

Sethinweise zu *Modern: Horizonte*

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

Fassung vom 29. April 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 Set *Modern: Horizonte* enthält 254 Karten (101 häufige Karten, 80 nicht so häufige Karten, 53 seltene Karten, 15 sagenhaft seltene Karten und 5 Standardländer), die in Boosterpackungen enthalten sind, und 1 Promokarte (die im Rahmen der *Modern: Horizonte* „Buy-a-Box“-Promotion in den Stores erhältlich ist).

Modern: Horizonte Boosterpackungen enthalten außerdem insgesamt 54 Kunstkarten zum Sammeln. Diese Karten sind keine *Magic*-Karten und daher nicht zum Spielen geeignet.

Das Set *Modern: Horizonte* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 14. Juni 2019. Ab diesem Zeitpunkt sind die Karten aus *Modern: Horizonte* in den Formaten Modern, Legacy und Vintage legal. Die meisten der Karten dieses Sets sind nicht im Standard-Format legal.

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.

Hauptthema des Sets: Wiederkehrende Schlüsselworte und Mechaniken

Jede Schlüsselwortfähigkeit, Schlüsselwortaktion und jedes Fähigkeitswort in *Modern: Horizonte* ist bereits in anderen *Magic*-Sets erschienen. Zusätzlich zu denen, die regelmäßig in aktuellen Sets erscheinen, erscheinen

insgesamt vierundvierzig wiederkehrende Mechaniken in diesem Set! Keine der Regeln für diese Mechaniken wurde geändert, aber einige haben neue Besonderheiten dazuerhalten.

- Manche der Schlüsselwortfähigkeiten erlauben es dir, alternative Kosten zum Wirken eines Zauberspruchs zu bezahlen. Es handelt sich dabei um Sturmangriff, Herbeirufen, Rückblende und Überlast.
- Manche der Schlüsselwortfähigkeiten erlauben es dir, zusätzliche Kosten zum Wirken eines Zauberspruchs zu bezahlen. Es handelt sich dabei um Rückkauf, Verflechtung, Bonus, Reproduktion, Zurückverfolgen und Kopplung.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; 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.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, einen Zauberspruch zu wirken, „ohne dessen Manakosten zu bezahlen“ oder „anstatt seine Manakosten zu bezahlen“ andere Kosten zu bezahlen, kannst du nicht entscheiden, andere alternative Kosten zu bezahlen. Du kannst jegliche beliebigen optionalen zusätzlichen Kosten bezahlen, und du musst alle verpflichtenden zusätzlichen Kosten bezahlen.

Wiederkehrende Mechanik: Verschneit und das Symbol {S}

Modern: Horizonte zeigt, wie cool es ist, indem es eine der frostigsten Mechaniken des Spiels enthält: den Übertyp Verschneit und das Schneeflocken-Manasymbol.

Frosteidechse
{2} {G}
Verschneite Kreatur — Eidechse
2/2
{S}: Die Frosteidechse erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.
(*{S}* kann mit einem Mana von einer verschneiten bleibenden Karte bezahlt werden.)

Verschneites Gebirge
Verschneites Standardland — Gebirge

- Verschneit ist ein Übertyp, kein Kartentyp. Er hat selbst keine regeltechnische Bedeutung oder Funktion, aber andere Karten und Fähigkeiten können sich darauf beziehen.
- Verschneite Standardländer sind in Formaten legal, in denen *Modern: Horizonte* legal ist; sie sind im Standard-Format nicht legal. In Constructed-Events, in denen verschneite Standardländer legal sind, darf dein Deck eine beliebige Anzahl an verschneiten Standardländern enthalten. In einem *Modern: Horizonte* Limited-Event darf dein Deck keine verschneiten Standardländer enthalten, die du nicht (bei einem Draft-Event) gedraftet oder (bei einem Sealed-Deck-Event) geöffnet hast.
- Das {S}-Symbol ist ein generisches Manasymbol. Um dafür zu bezahlen, musst du Mana eines beliebigen Typs ausgeben, das von einer verschneiten bleibenden Karte produziert wurde. Effekte, die die Kosten um eine Menge an generischem Mana reduzieren, können die {S}-Kosten nicht reduzieren.
- Verschneit ist kein Manatyp. Falls ein Effekt es dir erlaubt, Mana auszugeben, als ob es Mana eines beliebigen Typs wäre, kannst du {S} nicht mit Mana von einer nicht-verschneiten bleibenden Karte bezahlen.

- Falls eine Karte nur verschneite Manasymbole in ihren Manakosten hat, ist sie farblos. Verschneit ist keine Farbe.

Wiederkehrendes Schlüsselwort: Ninjutsu

Wenn du deine Gegner gerne aus dem Hinterhalt und im Geheimen angreifst, ist die Fähigkeit Ninjutsu genau das Richtige für dich. In *Modern: Horizonte* sind sechs neue Ninjas mit dem Ninjutsu-Schlüsselwort enthalten.

Mondklingen-Shinobi

{3} {U}

Kreatur — Mensch, Ninja

3/2

Ninjutsu {2} {U} (*{2}{U}, bringe einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf deine Hand zurück: Bringe diese Karte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.*)

Immer wenn der Mondklingen-Shinobi einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen 1/1 blauen Illusion-Kreaturspielstein mit Flugfähigkeit.

- Die Ninjutsu-Fähigkeit kann erst aktiviert werden, nachdem die Blocker deklariert wurden. Vorher sind angreifende Kreaturen weder geblockt noch ungeblockt.
- Sowie du eine Ninjutsu-Fähigkeit aktivierst, zeigst du die Ninja-Karte auf deiner Hand offen vor und nimmst die angreifende Kreatur auf deine Hand zurück. Der Ninja wird erst beim Verrechnen der Fähigkeit ins Spiel gebracht. Falls er vorher deine Hand verlässt, kommt er gar nicht ins Spiel.
- Die Kreatur mit Ninjutsu, die ins Spiel kommt, greift denselben Spieler oder Planeswalker an wie die Kreatur, die auf die Hand zurückgenommen wurde. Diese Regel gilt spezifisch für Ninjutsu; falls aus anderen Gründen eine Kreatur angreifend ins Spiel gebracht wird, entscheidet der Beherrscher der Kreatur, welchen Spieler oder Planeswalker sie angreift.
- Obwohl der Ninja angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein, wenn es um Fähigkeiten geht, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).
- Die Ninjutsu-Fähigkeit kann während des Blocker-deklarieren-Segments, während des Kampfschadensegments oder während des Ende-des-Kampfes-Segments aktiviert werden. Wenn du bis nach dem Blocker-deklarieren-Segment wartest, fügt der Ninja üblicherweise keinen Kampfschaden zu, weil aller Kampfschaden auf einmal zugefügt wird.
- Falls eine Kreatur im Kampf Erstschatz oder Doppelschatz hat, kannst du die Ninjutsu-Fähigkeit während des Erstschatz-Kampfschadensegments aktivieren. In diesem Fall wird der Ninja seinen Kampfschaden während des normalen Kampfschadensegments zufügen, auch falls er Erstschatz hat.

Wiederkehrende Mechanik: Remasuris

Das unaufhaltsame Schwarmkollektiv der Remasuris kehrt in *Modern: Horizonte* zurück! Jeder Remasuri hat eine Fähigkeit, die jeden Remasuri stärker macht, den du kontrollierst.

Lavabauch-Remasuri

{1} {R} {W}

Kreatur — Remasuri

2/2

Remasuri-Kreaturen, die du kontrollierst, haben „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, fügt sie einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.“

- Jeder Remasuri, den du kontrollierst, gewährt seine Vorteile allen Remasuris, die du kontrollierst, einschließlich sich selbst. So wird zum Beispiel die Fähigkeit des Lavabauch-Remasuris, die er sich selbst verleiht, ausgelöst, wenn er ins Spiel kommt.
- Falls ein Remasuri einem anderen Remasuri eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit gibt und der Remasuri, der die Fähigkeit verleiht, das Spiel verlässt, während die Fähigkeit auf dem Stapel ist, dann wird die Fähigkeit dennoch verrechnet.
- Falls zwei Remasuris die gleiche ausgelöste Fähigkeit gewähren, dann werden diese Fähigkeiten separat ausgelöst.
- Falls zwei Remasuris die gleiche aktivierte Fähigkeit gewähren, dann müssen diese Fähigkeiten separat aktiviert werden. Das Aktivieren einer der beiden gewährt nicht den doppelten Effekt.

KARTENSPEZIFISCHES

Abscheulicher Baumhirte

{2} {G} {U}

Verschneite Kreatur — Baumhirte

/

Verursacht Trampelschaden

Stärke und Widerstandskraft des Abscheulichen

Baumhirten sind gleich der Anzahl an verschneiten bleibenden Karten, die du kontrollierst.

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

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Abscheulichen Baumhirten bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
 - Solange er sich im Spiel befindet, zählt seine letzte Fähigkeit sich selbst, also ist er mindestens 1/1.
 - Die ausgelöste Fähigkeit des Abscheulichen Baumhirten kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht enttappt.
-

Ächtung

{1} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und ist eine Feigling-Kreatur mit Basis-Stärke und -

Widerstandskraft 0/1. *(Sie behält alle Übertypen und verliert alle anderen Typen und Kreaturentypen.)*

- Die Ächtung überschreibt alle bisherigen Effekte, die Kreaturentypen, Kartentypen, Stärke und/oder Widerstandskraft der verzauberten Kreatur auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen und die angewendet werden, nachdem die Ächtung angelegt wurde, überschreiben diesen Teil des Effekts.
- Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft der verzauberten Kreatur modifizieren (wie die Effekte von Tugendkraft oder Riesenwuchs) werden immer angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die Stärke oder Widerstandskraft der Kreatur verändern (zum Beispiel +1/+1-Marken).
- Die verzauberte Kreatur behält alle Übertypen (z. B. legendär oder verschneit), die sie hatte.
- Falls die verzauberte Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem die Ächtung an sie angelegt wurde, behält sie die Fähigkeit.
- Falls eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist, eine Kreatur wird und dann mit der Ächtung verzaubert wird, bleibt sie durch den Effekt der Ächtung eine Kreatur, auch falls der ursprüngliche Effekt, der die Karte zu einer Kreatur gemacht hatte, aufhört zu wirken.

Agonie des Chaos

{3} {R}

Hexerei

Kaskade *(Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet als dieser Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*

Zurückverfolgen *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Länderkarte abwirfst.)*

- Die Agonie des Chaos hat keinen Effekt, wenn sie verrechnet wird. Das Chaos passiert schon vor ihrer Verrechnung.
- Die Kaskade-Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird. Falls du die durch die Kaskade-Fähigkeit ins Exil geschickte Karte wirkst, geht jener Zauberspruch über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Das Wirken der letzten Karte, die durch die Kaskade-Fähigkeit ins Exil geschickt wird, ist optional. Falls du sie wirkst, gilt dies als Wirken eines Zauberspruchs. Dieser kann neutralisiert werden und alle Fähigkeiten, die auf gewirkte Zaubersprüche achten (wie Kaskade, falls der Zauberspruch selbst Kaskade hat), können ihn sehen.

- Falls ein Zauberspruch, den du mit Zurückverfolgen gewirkt hast, neutralisiert oder verrechnet wird, wird er zurück auf deinen Friedhof gelegt. Du kannst seine Zurückverfolgen-Fähigkeit verwenden, um ihn erneut zu wirken.

Alpiner Wegefnder

{2} {R}

Verschneite Kreatur — Mensch, Späher

3/3

Wenn der Alpine Wegefnder ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Gebirge-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und dann deine Bibliothek mischen.

Der Alpine Wegefnder greift in jedem Kampf an, falls möglich.

Wenn der Alpine Wegefnder das Spiel verlässt, opfere ein Gebirge.

- Falls der Alpine Wegefnder 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 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.

Altar des Wahnsinns

{2}

Artefakt

Opfere eine Kreatur: Ein Spieler deiner Wahl legt so viele Karten oben von seiner Bibliothek auf seinen Friedhof, wie die Stärke der geopferten Kreatur beträgt.

- Die Anzahl der Karten, die der Spieler deiner Wahl auf seinen Friedhof legt, entspricht der Stärke der geopferten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existiert hat.
- Falls die Bibliothek des Spielers deiner Wahl weniger Karten enthält als die Stärke der geopferten Kreatur beträgt, werden alle Karten in der Bibliothek des Spielers auf seinen Friedhof gelegt. Der Spieler verliert die Partie erst dann, wenn er danach versucht, von der leeren Bibliothek zu ziehen.

Amulett des Erzmagiers

{U} {U} {U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.
- Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten.
- Übernimm die Kontrolle über eine bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 1 oder weniger.

- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Arie der Flammen

{2} {R}

Verzauberung

Wenn die Arie der Flammen ins Spiel kommt, erhält jeder Gegner 10 Lebenspunkte dazu.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, lege eine Lyrikmarke auf die Arie der Flammen, dann fügt sie einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie Lyrikmarken auf ihr liegen.

- Die letzte Fähigkeit der Arie der Flammen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls der Spieler oder Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die letzte Fähigkeit der Arie der Flammen verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du legst keine Lyrikmarke auf die Arie der Flammen.
- Falls die Arie der Flammen das Spiel verlässt, während ihre letzte Fähigkeit auf dem Stapel ist, verwende die Anzahl an Lyrikmarken, die sie direkt vor dem Verlassen des Spiels hatte, um zu bestimmen, wie viel Schaden sie zufügt.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit der Arie der Flammen dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 20 Lebenspunkte dazuerhält.

Astrale Wanderung

{2} {W}

Verzauberung

Immer wenn du die Astrale Wanderung umwandelst oder eine andere Karte umwandelst, während sich die Astrale Wanderung im Spiel befindet, kannst du eine Kreatur deiner Wahl ins Exil schicken. Falls du dies tust, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

Umwandlung {2} {W} ({2} {W}), *wirf diese Karte ab:
Ziehe eine Karte.*

- Die ausgelöste Fähigkeit der Astralen Wanderung wird vor der Umwandlungsfähigkeit verrechnet. Du ziehst erst eine Karte, nachdem du das Ziel deiner Wahl bestimmt und entschieden hast, ob du die Kreatur ins Exil schickst.
 - Falls du eine Karte im Endsegment eines Spielers umwandelst, bleibt die ins Exil geschickte Kreatur bis zum Endsegment des nächsten Zuges im Exil.
 - Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war.
 - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
-

Auf dünnem Eis
{W}
Verschneite Verzauberung — Aura
Verzaubert ein verschneites Land, das du kontrollierst
Wenn Auf dünnem Eis ins Spiel kommt, schicke eine
Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins
Exil, bis Auf dünnem Eis das Spiel verlässt.

- Falls Auf dünnem Eis das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Auserwählter des Ersten Remasuris
{4} {W}
Kreatur — Remasuri
3/3
Remasuri-Kreaturen, die du kontrollierst, haben
Edelmut. *(Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst,
alleine angreift, erhält sie für jedes Vorkommen von
Edelmut auf bleibenden Karten, die du kontrollierst,
+1/+1 bis zum Ende des Zuges.)*

- Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, zähle, wie oft Edelmut auf den bleibenden Karten, die du kontrollierst, vorkommt. Nachdem diese Fähigkeiten verrechnet wurden, erhält die Kreatur entsprechend oft +1/+1.
- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Beispielsweise wird die Fähigkeit nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreifst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.

Ausheben
{B}
Hexerei
Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit
umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus
deinem Friedhof ins Spiel zurück.
Umwandlung {2} ({2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine
Karte.)

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

Ausschließen
{2} {U}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl.
Ziehe eine Karte.

- Ausschließen kann einen Kreaturenzauber als Ziel haben, der nicht neutralisiert werden kann. Wenn Ausschließen verrechnet wird, wird der Zauberspruch nicht neutralisiert, aber du ziehst dennoch eine Karte.

Ayula, Königin der Bären
{1} {G}
Legendäre Kreatur — Bär
2/2
Immer wenn ein anderer Bär unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Lege zwei +1/+1-Marken auf einen Bären deiner Wahl.
- Ein Bär deiner Wahl, den du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

- Beide Modi von Ayula kann jeden Bären zum Ziel haben, den du kontrollierst, nicht nur den Bären, der gerade ins Spiel gekommen ist. Ayula kann sogar selbst das Ziel ihrer Fähigkeit sein.
- Für Ayulas zweiten Modus gilt: Falls eines der Ziele keine Kreatur oder anderweitig ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner Kreatur wird Schaden zugefügt.

Ayulas Einfluss
{G} {G} {G}
Verzauberung
Wirf eine Länderkarte ab: Erzeuge einen 2/2 grünen Bär-Kreaturenspielstein.

- Falls dich ein Effekt anweist, Karten zu ziehen und dann Karten abzuwerfen, kannst du zwischen diesen Handlungen keine Aktionen ausführen. Zum Beispiel kannst du, falls du keine Karten auf der Hand hast und den Handelsmagier des Basars wirkst, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du zwei Karten ziehst, und dem Zeitpunkt, zu dem du diese Karten abwirfst, nicht die Fähigkeit von Ayulas Einfluss aktivieren.

Baumwipfellauerin
{1} {G}
Kreatur — Elf, Berserker
2/1
Sturmangriff {1} {G} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Sturmangriff-Kosten wirken. Falls du dies tust, erhält die Kreatur Eile und kehrt zu Beginn des nächsten Endsegments aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers zurück.)*
Immer wenn die Baumwipfellauerin angreift, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls du die Sturmangriff-Kosten bezahlst, um einen Kreaturenzauber zu wirken, wird diese Karte nur auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht, falls sie noch im Spiel ist, wenn ihre verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sie vorher stirbt oder in eine andere Zone bewegt wird, bleibt sie, wo sie ist.
- Die Baumwipfellaucherin kann selbst das Ziel ihrer Fähigkeit sein.

Blick in die Zukunft

{2} {U} {U} {U}

Verzauberung

Die oberste Karte deiner Bibliothek ist offen.

Du kannst die oberste Karte deiner Bibliothek spielen.

- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand, darum kannst du sie nicht aussetzen, umwandeln oder eine ihrer Fähigkeiten aktivieren.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für die oberste Karte deiner Bibliothek beachten und ihre Kosten bezahlen. Falls die Karte alternative oder zusätzliche Kosten hat, kannst du diese bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls die oberste Karte deiner Bibliothek ein Land ist, kannst du es nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Falls die oberste Karte deiner Bibliothek sich ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst (wahrscheinlich, weil du die oberste Karte deiner Bibliothek spielst), wird die neue oberste Karte erst aufgedeckt, sobald der Vorgang abgeschlossen ist.

Blizzardkauz

{4} {U}

Verschneite Kreatur — Vogel

3/2

Aufblitzen

Fliegend

Wenn der Blizzardkauz ins Spiel kommt und falls du eine andere verschneite bleibende Karte kontrollierst, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl außer dem Blizzardkauz ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls der Blizzardkauz im Endsegment eines Spielers ins Spiel kommt, bleibt die ins Exil geschickte bleibende Karte bis zum Endsegment des nächsten Zuges im Exil.
- Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die bleibende Karte, die ins Exil geschickt wurde, angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren. Sobald die ins Exil geschickte bleibende Karte zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Bodensatz-Remasuri

{1} {B}

Kreatur — Remasuri

2/2

Remasuri-Kreaturenkarten in deinem Friedhof haben

Exhumieren {2}.

Exhumieren {2} ({2}: *Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.*)

- Der Bodensatz-Remasuri gibt anderen Remasuris nur die Exhumieren-Fähigkeit, solange er im Spiel ist.
- Das Aktivieren der Exhumieren-Fähigkeit einer Kreatur ist nicht dasselbe wie das Wirken eines Kreaturenzaubers. Die Exhumieren-Fähigkeit wird auf den Stapel gelegt, die Kreaturenkarte nicht. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren (wie Abwürgen), interagieren auch mit Exhumieren; Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit Zaubersprüchen interagieren (wie Abbrechen) dagegen nicht.
- Falls eine Kreatur, die mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurde, das Spiel aus einem beliebigem Grund verlassen würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt, es sei denn, der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit, der bzw. die dafür sorgt, dass die Kreatur das Spiel verlässt, versucht selbst, sie ins Exil zu schicken. In dem Fall wird die Kreatur von dem Zauberspruch oder der Fähigkeit ins Exil geschickt. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die die Kreatur ins Exil schickt, sie später ins Spiel zurückbringt (wie es beispielsweise bei der Astralen Wanderung der Fall wäre), kehrt die Kreaturenkarte als neues Objekt ohne Verbindung zu ihrer früheren Existenz ins Spiel zurück. Der Exhumieren-Effekt gilt dann nicht mehr für sie.

Bogardanisches Drachenherz

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

Opfere eine andere Kreatur: Bis zum Ende des Zuges wird das Bogardanische Drachenherz zu einem Drachen mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4, Flugfähigkeit und Eile.

- Die Fähigkeit des Bogardanischen Drachenherzens überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen und die angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Teil des Effekts.
 - Effekte, die Stärke und Widerstandskraft des Bogardanischen Drachenherzens verändern (wie die Effekte von Tugendkraft oder Riesenwuchs) werden immer angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die seine Stärke oder Widerstandskraft verändern (wie +1/+1-Marken).
 - Das Bogardanische Drachenherz verliert keinerlei Fähigkeiten, wenn es zum Drachen wird.
-

Boshafter Remasuri
{2} {R}
Kreatur — Remasuri
2/2

Remasuri-Kreaturen, die du kontrollierst, haben „Immer wenn dieser Kreatur Schaden zugefügt wird, fügt sie einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl ebenso viele Schadenspunkte zu.“

- Die durch den Boshafter Remasuri verliehene Fähigkeit wird auch ausgelöst, falls dem Remasuri tödlicher Schaden zugefügt wird. Falls zum Beispiel ein 2/2-Remasuri eine 7/7-Kreatur blockt, wird die Fähigkeit des Remasuris ausgelöst und sie fügt 7 Schadenspunkte zu.
- Der Schaden, den der Remasuri durch die ausgelöste Fähigkeit zufügt, ist kein Kampfschaden, selbst wenn es Kampfschaden war, der die Fähigkeit ausgelöst hat.
- Falls einem Remasuri gleichzeitig von mehreren Quellen (zum Beispiel von zwei Kreaturen, die ihn blocken) Schaden zugefügt wird, wird seine Fähigkeit einmal ausgelöst und einem Ziel werden entsprechend viele Schadenspunkte zugefügt.

Brutaler Klauenhieb
{G}
Hexerei
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges, falls ihre Stärke 2 beträgt. Dann kämpft sie gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

- Du kannst den Brutalen Klauenhieb nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.
- Die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält nur +2/+2, falls ihre Stärke genau 2 beträgt, sowie der Brutale Klauenhieb verrechnet wird. Sie kämpft auch, falls sie nicht +2/+2 erhält.
- Falls eines der beiden Ziele illegal ist, sowie der Brutale Klauenhieb verrechnet werden soll, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
- Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn der Brutale Klauenhieb verrechnet werden soll, erhält sie nicht +2/+2. Falls die Kreatur ein legales Ziel ist, die Kreatur, die du nicht kontrollierst, jedoch nicht, erhält sie immer noch +2/+2 bis zum Ende des Zuges, falls ihre Stärke 2 ist.

Dem Sturm trotzen
{1} {G}
Spontanzauber
Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.
Sturm *(Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde.)*

- Die Kopien, die von der Sturm-Fähigkeit erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht gewirkt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie zum Beispiel Sturm), werden nicht ausgelöst.

- Sturm zählt Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor der Zauberspruch mit Sturm gewirkt wurde. Zaubersprüche, die gewirkt werden, nachdem der Zauberspruch mit Sturm gewirkt wurde, aber bevor die Sturm-Fähigkeit verrechnet wird, werden nicht gezählt.
- Die Sturm-Fähigkeit und die Kopien, die sie erzeugt, werden vor dem Zauberspruch mit Sturm verrechnet. Sie werden auch verrechnet, falls der Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird.

Der Erste Remasuri
{W} {U} {B} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Remasuri

7/7

Kaskade (Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet als dieser Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)

Remasuri-Zaubersprüche, die du wirkst, haben Kaskade.

- Die letzte Fähigkeit des Ersten Remasuris wirkt nur, solange er im Spiel ist. Falls die eigene Kaskade-Fähigkeit des Ersten Remasuris es dir erlaubt, eine weitere Remasuri-Karte zu wirken, hat diese nicht Kaskade.
- Die Kaskade-Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Sie wird also vor dem Zauberspruch verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird. Falls du die durch die Kaskade-Fähigkeit ins Exil geschickte Karte wirkst, geht jener Zauberspruch über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel. Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Das Wirken der letzten Karte, die durch die Kaskade-Fähigkeit ins Exil geschickt wird, ist optional. Falls du sie wirkst, gilt dies als Wirken eines Zauberspruchs. Dieser kann neutralisiert werden und alle Fähigkeiten, die auf gewirkte Zaubersprüche achten (wie Kaskade, falls der Zauberspruch selbst Kaskade hat), können ihn sehen.
- 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 beim Kleinen Mastikor der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch mehrfach Kaskade hat (falls du beispielsweise noch einen Ersten Remasuri wirkst), wird jedes Vorkommen von Kaskade unabhängig ausgelöst und verrechnet. Der Zauberspruch, den du aufgrund der einen Kaskade-Fähigkeit wirkst, wird über der anderen Kaskade-Fähigkeit oben auf den Stapel gelegt. Der Zauberspruch wird verrechnet, bevor du für die andere Kaskade-Fähigkeit Karten ins Exil schickst.

Donnernde Hufschläge

Hexerei

Aussetzen 4 — {G} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, bezahle {G}, schicke sie ins Exil und lege vier Zeitmarken auf sie. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke die Karte, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

Erzeuge zwei 4/4 grüne Nashorn-Kreaturespielsteine, die Trampelschaden verursachen.

- Die Donnernden Hufschläge haben keine Manakosten. Du kannst sie nicht wirken, es sei denn, ein Effekt (wie Aussetzen) erlaubt es dir, sie für alternative Kosten oder ohne ihre Manakosten zu bezahlen zu wirken. Ihre umgewandelten Manakosten betragen 0.
- Du kannst eine Karte mittels Aussetzen zu jedem Zeitpunkt aus deiner Hand ins Exil schicken, zu dem du sie wirken könntest. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, beeinflussen, und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass du die Karte wirken könntest, um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du in diesem Moment alle Schritte beim Wirken der Karte durchführen könntest, ist irrelevant. Du kannst beispielsweise eine Karte mit Aussetzen ins Exil schicken, die keine Manakosten hat oder die ein Ziel benötigt, auch falls zu dem Zeitpunkt keine legalen Ziele verfügbar sind.
- Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird der Stapel nicht verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.
- Nachdem die letzte Zeitmarke entfernt wurde, musst du die Karte wirken, sofern dies möglich ist. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Falls ein Effekt es dir verbietet, die Karte zu wirken, bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.

Donnernder Dschinn

{3} {U} {R}

Kreatur — Dschinn

3/4

Fliegend

Immer wenn der Donnernde Dschinn angreift, fügt er einem Ziel deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du in diesem Zug Karten gezogen hast.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, zählen diese nicht für den Effekt des Donnernden Dschinns.

Echo der Zeitalter

{4} {U} {U}

Hexerei

Jeder Spieler mischt die Karten auf seiner Hand und in seinem Friedhof in seine Bibliothek und zieht dann sieben Karten.

Rückblende {2} {U} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Das Echo der Zeitalter wird erst auf deinen Friedhof gelegt, nachdem es verrechnet wurde. Das bedeutet, dass es nicht durch seinen eigenen Effekt in deine Bibliothek gemischt wird.

Endling
 {2} {B} {B}
 Kreatur — Zombie, Gestaltwandler
 3/3
 {B}: Der Endling erhält Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.
 {B}: Der Endling erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges.
 {B}: Der Endling erhält Unverwüstlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Wenn diese Kreatur stirbt und falls keine +1/+1-Marke auf ihr lag, bringe sie mit einer +1/+1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.)*
 {1}: Der Endling erhält +1/-1 oder -1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Mehrfaches Vorkommen von Bedrohlichkeit auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
- Falls eine Kreatur mehrfach Unverwüstlichkeit hat, wird jede Instanz einzeln ausgelöst. Sobald jedoch eine dieser Fähigkeiten die Karte ins Spiel zurückbringt, haben die weiteren Instanzen keinen Effekt. Die Kreatur erhält nicht mehrere +1/+1-Marken.
- Falls eine Kreatur den Friedhof verlässt, nachdem sie gestorben ist und bevor die Unverwüstlich-Fähigkeit verrechnet wird, wird die Karte nicht ins Spiel zurückgebracht.
- Sobald Unverwüstlichkeit 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. Ausrüstungen, die an die Kreatur angelegt waren, werden nicht wieder angelegt. Alle Marken, die auf der Kreatur lagen, werden nicht auf die neue Kreatur gelegt.
- Falls auf einer Kreatur gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion entfernt (je eine +1/+1-Marke und eine -1/-1-Marke), sodass nur eine dieser Sorten Marken auf ihr liegt. Die Unverwüstlich-Fähigkeit des Endlings kann ihn wieder zurückbringen, falls seine +1/+1-Marken auf diese Weise entfernt werden.
- Falls auf einer Kreatur mit Unverwüstlich bereits +1/+1-Marken liegen und diese dann so viele -1/-1-Marken erhält, dass sie durch tödlichen Schaden zerstört wird oder auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, weil ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, wird Unverwüstlichkeit nicht ausgelöst und die Karte wird nicht ins Spiel zurückgebracht. Das liegt daran, dass Unverwüstlichkeit prüft, welchen Zustand die Kreatur hat, unmittelbar bevor sie das Spiel verlässt. Zu diesem Zeitpunkt liegen noch +1/+1-Marken auf der Kreatur.
- Falls die Stärke des Endlings im Kampf auf 0 oder weniger reduziert wird und er Todesberührung erhält, fügt er keinen Schaden zu, sodass die Todesberührung keinen Effekt hat.
- Falls du die letzte Fähigkeit des Endlings aktivierst, entscheidest du erst beim Verrechnen der Fähigkeit, ob der Endling +1/-1 oder -1/+1 erhält.
- Falls die letzte Fähigkeit des Endlings ihm oft genug -1/+1 gibt, kann seine Stärke negativ sein. Falls seine Stärke weiter modifiziert wird, gehe von diesem negativen Wert aus. Falls die letzte Fähigkeit des Endlings ihm zum Beispiel viermal -1/+1 gibt, ist er eine -2/8-Kreatur. Erhält er danach zweimal +1/-1, wird er zu einer 0/6-Kreatur, nicht zu einer 2/6-Kreatur.

Entfesseltes Gedeihen

{2} {G}

Verzauberung

Immer wenn du einen Bleibende-Karte-Zauberspruch mit {X} in den Manakosten wirkst, verdopple den Wert von X.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder eine Fähigkeit aktivierst und falls die Manakosten des Zauberspruchs oder die Aktivierungskosten der Fähigkeit {X} enthalten, kopiere den Zauberspruch oder die Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Zaubersprüche mit zusätzlichen Kosten, die {X} enthalten, sind nicht vom Entfesselten Gedeihen betroffen. Das {X} muss in den Manakosten des Zauberspruchs enthalten sein.
- Eine Fähigkeit mit Kosten, die X enthalten, aber nicht das Manasymbol {X}, wird nicht kopiert.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“), die von einem Spieler verlangen, {X} zu bezahlen, werden nicht kopiert.
- Falls der für {X} bestimmte Wert 0 ist, verdoppelt das Entfesselte Gedeihen den Wert für Bleibende-Karte-Zaubersprüche auf 0. Spontanzauber, Hexereien und Fähigkeiten werden kopiert.
- Das Entfesselte Gedeihen erhöht den Wert von X bei Bleibende-Karte-Zaubersprüchen, aber du bezahlst nicht mehr Mana.
- Falls eine bleibende Karte eine Fähigkeit hat, die beim Wirken ausgelöst wird und die sich auf den Wert für X bezieht, bestimmst du, ob du den Wert für X verdoppelst, bevor oder nachdem die Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls du zwei Entfesselte Gedeihen kontrollierst, wird der Wert von X für Bleibende-Karte-Zaubersprüche vervierfacht. Falls du drei kontrollierst, wird er verachtfacht und so weiter. Andererseits werden Zaubersprüche und Fähigkeiten, die {X} enthalten, nur zweimal kopiert, falls du zwei Entfesselte Gedeihen kontrollierst, dreimal, falls du drei kontrollierst, und so weiter.
- Die Fähigkeit des Entfesselten Gedeihens kopiert jeden Spontanzauber, jede Hexerei oder jede aktivierte Fähigkeit, dessen oder deren Manakosten oder Aktivierungskosten {X} enthalten, nicht nur solche mit Zielen.
- Eine Kopie wird selbst dann erzeugt, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die die Fähigkeit des Entfesselten Gedeihens ausgelöst hat, neutralisiert wurde, bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopie wird vor dem Original verrechnet.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, den bzw. die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Die Kopie hat denselben Wert für X.

- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopie, die von der Fähigkeit des Entfesselten Gedeihens erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“ oder „aktiviert“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt oder eine Fähigkeit aktiviert, werden nicht ausgelöst.

Erfahrener Pyromagier

{1} {R} {R}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

Wenn der Erfahrene Pyromagier ins Spiel kommt, wirf zwei Karten ab und ziehe dann zwei Karten. Erzeuge für jede auf diese Weise abgeworfene Nichtland-Karte einen 1/1 roten Elementarwesen-Kreaturenspielstein.

{3} {R} {R}, schicke den Erfahrenen Pyromagier aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge zwei 1/1 rote Elementarwesen-Kreaturenspielsteine.

- Falls du weniger als zwei Karten auf deiner Hand hast, sowie die erste Fähigkeit des Erfahrenen Pyromagiers verrechnet wird, wirfst du alle Karten aus deiner Hand ab und ziehst dann zwei Karten, egal, wie viele Karten du abgeworfen hast.

Ergreifende Ansprache

{1} {W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

Überlast {5} {W} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, verändere seinen Text, indem du alle Vorkommen von „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“ ersetzt.)*

- Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Weil ein Zauberspruch mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch bleibende Karten betreffen, die Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.

Erhörte Gebete

{1} {W} {W}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu. Falls die Erhörten Gebete keine Kreatur sind, werden sie bis zum Ende des Zuges zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einer 3/3 Engel-Kreatur mit Flugfähigkeit.

- Falls die Erhörteten Gebete zu einer Kreatur werden, sie aber noch nicht durchgängig seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren, kannst du mit ihnen nicht angreifen.
- Auch nachdem die Erhörteten Gebete zu einer Kreatur geworden sind, erhältst du weiter immer Lebenspunkte dazu, wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt.

Erntehelfer des Gehöfts

{3}

Artefaktkreatur — Vogelscheuche

2/2

Der Erntehelfer des Gehöfts enttappt nicht während deines Enttappssegments.

{2}, {Q}: Lege eine +1/+1-Marke auf den Erntehelfer des Gehöfts. (*{Q}* ist das Enttappsymbol.)

- Das Enttappsymbol {Q} funktioniert genau wie das Tappsymbol, nur umgekehrt. Du kannst die {Q}-Kosten nicht bezahlen, falls der Erntehelfer des Gehöfts bereits enttappt ist, und du musst die Kreatur durchgängig seit Beginn deines aktuellsten Zuges kontrolliert haben, um {Q} zu bezahlen.
- Das Enttappen einer angreifenden Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf.

Fakt oder Fiktion

{3} {U}

Spontanzauber

Decke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek auf.

Ein Gegner teilt diese Karten auf zwei Haufen auf.

Nimm die Karten des einen Haufens auf deine Hand und lege die anderen auf deinen Friedhof.

- Du bestimmst, welchen Haufen du auf deine Hand nimmst.
- Jeder Haufen darf zwischen null und fünf Karten enthalten, die Karten müssen nicht gleichmäßig verteilt werden.

Feuriges Elementar

{4} {R} {R}

Kreatur — Elementarwesen

4/3

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls sich eine Länderkarte in deinem Friedhof befindet.

Wenn das Feurige Elementar ins Spiel kommt, kannst du es einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zufügen lassen.

- Das Feurige Elementar kostet beim Wirken nur {2} weniger, falls du mehr als eine Länderkarte in deinem Friedhof hast.

Flammende Fäuste

{1} {R}

Spontanzauber

Ziehe eine Karte. Bis zum Ende des Zuges verursacht eine Kreatur deiner Wahl Trampelschaden und erhält +1/+0 für jede Karte, die du in diesem Zug gezogen hast.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Flammenden Fäuste verrechnet werden sollen, werden sie nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.
 - Der Bonus, den die Kreatur deiner Wahl erhält, wird festgelegt, sowie die Flammenden Fäuste verrechnet werden; dabei wird die Karte mitgezählt, die durch ihren ersten Effekt gezogen wurde. Die Kreatur erhält nicht zusätzlich +1/+0, falls du später während des Zuges noch eine weitere Karte ziehst.
 - Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, werden diese vom Effekt der Flammenden Fäuste nicht gezählt.
-

Flügelscherben

{1} {W} {W}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl opfert eine angreifende Kreatur.
Sturm (Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.)

- Eine „angreifende Kreatur“ ist eine, die während eines Kampfes als Angreifer deklariert wurde, oder angreifend ins Spiel gebracht wurde. Falls die Kreatur nicht den Kampf verlässt, bleibt sie auch noch im Ende-des-Kampfes-Segment eine angreifende Kreatur, auch falls der Spieler, den sie angegriffen hat, die Partie verlassen hat oder der Planeswalker, den sie angegriffen hat, den Kampf verlassen hat.
 - Falls du die Flügelscherben wirkst, nachdem Kampfschaden zugefügt wurde, können nur Kreaturen geopfert werden, die den Kampf überlebt haben.
 - Die Flügelscherben haben die zu opfernde Kreatur nicht als Ziel. Der Spieler deiner Wahl wählt die Kreatur, sowie sie verrechnet wird.
 - Die Kopien, die von der Sturm-Fähigkeit erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht gewirkt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie zum Beispiel Sturm), werden nicht ausgelöst.
 - Sturm zählt Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor der Zauberspruch mit Sturm gewirkt wurde. Zaubersprüche, die gewirkt werden, nachdem der Zauberspruch mit Sturm gewirkt wurde, aber bevor die Sturm-Fähigkeit verrechnet wird, werden nicht gezählt.
 - Die Sturm-Fähigkeit und die Kopien, die sie erzeugt, werden vor dem Zauberspruch mit Sturm verrechnet. Sie werden auch verrechnet, falls der Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird.
-

Fluss der Gedanken

{U}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl legt die obersten vier Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof. Du mischst bis zu vier Karten aus deinem Friedhof in deine Bibliothek.

Reproduktion {2} {U} {U} *(Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn so oft, wie du seine Reproduktionskosten bezahlst. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.)*

- Der Fluss der Gedanken ist immer noch auf dem Stapel, während du die Karten aus deinem Friedhof bestimmst, die du in deine Bibliothek mischen willst. Er kann sich nicht selbst in deine Bibliothek mischen.
- Falls du den Fluss der Gedanken reproduzierst, werden die Kopien vor dem Original verrechnet, sodass sie den Fluss der Gedanken ebenfalls nicht in deine Bibliothek mischen können.
- Du bestimmst, welche Karten in deine Bibliothek gemischt werden sollen, während der Fluss der Gedanken verrechnet wird. Falls du dich selbst mit dem Fluss der Gedanken als Ziel bestimmst, kannst du aus den vier Karten, die du auf deinen Friedhof gelegt hast, und allen anderen Karten, die bereits dort waren, wählen.
- Du kopierst den Fluss der Gedanken so oft, wie du seine Reproduktionskosten bezahlt hast, auch falls er neutralisiert wird.
- Die Kopien, die von der Reproduktion erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Frostschreiter-Bastion

Verschneites Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1} {S}: Bis zum Ende des Zuges wird die Frostschreiter-Bastion zu einer 2/3 Konstrukt-Artefaktkreatur. Sie ist immer noch ein Land. *(S kann mit einem Mana von einer verschneiten bleibenden Karte bezahlt werden.)*

Immer wenn die Frostschreiter-Bastion einer Kreatur Kampfschaden zufügt, tappe die Kreatur und sie enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Falls du die Frostschreiter-Bastion zu einer Kreatur machst, sie aber noch nicht durchgängig seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du ihre Manafähigkeit nicht aktivieren und auch nicht mit ihr angreifen.
 - Eine Kreatur, der Kampfschaden von der Frostschreiter-Bastion zugefügt wird, enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers, selbst wenn sie bereits getappt war und auch falls die Frostschreiter-Bastion das Spiel vorher verlässt.
-

Frühlingsblüten-Druide

{2} {G}

Kreatur — Elf, Druide

1/1

Wenn der Frühlingsblüten-Druide ins Spiel kommt, kannst du ein Land opfern. Falls du dies tust, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

- Während die ausgelöste Fähigkeit des Frühlingsblüten-Druiden verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Länder opfern, um nach mehr als zwei Standardland-Karten zu suchen.

Galeerenqualle

{2} {U}

Kreatur — Qualle

2/2

Wenn die Galeerenqualle ins Spiel kommt, bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls sich keine anderen Kreaturen im Spiel befinden, wenn die Galeerenqualle ins Spiel kommt, muss ihre Fähigkeit sich selbst als Ziel bestimmen.

Gambit des Geomagiers

{2} {R}

Hexerei

Zerstöre ein Land deiner Wahl. Sein Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und dann seine Bibliothek mischen.
Ziehe eine Karte.

- Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Gambit des Geomagiers verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Sein Beherrscher sucht nicht nach einer Standardland-Karte und du ziehst keine Karte. Falls das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil es zum Beispiel unzerstörbar ist), durchsucht sein Beherrscher seine Bibliothek und du ziehst eine Karte.

Gargantua der Ersten Sphäre

{4} {B} {B}

Kreatur — Schrecken

5/4

Wenn der Gargantua der Ersten Sphäre ins Spiel kommt, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.
Exhumieren {2} {B} ({2} {B}: *Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.*)

- Das Aktivieren der Exhumieren-Fähigkeit einer Kreatur ist nicht das Gleiche wie das Wirken der Kreaturenkarte. Die Exhumieren-Fähigkeit wird auf den Stapel gelegt, die Kreaturenkarte nicht. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren (wie Abwürgen), interagieren auch mit Exhumieren; Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit Zaubersprüchen interagieren (wie Abbrechen) dagegen nicht.
- Falls eine Kreatur, die mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurde, das Spiel aus einem beliebigem Grund verlassen würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt, es sei denn, der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit, der bzw. die dafür sorgt, dass die Kreatur das Spiel verlässt, versucht selbst, sie ins Exil zu schicken. In dem Fall wird die Kreatur von dem Zauberspruch oder der Fähigkeit ins Exil geschickt. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die die Kreatur ins Exil schickt, sie später ins Spiel zurückbringt (wie es beispielsweise bei der Astralen Wanderung der Fall wäre), kehrt die Kreaturenkarte als neues Objekt ohne Verbindung zu ihrer früheren Existenz ins Spiel zurück. Der Exhumieren-Effekt gilt dann nicht mehr für sie.

Gefallener Shinobi

{3}{U}{B}

Kreatur — Zombie, Ninja

5/4

Ninjutsu {2}{U}{B} (*{2}{U}{B}, bringe einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf deine Hand zurück: Bringe diese Karte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.*)

Immer wenn der Gefallene Shinobi einem Spieler Kampfschaden zufügt, schickt der Spieler die obersten zwei Karten seiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du die Karten spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Gefallenen Shinobi ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickten Karten spielen kannst. Falls beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil geschickt wird, 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.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
- Alle Karten, die du nicht wirkst, bleiben im In Exil.

Gefräßige Schnecke

{1}{B}

Kreatur — Schnecke, Schrecken

0/3

Bedrohlich

Weiterentwicklung (*Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls deren Stärke oder Widerstandskraft höher ist, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

- Wenn du die Eigenschaften beider Kreaturen für Weiterentwicklung vergleichst, vergleichst du immer Stärke mit Stärke und Widerstandskraft mit Widerstandskraft.

- Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, vergleiche ihre Stärke und Widerstandskraft mit der Stärke und Widerstandskraft der Kreatur mit Weiterentwicklung. Wenn keiner der beiden Werte der neuen Kreatur größer ist, wird Weiterentwicklung nicht ausgelöst.
- Falls Weiterentwicklung ausgelöst wird, werden die Werte erneut verglichen, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll. Falls keine der beiden Eigenschaften größer ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, das Spiel verlässt, bevor Weiterentwicklung verrechnet wird, verwende ihre letzte bekannte Stärke und Widerstandskraft, um zu bestimmen, ob die Kreatur mit Weiterentwicklung eine +1/+1-Marke erhält.
- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, kann Weiterentwicklung mehrfach ausgelöst werden, wobei die Werte jedes Mal verglichen werden, wenn eine der Fähigkeiten verrechnet werden soll. Falls du zum Beispiel eine 0/3-Kreatur mit Weiterentwicklung kontrollierst und zwei 1/1 Kreaturen ins Spiel kommen, wird Weiterentwicklung zweimal ausgelöst. Die erste Fähigkeit wird verrechnet und eine +1/+1-Marke wird auf die Kreatur mit Weiterentwicklung gelegt. Beim Verrechnen der zweiten Fähigkeit sind weder Stärke noch Widerstandskraft der neuen Kreatur höher als die der Kreatur mit Weiterentwicklung, und die Fähigkeit hat keinen Effekt.

Geist der Zwischenwelt

{1} {B} {B}

Kreatur — Geist

2/2

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls der Geist der Zwischenwelt die einzige Kreaturenkarte in deinem Friedhof ist, kannst du den Geist der Zwischenwelt ins Spiel zurückbringen.

- Falls der Geist der Zwischenwelt nicht die einzige Kreaturenkarte in deinem Friedhof ist, sowie dein Versorgungssegment beginnt, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Du kannst während deines Zuges und bevor dein Versorgungssegment beginnt keine Aktionen durchführen.
- Falls der Geist der Zwischenwelt nicht die einzige Kreaturenkarte in deinem Friedhof ist, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird, bleibt er in deinem Friedhof.
- Falls du zwei Geister der Zwischenwelt in deinem Friedhof hast, verhindern sie gegenseitig, dass sie zurückkehren.

Geniale Infiltratorin

{2} {U} {B}

Kreatur — Vedalken, Ninja

2/3

Ninjutsu {U} {B} (*{U}{B}, bringe einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf deine Hand zurück: Bringe diese Karte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.*)

Immer wenn ein Ninja, den du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

- Falls der Geniale Infiltratorin zur selben Zeit tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem ein Ninja, den du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, wird ihre Fähigkeit ausgelöst.

Gesattelter Raureifhirsch

{1}{G}

Verschneite Kreatur — Hirsch

2/2

Der Gesattelte Raureifhirsch erhält +2/+2, solange in diesem Zug eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.

- Der Effekt des Gesattelten Raureifhirschs überprüft in jedem Zug, ob er während dieses Zuges angewendet wird oder nicht. Er überprüft dies nicht nur in dem Zug, in dem er ins Spiel kommt.
- Der Effekt des Gesattelten Raureifhirschs wird auch angewendet, falls die andere Kreatur vor dem Gesattelten Raureifhirsch unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, und er wird auch weiter angewendet, falls die Kreatur das Spiel wieder verlässt.
- Der Gesattelte Raureifhirsch erhält nicht mehr als +2/+2, falls mehr als eine andere Kreatur in einem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.

Glupschaugensceada

{1}{U}

Kreatur — Sceada

1/2

Fliegend

Der Glupschaugensceada erhält +2/+0, solange du in diesem Zug zwei oder mehr Karten gezogen hast.

- Der Effekt des Glupschaugensceadas wird auch angewendet, falls du zwei oder mehr Karten gezogen hast, bevor der Glupschaugensceada ins Spiel gekommen ist.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, zählen diese nicht für den Effekt des Glupschaugensceadas.

Goblin-Champion

{R}

Kreatur — Goblin, Krieger

0/1

Eile

Edelmut (*Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Beispielsweise wird die Fähigkeit nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreiffst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.
-

Goblin-Ingenieur

{1} {R}

Kreatur — Goblin, Handwerker

1/2

Wenn der Goblin-Ingenieur ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte durchsuchen, sie auf deinen Friedhof legen und dann deine Bibliothek mischen.

{R}, {T}, opfere ein Artefakt: Bringe eine Artefaktkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Da die Ziele für aktivierte Fähigkeiten bestimmt werden, bevor die Kosten (wie „opfere ein Artefakt“) bezahlt werden, kann die zweite Fähigkeit des Goblin-Ingenieurs nicht das Artefakt als Ziel haben, das geopfert wird, um ihre Kosten zu bezahlen.

Goblin-Kriegstrupp

{3} {R}

Hexerei

Bestimme eines —

- Erzeuge drei 1/1 rote Goblin-Kreaturenspielsteine.
- Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und Eile bis zum Ende des Zuges.

Verflechtung {2} {R} (*Bestimme beides, falls du die Verflechtungskosten bezahlst.*)

- Falls der Goblin-Kriegstrupp verflochten ist, werden seine Modi ihrer Reihenfolge nach ausgeführt. Die Goblin-Spielsteine, die du erzeugst, erhalten +1/+1 und Eile.
- Der zweite Modus des Goblin-Kriegstrupps betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+1 noch Eile.

Goblin-Matrone

{2} {R}

Kreatur — Goblin

1/1

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

- Falls ein Effekt sich auf einen „[Untertyp]-Zauberspruch“ oder eine „[Untertyp]-Karte“ bezieht, bezieht er sich nur auf einen Zauberspruch oder eine Karte, der bzw. die diesen Untertyp hat. Beispielsweise ist der Goblin-Kriegstrupp eine Karte, die sich auf Goblins bezieht und die Goblins erzeugt, aber er ist keine Goblin-Karte.
-

Grabender Anurid

{4} {G}

Kreatur — Frosch, Bestie

4/4

Wenn der Grabende Anurid ins Spiel kommt, kannst du ein Land opfern. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

Grenzwert — Solange sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof sind, erhält der Grabende Anurid +1/+1 und hat Wachsamkeit.

- Während die ausgelöste Fähigkeit des Grabenden Anurids verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Länder opfern, um mehrere Karten zu ziehen.

Großzügiges Geschenk

{2} {W}

Spontanzauber

Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl. Ihr

Beherrscher erzeugt einen 3/3 grünen Elefant-Kreaturespielstein.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Großzügige Geschenk verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Elefanten. Falls das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil es zum Beispiel unzerstörbar ist), erzeugt sein Beherrscher einen Elefanten.

Handelsmagier des Basars

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/4

Fliegend

Wenn der Handelsmagier des Basars ins Spiel kommt, ziehe zwei Karten und wirf dann drei Karten ab.

- Sowohl das Ziehen von zwei Karten als auch das Abwerfen von drei Karten passiert, während die ausgelöste Fähigkeit des Handelsmagiers des Basars verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Herzlicher Vampir

{B} {B}

Kreatur — Vampir

1/1

Immer wenn der Herzliche Vampir oder eine andere Kreatur stirbt, lege auf jeden Vampir, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Falls der Herzliche Vampir zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen stirbt, wird seine Fähigkeit für jede von ihnen ausgelöst.

- Falls einem Vampir, den du kontrollierst, und einer anderen Kreatur gleichzeitig tödlicher Schaden zugefügt wird, sterben beide gleichzeitig. Der Vampir kann durch die Fähigkeit des Herzlichen Vampirs nicht rechtzeitig eine Marke erhalten, die ihn retten würde.

Hirnraspel

{2} {B}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl wirft zwei Karten ab.

Überlast {1} {B} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, verändere seinen Text, indem du alle Vorkommen von „ein ... deiner Wahl“ durch „jeder ...“ ersetzt.)*

- Während die meisten Zaubersprüche mit Überlast nur bleibende Karten, die du kontrollierst, oder nur bleibende Karten, die deine Gegner kontrollieren, betreffen, betrifft die Hirnraspel alle Spieler, auch dich, falls ihre Überlast-Kosten bezahlt wurden.
- Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.

Hogaak, erwachte Nekropolis

{5} {b/g} {b/g}

Legendäre Kreatur — Avatar

8/8

Du kannst kein Mana bezahlen, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Einberufen, Wühlen *(Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur. Mit jeder Karte, die du aus deinem Friedhof ins Exil schickst, bezahlst du {1}.)*

Du kannst Hogaak, erwachte Nekropolis, aus deinem Friedhof wirken.

Verursacht Trampelschaden

- Du kannst eine ungetappte Kreatur tappen, die nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, um einen Zauberspruch einzuberufen.
- Das Ins-Exil-schicken von Karten aus dem Friedhof bezahlt nur für generisches Mana in den Manakosten des Zauberspruchs mit Wühlen. Das bedeutet, dass du normalerweise wenigstens zwei schwarze und/oder grüne Kreaturen tappen musst, die Hogaak einberufen, um ihn wirken zu können.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen und Wühlen werden angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden. Einberufen und Wühlen ändern nicht die Manakosten oder die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs.

Hüter des Morgen

{1} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/1

Refugium (*Diese Kreatur kommt getappt ins Spiel. Wenn dies geschieht, schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an, schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege den Rest unter deine Bibliothek.*)

Wenn der Hüter des Morgen das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Du zeigst die ins Exil geschickte Karte nicht offen vor, wenn du sie zurück auf die Hand ihres Besitzers nimmst.
- Falls der Hüter des Morgen das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Refugium-Fähigkeit verrechnet wird, wird seine Verlässt-das-Spiel-Fähigkeit verrechnet, ohne einen Effekt zu haben. Dann wird seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet und du schickst eine Karte ins Exil, ohne dass du sie wieder auf deine Hand zurückholen kannst.
- Jeder Spieler, der eine bleibende Karte mit einer Refugium-Fähigkeit kontrolliert hat, kann sich die Karte ansehen, die mit deren Fähigkeit ins Exil geschickt wurde.

Im Jenseits abrechnen

{4} {W}

Hexerei

Bestimme eines oder beides —

- Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, ins Exil.
 - Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.
- Sobald die ins Exil geschickte Kreatur, die du kontrollierst, zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickten Kreaturen angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickten Kreaturen angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf den ins Exil geschickten Kreaturen liegen, hören auf zu existieren.
 - Falls ein Spielstein, den du kontrollierst, auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Kabbalistischer Therapeut

{B}

Kreatur — Schrecken

1/1

Bedrohlich

Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf kannst du eine Kreatur opfern. Wenn du dies tust, bestimme einen Nichtland-Kartennamen, dann zeigt ein Spieler deiner Wahl die Karten auf seiner Hand offen vor und wirft alle Karten mit dem bestimmten Namen ab.

- Du benennst die Karte beim Verrechnen der rückwirkend ausgelösten Fähigkeit des Kabbalistischen Therapeuten und nicht, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Dann zeigt der Spieler deiner Wahl seine Hand offen vor und wirft gegebenenfalls Karten ab. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du die Karte benennst, und dem Zeitpunkt, zu dem der Spieler deiner Wahl seine Hand offen vorzeigt und Karten abwirft, Aktionen ausführen.

Kampfkreischen

{2} {W} {W}

Hexerei

Erzeuge zwei 1/1 weiße Vogel-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit.

Rückblende — Tappe drei ungetappte weiße Kreaturen, die du kontrollierst. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Um die Rückblendekosten für das Kampfkreischen zu bezahlen, kannst du jede beliebige ungetappte weiße Kreatur unter deiner Kontrolle tappen, auch eine, die nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war.

Kayas Arglist

{1} {W} {B}

Spontanzauber

Bestimme zwei —

- Jeder Gegner opfert eine Kreatur.
- Schicke alle Karten aus allen Friedhöfen deiner Gegner ins Exil.
- Erzeuge einen 1/1 weißen und schwarzen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.
- Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.

Verflechtung {3} *(Bestimme alles, falls du die Verflechtungskosten bezahlst.)*

- Falls Kayas Arglist nicht verflochten ist, musst du zwei unterschiedliche Modi bestimmen.
- Jeder der bestimmten Modi wird in der festgelegten Reihenfolge ausgeführt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Modus ausgeführt wird, werden erst auf den Stapel gelegt, nachdem Kayas Arglist fertig verrechnet wurde.
- Eine Kreatur, die für den ersten Modus von Kayas Arglist geopfert wurde, wird ins Exil geschickt, falls sie auf dem Friedhof eines Gegners landet und auch der zweite Modus bestimmt wurde.
- Während der erste Modus ausgeführt wird, bestimmt zunächst der Gegner, dessen Zug es ist (oder, falls es nicht der Zug eines Gegners ist, der nächste Gegner in Zugreihenfolge) eine Kreatur, die er kontrolliert, gefolgt von allen anderen Gegnern in Zugreihenfolge. Die anderen Gegner wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.

Kehlensucher

{2} {B}

Kreatur — Vampir, Ninja

3/2

Ungeblockte angreifende Ninjas, die du kontrollierst,
haben Lebensverknüpfung.

- Der Effekt des Kehlensuchers wird erst angewendet, nachdem Blocker deklariert wurden. Vorher sind angreifende Kreaturen weder geblockt noch ungeblockt.
- Falls ein ungeblockter angreifender Ninja, den du kontrollierst, den Kampf verlässt (wahrscheinlich, weil die Kampfphase endet), hat er nicht mehr Lebensverknüpfung.

Kess, abtrünnige Magierin

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/4

Fliegend

Während jedes deiner Züge kannst du eine
Spontanzauber- oder Hexereikarte aus deinem Friedhof
wirken. Falls eine Karte, die auf diese Weise gewirkt
wurde, auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie
stattdessen ins Exil.

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen der Karte beachten, die du aus deinem Friedhof wirkst.
 - Du musst die Kosten bezahlen, um die Karte zu wirken. Falls sie alternative Kosten hat, kannst du sie stattdessen für diese Kosten wirken.
 - Sobald du beginnst, die Karte zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du danach die Kontrolle über Kess verlierst. Du kannst das Wirken ganz normal beenden und sie wird ins Exil geschickt, falls sie auf deinen Friedhof gelegt würde.
 - Falls du eine Karte aus deinem Friedhof wirkst und dafür eine andere Erlaubnis (wie die von Rückblende) verwendest, wird der Effekt von Kess nicht angewendet. Du kannst eine weitere Spontanzauber- oder Hexerei-Karte aus deinem Friedhof wirken.
 - Falls du eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte aus deinem Friedhof wirkst und dann im selben Zug Kess erneut unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du in jenem Zug eine weitere Spontanzauber- oder Hexerei-Karte aus deinem Friedhof wirken.
 - Falls eine Hexerei-Karte während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du Gelegenheit, sie zu wirken, bevor sie ein Spieler aus deinem Friedhof entfernen kann.
 - Falls ein Zauberspruch, der auf diese Weise gewirkt wurde, nach seiner Verrechnung in eine andere Zone gelegt wird (weil er zum Beispiel Rückkauf hatte), wird er als neues Objekt angesehen. Falls die Karte später auf deinen Friedhof gelegt wird, wird sie nicht ins Exil geschickt.
-

Kleiner Mastikor

{2}

Artefaktkreatur — Mastikor

2/2

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

{4}: Der Kleine Mastikor fügt einer Kreatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

Beharrlichkeit (*Wenn diese Kreatur stirbt und falls keine -1/-1-Marke auf ihr lag, bringe sie mit einer -1/-1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.*)

- Du musst genau eine Karte abwerfen, um den Kleinen Mastikor zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Karte abzuwerfen, und du kannst keine zusätzlichen Karten abwerfen. Falls der Kleine Mastikor ins Spiel kommt, ohne gewirkt worden zu sein (zum Beispiel aufgrund seiner Beharrlichkeit-Fähigkeit), wirfst du keine Karte ab.
- Falls eine Karte mit Beharrlichkeit den Friedhof verlässt, nachdem sie gestorben ist und bevor die Beharrlichkeit-Fähigkeit verrechnet wird, wird die Karte nicht ins Spiel zurückgebracht.
- Sobald Beharrlichkeit 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. Ausrüstungen, die an die Kreatur angelegt waren, werden nicht wieder angelegt. Alle Marken, die auf der Kreatur lagen, werden nicht auf die neue Kreatur gelegt.
- Falls auf einer Kreatur gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion entfernt (je eine +1/+1-Marke und eine -1/-1-Marke), sodass nur eine dieser Sorten Marken auf ihr liegt. Die Beharrlichkeit-Fähigkeit des Kleinen Mastikors kann ihn wieder zurückbringen, falls seine -1/-1-Marken auf diese Weise entfernt werden.
- Falls auf einer Kreatur mit Beharrlichkeit bereits +1/+1-Marken liegen und sie dann so viele -1/-1-Marken erhält, dass sie durch tödlichen Schaden zerstört wird oder auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, weil ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, wird Beharrlichkeit nicht ausgelöst und die Karte wird nicht ins Spiel zurückgebracht. Das liegt daran, dass Beharrlichkeit prüft, welchen Zustand die Kreatur hat, unmittelbar bevor sie das Spiel verlässt. Zu diesem Zeitpunkt liegen noch -1/-1-Marken auf der Kreatur.

Koniferenwurm

{4} {G}

Verschneite Kreatur — Wurm

4/4

Verursacht Trampelschaden

{3} {G}: Der Koniferenwurm erhält +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an verschneiten bleibenden Karten ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Fähigkeit des Koniferenwurms verrechnet wird. Er ändert sich später im Zug auch dann nicht mehr, falls sich die Anzahl an verschneiten bleibenden Karten ändert, die du kontrollierst.
 - Da der Koniferenwurm selbst eine verschneite bleibende Karte ist, gibt ihm seine Fähigkeit normalerweise mindestens +1/+1.
-

Kunst des Spleißers

{2} {W}

Hexerei

Erzeuge einen 3/3 farblosen Golem-Artefaktkreaturenspielstein.

Kopplung mit Spontanzauber oder Hexerei {3} {W}

(Sowie du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kannst du diese Karte aus deiner Hand offen vorzeigen und ihre Kopplungskosten bezahlen. Falls du dies tust, füge dem Zauberspruch den Effekt dieser Karte hinzu.)

- Die an den Zauberspruch gekoppelten Fähigkeiten passieren zuletzt, nach allen anderen Effekten jenes Zauberspruchs. Der Golem ist also noch nicht im Spiel, falls der Zauberspruch einen Effekt hat, der alle Kreaturen, alle Kreaturen, die du kontrollierst, oder Ähnliches betrifft.
- Du zeigst alle Karten, die du koppeln möchtest, gleichzeitig vor. Jede einzelne Karte kann nur einmal an einen Zauberspruch gekoppelt werden. Es ist aber möglich, mehrere Karten mit demselben Namen an einen Zauberspruch zu koppeln.
- Falls ein Zauberspruch kopiert wird, wird kopiert, was beim Wirken des Zauberspruchs bestimmt wurde, sodass die Kopie dieselben Fähigkeiten hat, die auch an das Original gekoppelt wurden.
- Falls der Zauberspruch neutralisiert wird, bleiben alle Karten, die du an ihn gekoppelt hast, auf deiner Hand.
- Falls alle Ziele des Zauberspruchs illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, wird er neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. Dies gilt auch für die an diesen Zauberspruch gekoppelten Effekte.
- Die Legalität der Ziele eines Zauberspruchs wird nur überprüft, sowie begonnen wird, den Zauberspruch zu verrechnen. Falls der Zauberspruch, an den diese Karte gekoppelt ist, dazu führt, dass seine Ziele illegal werden, während er verrechnet wird (indem er sie zum Beispiel aus dem Spiel entfernt), erzeugst du dennoch einen Golem.

Listiges Ausweichen

{1} {U}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, geblockt wird, kannst du sie auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

- Du bringst die angreifende Kreatur vor dem Kampfschadensegment auf die Hand ihres Besitzers zurück. Eine Kreatur, die so aus dem Kampf entfernt wird, verursacht keinen Kampfschaden und erleidet auch keinen.

Magmaspeiendes Erdloch

{5} {R}

Spontanzauber

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

Das Magmaspeiende Erdloch fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Wählen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden. Wählen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs.
- Du kannst nur Karten ins Exil schicken, um für generisches Mana in den Manakosten des Zauberspruchs mit Wählen zu bezahlen.

Marit Lages Schlummer

{1} {U}

Legendäre verschneite Verzauberung

Immer wenn Marit Lages Schlummer oder eine andere verschneite bleibende Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wende Hellsicht 1 an.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du zehn oder mehr verschneite bleibende Karten kontrollierst, opfere Marit Lages Schlummer. Falls du dies tust, erzeuge einen legendären 20/20 schwarzen Avatar-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und Unzerstörbarkeit namens Marit Lage.

- Falls du nicht zehn oder mehr verschneite bleibende Karten kontrollierst, sowie dein Versorgungssegment beginnt, wird die letzte Fähigkeit nicht ausgelöst. Kein Spieler kann in einem Zug eine Aktion ausführen, bevor das Versorgungssegment des Zuges beginnt.
- Falls du nicht zehn verschneite bleibende Karten kontrollierst, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, kannst du Marit Lages Schlummer nicht opfern.
- Falls Marit Lages Schlummer das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, kannst du ihn nicht opfern und daher nicht Marit Lage erzeugen.

Mirrodins Belagerung

{2} {U}

Verzauberung

Sowie Mirrodins Belagerung ins Spiel kommt, wähle Mirraner oder Phyrexianer.

- Mirraner — Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, erzeuge einen 1/1 farblosen Myr-Artefaktkreaturenspielstein.
- Phyrexianer — Ziehe zu Beginn deines Endsegments eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls dann fünfzehn oder mehr Artefaktkarten in deinem Friedhof sind, verliert ein Gegner deiner Wahl die Partie.

- Falls du die Mirraner unterstützt, wird die Fähigkeit von Mirrodins Belagerung verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls du die Phyrexianer unterstützt, musst du einen Gegner deiner Wahl bestimmen, sowie dein Endsegment beginnt. Ob der Spieler die Partie verliert, wird erst beim Verrechnen der Fähigkeit bestimmt. Das bedeutet, dass die Karte, die du abwirfst, die fünfzehnte Artefaktkarte sein kann, die dazu führt, dass der Spieler deiner Wahl die Partie verliert, aber es bedeutet auch, dass, falls es keinen legalen Gegner deiner Wahl gibt, du keine Karte ziehst oder abwirfst.

- Falls du Mirrodins Belagerung irgendwie kontrollierst, ohne dass ein Modus bestimmt wurde, hat sie keine der beiden ausgelösten Fähigkeiten.
- In einer Partie Two-Headed Giant verliert das gesamte Team die Partie, falls ein Spieler dieses Teams die Partie verliert.

Morphon, grenzenloses Etwas

{7}

Legendäre Kreatur — Gestaltwandler

6/6

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Sowie Morphon, grenzenloses Etwas, ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Zaubersprüche des bestimmten Typs, die du wirkst, kosten beim Wirken {W}{U}{B}{R}{G} weniger.

Dieser Effekt reduziert nur die Menge an farbigem Mana, die du bezahlen musst.

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

- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Remasuri oder Krieger. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie Legitär und Verschneit können nicht bestimmt werden.
- Morphons Effekt reduziert die Gesamtkosten um bis zu ein Mana jeder Farbe. Falls ein Zauberspruch des bestimmten Typs zum Beispiel {4}{R}{W}{W} kostet, kostet er {4}{W}, nachdem Morphons Effekt angewendet wurde.
- Falls ein Zauberspruch hybride Manasymbole in seinen Manakosten hat, bestimmst du, welche Hälfte du bezahlst, bevor du die Gesamtkosten ermittelst. Falls ein Zauberspruch des bestimmten Typs zum Beispiel {2}{w/u}{w/u} kostet, kannst du für die Kosten {2}{W}{U} bestimmen und diese dann auf {2} reduzieren.
- Kostenreduktionseffekte werden nach anderen Kostenmodifikatoren angewendet, sodass Morphon zusätzliche Kosten oder alternative Kosten von Zaubersprüchen des bestimmten Typs reduzieren kann.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der anderen Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Morphon während des Zuges das Spiel verlässt.

Munitionsexperte

{B}{R}

Kreatur — Goblin

1/1

Aufblitzen

Wenn der Munitionsexperte ins Spiel kommt, kannst du ihn einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl so viele Schadenspunkte zufügen lassen, wie du Goblins kontrollierst.

- Die Anzahl der Goblins, die du kontrollierst, wird erst beim Verrechnen der Fähigkeit des Munitionsexperten überprüft. Falls der Munitionsexperte dann noch im Spiel ist, zählt er sich selbst.

Nantuko-Landwirt

{3} {G}

Kreatur — Insekt, Druiden

2/2

Wenn der Nantuko-Landwirt ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Länderkarten abwerfen. Lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf den Nantuko-Landwirt und ziehe entsprechend viele Karten.

- Falls ein Effekt modifiziert, wie viele +1/+1-Marken du auf den Nantuko-Landwirt legst, ändert dies nicht die Anzahl an Karten, die du ziehst. Ebenso gilt: Falls ein Effekt modifiziert, wie viele Karten du ziehst, ändert dies nicht die Anzahl an +1/+1-Marken, die du auf den Nantuko-Landwirt legst.
- Du wirfst ab, legst Marken auf die Kreatur und ziehst Karten, während die Fähigkeit des Nantuko-Landwirts verrechnet wird. Zwischen diesen drei Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Narrenfresser

{4} {B} {B}

Kreatur — Dämon

3/3

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Fliegend

Verschlingen 2 (*Sowie diese Karte ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen opfern. Diese Kreatur kommt mit doppelt so vielen +1/+1-Marken ins Spiel.*)

- Du kannst eine ungetappte Kreatur tappen, die nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, um einen Zauberspruch einzuberufen.
 - Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden. Einberufen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs.
 - Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopferte Kreatur nicht mehr im Spiel, sowie du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.
 - Da Verschlingen angewendet wird, sowie der Narrenfresser ins Spiel kommt, kann er nicht Kreaturen verschlingen, die gleichzeitig mit ihm ins Spiel kommen. Er kann Kreaturen verschlingen, die ihn einberufen haben – es ist eben nicht unbedingt die beste Idee, einen Dämon einzuberufen.
-

Nebelsyndikat-Naga

{2} {U}

Kreatur — Naga, Ninja

3/1

Ninjutsu {2} {U} ({2} {U}, bringe einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf deine Hand zurück: Bringe diese Karte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.)

Immer wenn der Nebelsyndikat-Naga einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie des Nebelsyndikat-Nagas ist.

- Der Spielstein hat die Fähigkeit des Nebelsyndikat-Nagas. Er kann auch Kopien von sich selbst erzeugen.
- Der Spielstein kopiert weder Marken noch Auren oder Ausrüstungen, die auf dem Nebelsyndikat-Naga liegen, noch andere Effekte, die Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben und so weiter des Nebelsyndikat-Nagas verändert haben. Normalerweise bedeutet dies, dass der Spielstein einfach ein Nebelsyndikat-Naga sein wird. Aber falls irgendwelche Kopiereffekte den Nebelsyndikat-Naga verändert haben, werden die Effekte mitkopiert.
- Falls der Nebelsyndikat-Naga das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein dennoch als eine Kopie des Nebelsyndikat-Nagas ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte des Nebelsyndikat-Nagas, die er zuletzt im Spiel hatte.

Netzwebender Wandelwicht

{3} {G} {G}

Kreatur — Gestaltwandler

3/5

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Reichweite

Wenn der Netzwebende Wandelwicht ins Spiel kommt und falls sich drei oder mehr Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden, erhältst du 5 Lebenspunkte dazu.

- Falls sich nicht drei oder mehr Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden, sowie der Netzwebende Wandelwicht ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls sich nicht drei oder mehr Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du nicht 5 Lebenspunkte dazu. Es müssen nicht beide Male dieselben Kreaturenkarten sein.

Oneirophage

{3} {U}

Kreatur — Kalmar, Illusion

1/2

Fliegend

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

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

Ork-Radauschwester

{1} {R}

Kreatur — Ork, Krieger

3/2

Echo {R} (*Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls diese bleibende Karte seit Beginn deines letzten Versorgungssegments unter deine Kontrolle gekommen ist, opfere sie, es sei denn, du bezahlst ihre Echokosten.*)

Wenn die Ork-Radauschwester stirbt, fügt sie einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Die Echo-Fähigkeit einer bleibenden Karte wird in deinem Versorgungssegment ausgelöst, 1.) falls sie seit Beginn deines letzten Versorgungssegments ins Spiel gekommen ist, oder 2.) falls du seit Beginn deines letzten Versorgungssegments die Kontrolle über sie erhalten hast oder 3.) falls ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernommen hatte und sie seit Beginn deines letzten Versorgungssegments wieder unter deine Kontrolle gelangt ist.

Pashalik Mons

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Krieger

2/2

Immer wenn Pashalik Mons oder ein anderer Goblin, den du kontrollierst, stirbt, fügt Pashalik Mons einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

{3} {R}, opfere einen Goblin: Erzeuge zwei 1/1 rote Goblin-Kreaturenspielsteine.

- Falls Pashalik Mons und ein oder mehrere andere Goblins, die du kontrollierst, zur gleichen Zeit sterben, wird seine Fähigkeit für jede der Kreaturen ausgelöst.
- Du kannst Pashalik Mons opfern, um die Kosten seiner letzten Fähigkeit zu bezahlen.

Pyrophobie

{1} {R}

Hexerei

Die Pyrophobie fügt einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Feiglinge können in diesem Zug nicht blocken.

- Feigling ist ein Kreaturentyp. In diesem Set gibt es keine Kreaturen mit diesem Kreaturentyp (wahrscheinlich haben sie sich nur zu gut versteckt), aber denke daran, dass Kreaturen mit der Wandelwicht-Fähigkeit Feiglinge sind.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Pyrophobie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Feiglinge können blocken, falls sie es ansonsten dürfen.
 - Da sie nicht die Eigenschaften von Kreaturen modifiziert, betrifft die Pyrophobie auch Feiglinge, die nach dem Verrechnen der Pyrophobie ins Spiel kommen, sowie Kreaturen, die erst danach Feiglinge werden.
-

Rachsüchtiger Teufel

{1} {R}

Kreatur — Teufel

1/1

Eile

Morbide — {T}: Der Rachsüchtige Teufel fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.

- Die Fähigkeit des Rachsüchtigen Teufels kann auch aktiviert werden, falls nur eine Kreatur gestorben ist, bevor der Rachsüchtige Teufel ins Spiel gekommen ist.

Ranziger Offizier

{3} {B}

Kreatur — Zombie, Soldat

3/1

Wenn der Ranzige Offizier ins Spiel kommt, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

{1} {B}, {T}, schicke eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte.

- Während die ausgelöste Fähigkeit des Ranzigen Offiziers verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Karten abwerfen, um mehrere Zombie-Spielsteine zu erzeugen.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit des Ranzigen Offiziers dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 4 Lebenspunkte verliert.

Reihenweises Verschwinden

{U}

Spontanzauber

Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück. Dann kann der Beherrscher der Kreatur {U} {U} bezahlen. Falls er dies tut, kann er diesen Zauberspruch kopieren und kann für die Kopie ein neues Ziel bestimmen.

- Die Kopie von Reihenweise Verschwinden hat die Fähigkeit, sich selbst zu kopieren. Das Kopieren kann so lange weitergehen, wie die betroffenen Spieler {U} {U} bezahlen können und wollen.
 - Während das Reihenweise Verschwinden verrechnet wird, kannst du nicht mehrfach {U} {U} bezahlen, um es mehrfach zu kopieren. Es ist schließlich ein reihenweises Verschwinden, kein haufenweises.
 - Die durch das Reihenweise Verschwinden erzeugten Kopien werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht gewirkt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
 - Falls die als Ziel bestimmte Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn das Reihenweise Verschwinden verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Der Beherrscher der Kreatur kann nicht bezahlen, um das Reihenweise Verschwinden zu kopieren.
-

Relief der Auserwählten

{1} {W} {B}

Verzauberung

Sowie das Relief der Auserwählten ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

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

{1}, opfere eine Kreatur des bestimmten Typs: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Remasuri oder Krieger. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie Legendär und Verschneit können nicht bestimmt werden.
- Die letzte Fähigkeit des Reliefs der Auserwählten kann eine beliebige Kreatur deiner Wahl als Ziel haben, nicht nur eine mit dem bestimmten Typ.

Ritter von Alt-Benalia

{3} {W} {W}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/3

Aussetzen 5 — {W} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {W} bezahlen, sie ins Exil schicken und fünf Zeitmarken auf sie legen. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke die Karte, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Sie hat Eile.)*

Wenn der Ritter von Alt-Benalia ins Spiel kommt, erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Fähigkeit des Ritters von Alt-Benalia betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem sie verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+1.
 - Du kannst eine Karte mittels Aussetzen zu jedem Zeitpunkt aus deiner Hand ins Exil schicken, zu dem du sie wirken könntest. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, beeinflussen, und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass du die Karte wirken könntest, um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du in diesem Moment alle Schritte beim Wirken der Karte durchführen könntest, ist irrelevant. Du kannst zum Beispiel eine Karte mit Aussetzen ins Exil schicken, deren Manakosten du nicht bezahlen könntest.
 - Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird der Stapel nicht verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.
 - Nachdem die letzte Zeitmarke entfernt wurde, musst du die Karte wirken, sofern dies möglich ist. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Falls ein Effekt es dir verbietet, die Karte zu wirken, bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
 - Eine Kreatur, die mit Aussetzen gewirkt wurde, kommt mit Eile ins Spiel. Sie hat Eile, bis ein anderer Spieler die Kontrolle über sie (oder in seltenen Fällen die Kontrolle über den Kreaturenzauber) erlangt.
-

Röhrender Elch

{3} {G}

Kreatur — Hirsch

4/2

Solange in diesem Zug eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, hat der Röhrende Elch Unzerstörbarkeit und verursacht Trampelschaden.

- Der Effekt des Röhrenden Elchs überprüft in jedem Zug, ob er während dieses Zuges angewendet wird oder nicht. Er überprüft dies nicht nur in dem Zug, in dem er ins Spiel kommt.
- Der Effekt des Röhrenden Elchs wird auch angewendet, falls die andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, bevor der Röhrende Elch ins Spiel kam, und er wird auch weiter angewendet, falls die Kreatur das Spiel wieder verlässt.

Sammelnder Buboh

{1} {G}

Kreatur — Buboh

2/2

Aktivierte Fähigkeiten von Artefakten können nicht aktiviert werden.

- 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. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind nicht betroffen.
- Keine Fähigkeiten von Artefakten können aktiviert werden, auch keine Manafähigkeiten.
- Die Fähigkeit des Sammelnden Buboh betrifft nur Artefakte im Spiel. Aktivierte Fähigkeiten, die in anderen Zonen funktionieren (wie Umwandlung), können weiterhin aktiviert werden.
- Falls du den Sammelnden Buboh kontrollierst, kannst du keine Fähigkeiten deiner Artefakte aktivieren – auch dann nicht, wenn du den Sammelnden Buboh als Kosten opfern würdest, um eine der Fähigkeiten zu aktivieren.

Schabernack

{1} {R}

Hexerei

Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.

Ausgraben 1 (*Falls du eine Karte ziehen würdest, kannst du stattdessen genau eine Karte oben von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof legen. Falls du dies tust, bringe diese Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Ziehe sonst eine Karte.*)

- Falls ein Effekt eine Karte auf deine Hand bringt, ohne das Wort „ziehen“ zu verwenden, ziehst du keine Karte. Ausgraben kann dieses Ereignis nicht ersetzen.
- Ausgraben kann jedes Ziehen ersetzen, nicht nur das Ziehen während deines Ziehsegments. Das Ziehen einer einzelnen Karte kann nicht durch mehrere Ausgraben-Fähigkeiten ersetzt werden.

- Du kannst nur versuchen, eine Ausgraben-Fähigkeit zu verwenden, falls du mindestens entsprechend viele Karten in deiner Bibliothek hast.
- Sobald du angekündigt hast, dass du die Ausgraben-Fähigkeit anwendest, um ein Ziehen zu ersetzen, können Spieler keine Aktionen ausführen, bis du die Karte auf deine Hand genommen und die obersten Karten von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt hast.
- Falls du mehrere Karten ziehst, wird jedes Ziehen einzeln nacheinander ausgeführt. Falls du zum Beispiel zwei Karten ziehen sollst und du das erste Ziehen durch eine Ausgraben-Fähigkeit ersetzt, kannst du eine weitere Karte mit einer Ausgraben-Fähigkeit (auch eine, die durch die erste Ausgraben-Fähigkeit auf den Friedhof gelegt wurde) verwenden, um das zweite Ziehen zu ersetzen.

Schattenhafter Baumhirte

{2} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +0/+2 und weist

Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu.

Totembeistand (Falls die verzauberte Kreatur zerstört würde, entferne stattdessen allen Schaden von ihr und zerstöre diese Aura.)

- Der Effekt des Schattenhaften Baumhirten ändert nicht die Stärke der verzauberten Kreatur. Er ändert nur die Menge des Kampfschadens, den die Kreatur zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte. Der Brutale Klauenhieb führt zum Beispiel nicht dazu, dass die verzauberte Kreatur mit ihrer Widerstandskraft kämpft.
- Der Effekt von Totembeistand ist obligatorisch. Falls die verzauberte Kreatur zerstört würde, musst du stattdessen allen Schaden (sofern vorhanden) von ihr entfernen und die Aura mit Totembeistand, die an sie angelegt ist, zerstören.
- Der Effekt von Totembeistand wird unabhängig davon angewendet, warum die verzauberte Kreatur zerstört würde: weil ihr tödlicher Schaden zugefügt wurde oder weil sie von einem Zerstörungseffekt betroffen ist (wie jenem von Zusammenrotten). In allen Fällen wird aller Schaden von der Kreatur entfernt und stattdessen die Aura zerstört.
- Totembeistand hat keinen Effekt, falls die verzauberte Kreatur aus anderen Gründen auf den Friedhof gelegt wird, beispielsweise weil sie geopfert wird, falls die „Legendenregel“ auf sie zutrifft oder falls ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt.
- Falls eine Kreatur unzerstörbar ist und von einer Aura mit Totembeistand verzaubert wird, haben tödlicher Schaden und Effekte, die versuchen, sie zu zerstören, einfach keinen Effekt. Totembeistand hat keinen Effekt, weil es nicht benötigt wird.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Auren mit Totembeistand verzaubert ist und zerstört würde, wird stattdessen eine der Auren zerstört – aber nur eine, nicht alle. Du bestimmst, welche zerstört wird, da du die verzauberte Kreatur kontrollierst.
- Falls eine Kreatur, die von einer Aura mit Totembeistand verzaubert ist, von mehreren zustandsbasierten Aktionen gleichzeitig zerstört werden würde (wahrscheinlich, weil eine Kreatur mit Todesberührung dieser Kreatur mindestens Schaden in Höhe von deren Widerstandskraft zugefügt hat), ersetzt der Effekt von Totembeistand alle jene zustandsbasierten Aktionen, sodass die Kreatur überlebt.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit (wie die Vitalitätskraft) sowohl die Aura mit Totembeistand als auch die davon verzauberte Kreatur gleichzeitig zerstören würde, bewahrt der Effekt von Totembeistand

die verzauberte Kreatur davor, zerstört zu werden. Der Zauberspruch oder die Fähigkeit zerstört die Aura gleichzeitig auf zwei verschiedene Arten, doch das Ergebnis ist dasselbe wie bei ihrer einfachen Zerstörung.

- Der Effekt von Totembeistand ist keine Regeneration. Insbesondere wird die verzauberte Kreatur nicht getappt und nicht aus dem Kampf entfernt, falls der Effekt von Totembeistand angewendet wird. Effekte, die sagen, dass die verzauberte Kreatur nicht regeneriert werden kann (wie z. B. die Plünderung), verhindern nicht, dass der Effekt von Totembeistand angewendet wird.

Schleudertrupp-Leutnant

{3} {B}

Kreatur — Goblin

1/1

Wenn der Schleudertrupp-Leutnant ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 rote Goblin-Kreaturenspielsteine.
Opfere einen Goblin: Ein Spieler deiner Wahl verliert 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Du kannst einen beliebigen Goblin, den du kontrollierst, opfern, um die aktivierte Fähigkeit des Schleudertrupp-Leutnants zu aktivieren, nicht nur diejenigen, die durch seine ausgelöste Fähigkeit erzeugt werden. Du kannst sogar den Schleudertrupp-Leutnant selbst opfern.

Schmetterhelix

{3} {B}

Hexerei

Die Schmetterhelix fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.
Rückblende {R} {W} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Falls das bestimmte Ziel illegal ist, wenn die Schmetterhelix verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst nicht 3 Lebenspunkte dazu.
- Die Schmetterhelix ist immer ein schwarzer Zauberspruch. Er ist auch dann nicht rot und weiß, falls du ihn für seine Rückblendekosten gewirkt hast.

Schneeraupe

{3} {U}

Verschneite Kreatur — Insekt

3/3

{4} {S} {S}: Monstrum 2. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege zwei +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs. {S} kann mit einem Mana von einer verschneiten bleibenden Karte bezahlt werden.)*
Solange die Schneeraupe monströs ist, hat sie Flugfähigkeit.

- Ist eine Kreatur bereits monströs, kann sie nicht erneut monströs werden. Falls die Kreatur bereits monströs ist, wenn die Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.

- Monströs sein ist keine Fähigkeit einer Kreatur. Es ist nur eine Tatsache in Bezug auf diese Kreatur. Falls die Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, oder ihre Fähigkeiten oder ihre +1/+1-Marken verliert, bleibt sie dennoch monströs.
- Wenn die Schneeraupe Flugfähigkeit erhält, nachdem sie geblockt wurde, wird die blockende Kreatur nicht aus dem Kampf entfernt und die Schneeraupe wird nicht ungeblockt.

Schrottplatz-Rekombinator

{3}

Artefaktkreatur — Konstrukt

0/0

Bausteine 2 (*Diese Kreatur kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel. Wenn sie stirbt, kannst du ihre +1/+1-Marken auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl legen.*)

{T}, opfere ein Artefakt: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Konstrukt-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.

- Falls eine Kreatur mit Bausteine genug -1/-1-Marken erhält, um durch tödlichen Schaden zerstört oder auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt zu werden, weil ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, legt Bausteine so viele +1/+1-Marken auf die Artefaktkreatur deiner Wahl, wie +1/+1-Marken auf jener Kreatur lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat. Das liegt daran, dass Bausteine prüft, welchen Zustand die Kreatur hat, unmittelbar bevor sie das Spiel verlässt. Zu diesem Zeitpunkt lagen noch +1/+1-Marken auf der Kreatur.
- Du kannst den Schrottplatz-Rekombinator opfern, um für die Kosten seiner zweiten Fähigkeit zu bezahlen.

Schwert aus Sehnen und Stahl

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Schutz vor Schwarz und vor Rot.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, zerstöre bis zu einen Planeswalker deiner Wahl und bis zu ein Artefakt deiner Wahl.

Ausrüsten {2}

- Schutz vor einer Farbe bedeutet, dass die ausgerüstete Kreatur 1.) von Kreaturen dieser Farbe nicht geblockt werden kann, 2.) nicht das Ziel von Zaubersprüchen dieser Farbe oder von Fähigkeiten von Quellen dieser Farbe sein und nicht von Auren dieser Farbe verzaubert oder von Ausrüstungen dieser Farbe ausgerüstet werden kann und 3.) dass aller Schaden, den Quellen dieser Farbe zufügen würden, verhindert wird. Ausschließlich diese spezifischen Ereignisse werden verhindert oder illegal.

Schwert aus Wahrheit und Recht

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Schutz vor Weiß und vor Blau.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst, und führe dann Wucherung durch. *(Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*
Ausrüsten {2}

- Schutz vor einer Farbe bedeutet, dass die ausgerüstete Kreatur 1.) von Kreaturen dieser Farbe nicht geblockt werden kann, 2.) nicht das Ziel von Zaubersprüchen dieser Farbe oder von Fähigkeiten von Quellen dieser Farbe sein und nicht von Auren dieser Farbe verzaubert oder von Ausrüstungen dieser Farbe ausgerüstet werden kann und 3.) dass aller Schaden, den Quellen dieser Farbe zufügen würden, verhindert wird. Ausschließlich diese spezifischen Ereignisse werden verhindert oder illegal.
- Das Set *Modern: Horizonte* enthält keinerlei Möglichkeiten, dass Spieler Marken zum Wuchern erhalten können, aber einige Karten anderer Sets besagen, dass ein Spieler eine Marke einer bestimmten Sorte „erhält“. Insbesondere gilt: Embleme sind keine Marken.
- Du kannst jegliche bleibende Karte bestimmen, die eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst keine Karten wählen, die sich in einer anderen Zone als im Spiel befinden, selbst dann nicht, falls sich Marken auf ihnen befinden (wie beispielsweise ausgesetzte Karten).
- Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben willst. Da „eine beliebige Anzahl“ auch Null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.
- Du bestimmst eine Kreatur, legst eine +1/+1-Marke auf sie und führst dann Wucherung durch, während die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen diesen Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
- Falls eine bleibende Karte oder ein Spieler, die bzw. den du bestimmst, mehr als eine Sorte Marken hat, während Wucherung durchgeführt wird, erhält sie bzw. er eine weitere von jeder Sorte. Falls du also eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst, legst, auf der schon eine -1/-1-Marke liegt, und dann diese Kreatur bestimmst, um Wucherung durchzuführen, legst du eine weitere jeder dieser Marken auf die Kreatur, bevor zustandsbasierte Aktionen sie entfernen.

Seele des Märtyrers

{2} {W}

Kreatur — Geist, Soldat

3/2

Einberufen *(Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappt, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.)*
Wenn die Seele des Märtyrers ins Spiel kommt und falls du keine getappten Länder kontrollierst, lege zwei +1/+1-Marken auf sie.

- Falls du irgendwelche getappten Länder kontrollierst, sowie die Seele des Märtyrers ins Spiel kommt, wird ihre letzte Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du irgendwelche getappten Länder kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, legst du nicht zwei +1/+1-Marken auf die Seele des Märtyrers.
- Du kannst eine ungetappte Kreatur tappen, die nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, um einen Zauberspruch einzuberufen.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden. Einberufen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopferete Kreatur nicht mehr im Spiel, sowie du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.

Seelenfaust-Technik

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

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

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, manifestiere die oberste Karte deiner Bibliothek. *(Bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

- Die verdeckte bleibende Karte ist eine 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Die Kreatur ist farblos und ihre umgewandelten Manakosten betragen 0. Andere Effekte, die auf die bleibende Karte angewendet werden, können ihr dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen oder diese Eigenschaften ändern.
- Die Eigenschaften einer verdeckten bleibenden Karte sind kopierbare Werte. Falls ein anderes Objekt eine Kopie einer verdeckten Kreatur wird oder falls ein Spielstein erzeugt wird, der eine Kopie einer verdeckten Kreatur ist, dann ist das neue Objekt eine aufgedeckte, farblose 2/2 Kreatur ohne Fähigkeiten.
- Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, kannst du eine manifestierte Kreatur aufdecken, indem du offen vorzeigst, dass es eine Kreaturenkarte ist (du ignorierst dabei typverändernde Effekte, die auf sie angewendet würden), und ihre Manakosten bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Da verdeckte Kreaturen keinen Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben wie eine andere Kreatur oder den gleichen Kreaturentyp haben wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.
- Da die bleibende Karte sowohl bevor als auch nachdem sie aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken einer bleibenden Karte keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.
- Eine bleibende Karte, die aufgedeckt wird, ändert ihre Eigenschaften, bleibt aber sonst dieselbe bleibende Karte. Das Aufdecken einer bleibenden Karte ändert nichts daran, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die die bleibende Karte als Ziel hatten, haben sie weiterhin als Ziel und Auren und Ausrüstungen, die an die bleibende Karte angelegt waren, bleiben an sie angelegt.

Falls nun irgendetwas die Kreatur illegal als Ziel hat oder illegal an sie angelegt ist, wird dies durch die Spielregeln gegebenenfalls bereinigt.

- Du kannst dir verdeckte bleibende Karten, die du kontrollierst, jederzeit ansehen. Verdeckte bleibende Karten, die du nicht kontrollierst, kannst du dir nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir.
- Falls eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, musst du sie offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.
- Falls ein Effekt versucht, eine verdeckte Karte wieder ins Spiel zu bringen, nachdem sie das Spiel verlassen hat (zum Beispiel die verzögert ausgelöste Fähigkeit der Astralen Wanderung), bringt der Effekt die Karte aufgedeckt ins Spiel zurück. Falls er versucht, auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte ins Spiel zu bringen, bleibt diese Karte stattdessen in ihrer derzeitigen Zone.

Seelentreiber

{1}{W}{U}

Kreatur — Geist

1/1

Immer wenn eine Kreatur aus dem Spiel ins Exil geschickt wird, lege eine +1/+1-Marke auf den Seelentreiber.

Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil schicken und sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurückbringen.

- Falls andere Fähigkeiten, die du kontrollierst, zu Beginn deines Endsegments ausgelöst werden, wählst du für jede von ihnen die Ziele aus, sowie sie auf den Stapel gelegt werden. Außerdem bestimmst du die Reihenfolge, in der sie auf den Stapel gelegt werden. Das bedeutet zum Beispiel, dass du eine Kreatur ins Exil schicken könntest, die durch eine Exhumieren-Fähigkeit ins Spiel gebracht wurde (dann würde die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Exhumieren die Kreatur nicht ins Exil schicken), aber du kannst keine Kreatur als Ziel bestimmen, die in deinem Endsegment von einer anderen Fähigkeit (wie der verzögert ausgelösten Fähigkeit der Astralen Wanderung) ins Spiel zurückgebracht werden wird.
- Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls eine Kreatur ins Exil geschickt wird, aber in einer anderen Zone endet (wahrscheinlich, weil sie in der Commander-Variante der Kommandeur eines Spielers ist), wird die erste Fähigkeit des Seelentreibers ausgelöst.

Sekretbrunnen

{3}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{3}: Der Sekretbrunnen wird bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 Dinosaurier-Artefaktkreatur.

- Falls du den Sekretbrunnen zu einer Kreatur machst, er aber noch nicht durchgängig seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du seine Manafähigkeit nicht aktivieren und auch nicht mit ihm angreifen.

Serra die Gütige

{2} {W} {W}

Legendärer Planeswalker — Serra

4

+2: Fliegende Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten

+1/+1 bis zum Ende des Zuges.

−3: Erzeuge einen 4/4 weißen Engel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

−6: Du erhältst ein Emblem mit „Falls du eine Kreatur kontrollierst, reduziert Schaden, der deinen Lebenspunktstand auf weniger als 1 reduzieren würde, stattdessen deinen Lebenspunktstand auf 1.“

- Serras erste Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen oder die später im Zug Flugfähigkeit erhalten, erhalten nicht +1/+1.
- Serras Emblem verhindert keinen Schaden. Es verändert nur das Ergebnis des Schadens, der dir zugefügt wird. So erhält zum Beispiel der Beherrscher einer Kreatur mit Lebensverknüpfung, die dir Schaden zufügt, auch dann Lebenspunkte, wenn der Schaden deinen Lebenspunktstand auf weniger als 1 reduzieren würde.
- Serras Emblem verhindert nicht den Verlust von Lebenspunkten durch Effekte, die sagen, dass du „Lebenspunkte verlierst“.
- Falls du weniger als 1 Lebenspunkt hast und die Partie aus irgendeinem Grund nicht verloren hast, verringert Schaden, der dir zugefügt wird, deinen Lebenspunktstand ganz normal weiter unter 0.
- In einer Partie Two-Headed Giant reduziert Schaden, der dir und/oder deinem Teamkameraden zugefügt wird und der den Lebenspunktstand deines Teams auf weniger als 1 reduzieren würde, den Lebenspunktstand deines Teams stattdessen auf 1, solange du eine Kreatur kontrollierst. Es spielt keine Rolle, ob dein Teamkamerad eine Kreatur kontrolliert – auch dann nicht, wenn der Schaden deinem Teamkameraden zugefügt wird.
- Wird dir in einer Commander-Variante Kampfschaden von einem Kommandeur zugefügt, dann wird dieser trotzdem gezählt, auch wenn sich dein Lebenspunktstand nicht ändert.

Seuchenzüchter

{2} {B}

Kreatur — Überträger

2/2

Todesberührung

Sowie der Seuchenzüchter ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen des bestimmten Typs, die deine Gegner kontrollieren, erhalten −1/−1.

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

- Das Bestimmen des Kreaturentyps geschieht, sowie der Seuchenzüchter ins Spiel kommt. Spieler können auf diese Entscheidung nicht antworten. Der -1/-1-Effekt wirkt sofort.

Silumgar-Aasfresser

{4} {B}

Kreatur — Zombie, Vogel

2/3

Fliegend

Ausschlachten (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern.*)

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf den Silumgar-Aasfresser. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges, falls er die Kreatur ausgeschlachtet hat.

- Eine Kreatur mit Ausschlachten „schlachtet eine Kreatur aus“, falls der Beherrscher der Ausschlachten-Fähigkeit der Kreatur beim Verrechnen der Ausschlachten-Fähigkeit eine Kreatur geopfert hat.
- Du entscheidest, ob du eine Kreatur opferst und welche Kreatur du opferst, sowie die Ausschlachten-Fähigkeit verrechnet wird. Eine Kreatur kann sich selbst ausschachten.
- Du kannst pro Ausschlachten-Fähigkeit höchstens eine Kreatur opfern.
- Falls dem Silumgar-Aasfresser zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird wie einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, erhält er durch seine letzte Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um ihn zu retten.

Sisay, Kapitänin der Wetterlicht

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Sisay, Kapitänin der Wetterlicht, erhält +1/+1 für jede Farbe unter den anderen legendären bleibenden Karten, die du kontrollierst.

{W}{U}{B}{R}{G}: Durchsuche deine Bibliothek nach einer legendären bleibenden Karte mit umgewandelten Manakosten kleiner als Sisays Stärke, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

- Falls Sisay das Spiel verlässt, nachdem du ihre letzte Fähigkeit aktiviert hast und bevor die Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihren zuletzt bekannten Zustand im Spiel, um zu bestimmen, welche Karten du finden kannst.
- Falls eine Karte in einer Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Stachelhorn-Minotaurus

{2} {R}

Kreatur — Minotaurus, Berserker

2/3

Solange du in diesem Zug zwei oder mehr Karten gezogen hast, hat der Stachelhorn-Minotaurus Doppelschlag.

- Der Effekt des Stachelhorn-Minotaurus wird auch angewendet, falls du zwei oder mehr Karten gezogen hast, bevor der Stachelhorn-Minotaurus ins Spiel gekommen ist.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, zählen diese nicht für den Effekt des Stachelhorn-Minotaurus.
- Falls der Stachelhorn-Minotaurus erst Doppelschlag erhält, nachdem Kampfschaden zugefügt wurde (wahrscheinlich, weil die Fähigkeit einer anderen Kreatur dazu führte, dass du eine Karte gezogen hast, als sie Kampfschaden zufügte), fügt der Stachelhorn-Minotaurus nur normalen Kampfschaden zu.

Tantalitmox

Artefakt

Aussetzen 3 — {0} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, bezahle {0}, schicke sie ins Exil und lege drei Zeitmarken auf sie. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke die Karte, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Der Tantalitmox hat keine Manakosten. Du kannst ihn nicht wirken, es sei denn, ein Effekt (wie Aussetzen) erlaubt es dir, ihn für alternative Kosten oder ohne seine Manakosten zu bezahlen zu wirken. Ihre umgewandelten Manakosten betragen 0.
- Du kannst eine Karte mittels Aussetzen zu jedem Zeitpunkt aus deiner Hand ins Exil schicken, zu dem du sie wirken könntest. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, beeinflussen, und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass du die Karte wirken könntest, um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du in diesem Moment alle Schritte beim Wirken der Karte durchführen könntest, ist irrelevant. Du kannst beispielsweise eine Karte mit Aussetzen ins Exil schicken, die keine Manakosten hat oder die ein Ziel benötigt, auch falls zu dem Zeitpunkt keine legalen Ziele verfügbar sind.
- Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird der Stapel nicht verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.
- Nachdem die letzte Zeitmarke entfernt wurde, musst du die Karte wirken, sofern dies möglich ist. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Falls ein Effekt es dir verbietet, die Karte zu wirken, bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.

Todeskälte

{2} {B}

Hexerei

Alle Kreaturen, die nicht verschneit sind, erhalten-X/-X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an verschneiten bleibenden Karten ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Verrechnung der Todeskälte beginnt. Er ändert sich später im Zug auch dann nicht mehr, falls sich die Anzahl an verschneiten bleibenden Karten ändert, die du kontrollierst.
- Die Todeskälte beeinflusst nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung keine verschneiten Kreaturen sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -X/-X.

Traumform

{2} {U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhalten bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3, haben Flugfähigkeit und werden zusätzlich zu ihren anderen Farben und Typen blaue Illusionen.
Ziehe eine Karte.

- Die Traumform überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreaturen deiner Wahl auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf bestimmte Werte setzen und die erst angewendet werden, nachdem die Traumform verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreaturen deiner Wahl verändern (wie die Effekte von Tugendkraft oder Riesenwuchs) werden immer angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die Stärke oder Widerstandskraft der Kreaturen verändern (zum Beispiel +1/+1-Marken).
- Du kannst die Traumform wirken, ohne Kreaturen als Ziele zu bestimmen. Du ziehst dann einfach eine Karte. Falls du jedoch irgendwelche Ziele bestimmst und alle diese Ziele illegal werden, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und du ziehst keine Karte.

Träumimmer

{1} {U}

Spontanzauber

Ziehe eine Karte.

Kopplung mit Spontanzauber oder Hexerei {2} {U}

(Sowie du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kannst du diese Karte aus deiner Hand offen vorzeigen und ihre Kopplungskosten bezahlen. Falls du dies tust, füge dem Zauberspruch den Effekt dieser Karte hinzu.)

- Die an den Zauberspruch gekoppelten Fähigkeiten passieren zuletzt, nach allen anderen Effekten jenes Zauberspruchs.
- Du zeigst alle Karten, die du koppeln möchtest, gleichzeitig vor. Jede einzelne Karte kann nur einmal an einen Zauberspruch gekoppelt werden. Es ist aber möglich, mehrere Karten mit demselben Namen an einen Zauberspruch zu koppeln.
- Falls ein Zauberspruch kopiert wird, wird kopiert, was beim Wirken des Zauberspruchs bestimmt wurde, sodass die Kopie dieselben Fähigkeiten hat, die auch an das Original gekoppelt wurden.
- Falls der Zauberspruch neutralisiert wird, bleiben alle Karten, die du an ihn gekoppelt hast, auf deiner Hand.

- Falls alle Ziele des Zauberspruchs illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, wird er neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. Dies gilt auch für die an diesen Zauberspruch gekoppelten Effekte.
- Die Legalität der Ziele eines Zauberspruchs wird nur überprüft, sowie begonnen wird, den Zauberspruch zu verrechnen. Falls der Zauberspruch, an den diese Karte gekoppelt ist, bewirkt, dass seine Ziele illegal werden, während er verrechnet wird (indem er sie zum Beispiel aus dem Spiel entfernt), ziehst du dennoch eine Karte.

Tributmagierin

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Wenn die Tributmagierin ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte mit umgewandelten Manakosten von 2 durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.

- Falls eine Karte in deiner Bibliothek X in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Trompetende Herde

{2} {G} {G}

Hexerei

Erzeuge einen 3/3 grünen Elefant-Kreaturenspielstein.

Abprall (*Falls du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.*)

- Das erneute Wirken der Karte durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Abprall ist optional. Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst, weil ein Effekt dies verbietet, bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken. Falls du die Karte wirkst, wird sie wie gewohnt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, sobald sie verrechnet wurde.
 - Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand wirkst, neutralisiert oder nicht verrechnet wird (wahrscheinlich, weil seine Ziele illegal geworden sind), tritt keiner seiner Effekte ein, auch nicht Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn in deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.
-

Unsteter Seemann

{W}{U}

Kreatur — Gestaltwandler

2/2

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Immer wenn du oder eine bleibende Karte, die du kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wirst bzw. wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit, es sei denn, sein bzw. ihr Beherrscher bezahlt {1}.

- Falls du und eine bleibende Karte, die du kontrollierst, beide das Ziel desselben Zauberspruchs oder derselben Fähigkeit werdet, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, wird die Fähigkeit des Unsteten Seemannes zweimal ausgelöst. Dasselbe gilt, falls zwei bleibende Karten, die du kontrollierst, beide das Ziel desselben Zauberspruchs oder derselben Fähigkeit werden, den bzw. die ein Gegner kontrolliert.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, nur dich oder nur eine bleibende Karte als Ziel hat, aber dich oder die bleibende Karte mehrfach als Ziel hat, wird die Fähigkeit des Unsteten Seemannes nur einmal ausgelöst.

Unterschlupf

{1}{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor einer Farbe, die du bestimmst.

Ziehe eine Karte.

- Schutz vor einer Farbe bedeutet, dass die Kreatur deiner Wahl 1.) von Kreaturen dieser Farbe nicht geblockt werden kann, 2.) nicht das Ziel von Zaubersprüchen dieser Farbe oder von Fähigkeiten von Quellen dieser Farbe sein und nicht von Auren dieser Farbe verzaubert oder von Ausrüstungen dieser Farbe ausgerüstet werden kann und 3.) dass aller Schaden, den Quellen dieser Farbe zufügen würden, verhindert wird. Ausschließlich diese spezifischen Ereignisse werden verhindert oder illegal.
 - 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.
 - Du kannst nicht „Artefakt“ oder „farblos“ bestimmen, sowie du für den Unterschlupf eine Farbe wählen musst, da dies keine Farben sind.
 - Die Legalität der Ziele eines Zauberspruchs wird nur überprüft, sowie begonnen wird, den Zauberspruch zu verrechnen. Falls der Unterschlupf der Kreatur deiner Wahl Schutz vor Weiß gibt, ziehst du dennoch eine Karte.
-

Untoter Augur
{B} {B}
Kreatur — Zombie, Zauberer
2/2

Immer wenn der Untote Augur oder ein anderer Zombie,
den du kontrollierst, stirbt, ziehst du eine Karte und
verlierst 1 Lebenspunkt.

- Falls der Untote Augur zum selben Zeitpunkt wie ein oder mehrere andere Zombies, die du kontrollierst, stirbt, wird die Fähigkeit des Untoten Augurs für jeden von ihnen ausgelöst.

Urza, Erster Fürst der Handwerker
{2} {U} {U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
1/4
Wenn Urza, Erster Fürst der Handwerker, ins Spiel
kommt, erzeuge einen 0/0 farblosen Konstrukt-
Artefaktkreaturenspielstein mit „Diese Kreatur erhält
+1/+1 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.“
Tappe ein ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst:
Erzeuge {U}.
{5}: Mische deine Bibliothek und schicke dann die
oberste Karte ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst
du sie spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Der Spielstein, der von Urzas erster Fähigkeit erzeugt wird, zählt sich selbst, also ist er mindestens 1/1.
 - Du kannst ein beliebiges ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst, tappen (einschließlich jener, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um die Kosten von Urzas Manafähigkeit zu bezahlen. Das Tappen einer Ausrüstung für diese Fähigkeit beeinflusst weder ihre Fähigkeiten noch die ausgerüstete Kreatur.
 - Falls du die Karte, die mit Urzas letzter Fähigkeit ins Exil geschickt wurde, nicht spielst, bleibt sie im Exil.
 - Urzas letzte Fähigkeit ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte 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 beim Kleinen Mastikor der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
-

Urzas Zorn

{2} {R}

Spontanzauber

Bonus {8} {R} *(Du kannst zusätzlich {8} {R} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Urzas Zorn fügt einem Ziel deiner Wahl 3

Schadenspunkte zu. Falls die Bonuskosten dieses

Zauberspruchs bezahlt wurden, fügt er der bleibenden

Karte oder dem Spieler stattdessen 10 Schadenspunkte

zu und der Schaden kann nicht verhindert werden.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Urzas Zorn immer noch als Ziel haben. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird, wird Urzas Zorn nicht neutralisiert, aber zusätzliche Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Falls das Ziel für Urzas Zorn ein illegales Ziel wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und ohne Effekt auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Dies gilt auch, falls sein Schaden nicht verhindert werden kann und obwohl er nicht neutralisiert werden kann.

Verflüchtigen

{W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst,

ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres

Besitzers ins Spiel zurück.

Abprall (Falls du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)

- Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
 - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
 - Das erneute Wirken der Karte durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Abprall ist optional. Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst (zum Beispiel weil es keine legalen Ziele gibt), bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken. Falls du die Karte wirkst, wird sie wie gewohnt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, sobald sie verrechnet wurde.
 - Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand wirkst, neutralisiert oder nicht verrechnet wird (wahrscheinlich, weil seine Ziele illegal geworden sind), tritt keiner seiner Effekte ein, auch nicht Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn in deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.
-

Vergangenheit ernten

{X} {R} {G}

Hexerei

Bringe X zufällig bestimmte Karten aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Schicke Vergangenheit ernten ins Exil.

- Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Karten zufällig bestimmt werden, und dem Zeitpunkt, zu dem sie auf deine Hand zurückgebracht werden, eine Aktion ausführen.
- Vergangenheit ernten ist immer noch auf dem Stapel, während du die Karten auf deine Hand zurückbringst, daher kann die Karte sich nicht selbst zurück auf deine Hand bringen.
- Alle Spieler erfahren, welche Karten du per Zufall bestimmt hast, sowie sie auf deine Hand zurückgebracht werden.
- Falls X größer oder gleich der Anzahl an Karten in deinem Friedhof ist, bringst du einfach deinen ganzen Friedhof auf deine Hand zurück.

Verteilerin der Runen

{W}

Kreatur — Kor, Kleriker

1/2

{T}: Eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor farblos oder vor einer Farbe, die du bestimmst.

- Schutz vor einer Farbe bedeutet, dass die Kreatur deiner Wahl 1.) von Kreaturen dieser Farbe nicht geblockt werden kann, 2.) nicht das Ziel von Zaubersprüchen dieser Farbe oder von Fähigkeiten von Quellen dieser Farbe sein und nicht von Auren dieser Farbe verzaubert oder von Ausrüstungen dieser Farbe ausgerüstet werden kann und 3.) dass aller Schaden, den Quellen dieser Farbe zufügen würden, verhindert wird. Ausschließlich diese spezifischen Ereignisse werden verhindert oder illegal.
- Ebenso bedeutet Schutz vor farblos, dass die Kreatur deiner Wahl 1.) nicht von farblosen Kreaturen geblockt werden, 2.) nicht das Ziel von farblosen Zaubersprüchen oder von Fähigkeiten von farblosen Quellen sein und nicht von farblosen Auren verzaubert oder von farblosen Ausrüstungen ausgerüstet werden kann und 3.) dass aller Schaden, den farblose Quellen zufügen würden, verhindert wird.
- 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.

Verwesender Goblin

{1} {B}

Kreatur — Zombie, Goblin

2/2

Beharrlichkeit (*Wenn diese Kreatur stirbt und falls keine -1/-1-Marke auf ihr lag, bringe sie mit einer -1/-1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.*)

- Falls eine Karte mit Beharrlichkeit den Friedhof verlässt, nachdem sie gestorben ist und bevor die Beharrlichkeit-Fähigkeit verrechnet wird, wird die Karte nicht ins Spiel zurückgebracht.
- Sobald Beharrlichkeit 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. Ausrüstungen, die an die Kreatur angelegt waren, werden nicht wieder angelegt. Alle Marken, die auf der Kreatur lagen, werden nicht auf die neue Kreatur gelegt.
- Falls auf einer Kreatur gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion entfernt (je eine +1/+1-Marke und eine -1/-1-Marke), sodass nur eine dieser Sorten Marken auf ihr liegt. Die Beharrlichkeit-Fähigkeit des Verwesenden Goblins kann ihn wieder zurückbringen, falls seine -1/-1-Marken auf diese Weise entfernt werden.
- Falls auf einer Kreatur mit Beharrlichkeit bereits +1/+1-Marken liegen und sie dann so viele -1/-1-Marken erhält, dass sie durch tödlichen Schaden zerstört wird oder auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, weil ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, wird Beharrlichkeit nicht ausgelöst und die Karte wird nicht ins Spiel zurückgebracht. Das liegt daran, dass Beharrlichkeit prüft, welchen Zustand die Kreatur hat, unmittelbar bevor sie das Spiel verlässt. Zu diesem Zeitpunkt liegen noch -1/-1-Marken auf der Kreatur.

Verzernte Reflexion

{1} {U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Eine Kreatur deiner Wahl erhält -6/-0 bis zum Ende des Zuges.

- Vertausche bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur deiner Wahl.

Verflechtung {B} (*Bestimme beides, falls du die Verflechtungskosten bezahlst.*)

- Effekte, die die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur vertauschen, werden nach allen anderen Effekten angewendet, egal, seit wann diese Effekte angewendet werden. Falls du zum Beispiel die Verzernte Reflexion wirkst, ihren zweiten Modus bestimmst, eine 1/2-Kreatur als Ziel bestimmst und dieser Kreatur später im Zug +2/+0 gibst, wird sie zu einer 2/3-Kreatur, nicht zu einer 4/1-Kreatur.
- Falls die Verzernte Reflexion verflochten wird, können ihre zwei Modi beide dieselbe Kreatur oder verschiedene Kreaturen als Ziel haben.
- Die Verzernte Reflexion ist immer ein blauer Zauberspruch. Sie ist nicht auch schwarz, falls du ihre Verflechtungskosten bezahlst.

Verzweiflungskraft

{1} {B} {B}

Spontanzauber

Falls es nicht dein Zug ist, kannst du eine schwarze Karte aus deiner Hand ins Exil schicken, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.

Zerstöre alle Kreaturen, die in diesem Zug ins Spiel gekommen sind.

- Die Verzweiflungskraft zerstört alle bleibenden Karten, die in diesem Zug ins Spiel gekommen und aktuell Kreaturen sind. Es ist egal, ob sie Kreaturen waren, als sie ins Spiel kamen.

Vesperlerche

{2} {W}

Kreatur — Elementarwesen

2/1

Fliegend

Wenn die Vesperlerche das Spiel verlässt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Stärke 1 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Herbeirufen {1} {W} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies tust, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.)*

- Die Fähigkeit, die dich eine herbeigerufene Kreatur opfern lässt, ist eine ausgelöste Fähigkeit. Spieler können auf diese ausgelöste Fähigkeit reagieren, solange sich die Kreatur noch im Spiel befindet.

Vorm Aussterben bewahren

{1} {B}

Hexerei

Bestimme eines —

- Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
- Bringe zwei Kreaturenkarten deiner Wahl, die einen Kreaturentyp gemeinsam haben, aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls du den zweiten Modus bestimmst, müssen die Karten mindestens einen Kreaturentyp wie Remasuri oder Krieger gemeinsam haben. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie legendär und verschnitten sind keine Kreaturentypen.
- Falls du den zweiten Modus bestimmst und eine der beiden Karten deinen Friedhof verlässt, bringst du die andere Karte trotzdem auf deine Hand zurück, solange sie einen Kreaturentyp hat, den die andere Karte ebenfalls hatte, sowie sie den Friedhof verließ.

Waldläufer-Hauptmann von Eos

{1} {W} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Wenn der Waldläufer-Hauptmann von Eos ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 1 oder weniger durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.
Opfere den Waldläufer-Hauptmann von Eos: Deine Gegner können in diesem Zug keine Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken.

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

- Deine Gegner können als Antwort auf die letzte Fähigkeit des Waldläufer-Hauptmanns von Eos Zaubersprüche wirken. Die Fähigkeit hat auf jene Zaubersprüche keinen Einfluss; sie hat ebenfalls keinen Einfluss auf Zaubersprüche, die jene Spieler gewirkt haben, bevor die Fähigkeit aktiviert wurde. (Anders gesagt: Die Fähigkeit kann nicht verwendet werden, um einen Zauberspruch zu neutralisieren.)

Warzenaugen-Hexer

{2} {B}

Kreatur — Goblin, Schamane

3/2

Immer wenn der Warzenaugen-Hexer oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, wende Hellsicht 1 an.

- Falls der Warzenaugen-Hexer zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird die Fähigkeit des Warzenaugen-Hexers für jede von ihnen ausgelöst.
- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig sterben, wendest du entsprechend oft Hellsicht 1 an. Du betrachtest jedes Mal nur die oberste Karte deiner Bibliothek.

Weltengebundener Komplize

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

{R}: Du kannst eine Planeswalker-Karte aus deiner Hand ins Spiel bringen. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Zu Beginn des nächsten Endsegments opferst du den Planeswalker, falls er noch im Spiel ist, auch falls der Weltengebundene Komplize das Spiel verlassen hat.

Wiederaufbau

{2} {U}

Spontanzauber

Bringe alle Artefakte auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

Umwandlung {2} (*{2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

- Artefaktkarten, die nicht im Spiel sind, werden vom Wiederaufbau nicht zurückgebracht.

Winde des Verlassens

{1}{W}

Hexerei

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, ins Exil. Für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Kreatur durchsucht ihr Beherrscher seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte. Die Spieler bringen jene Karten getappt ins Spiel und mischen dann ihre Bibliothek.

Überlast {4}{W}{W} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, verändere seinen Text, indem du alle Vorkommen von „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“ ersetzt.)*

- Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Weil ein Zauber mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch bleibende Karten betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
- Falls eine Kreatur ins Exil geschickt wird, aber in einer anderen Zone endet (wahrscheinlich, weil sie in der Commander-Variante der Kommandeur eines Spielers ist), ist sie für die Winde des Verlassens immer noch eine „auf diese Weise ins Exil geschickte Kreatur“.

Winterruhe

{1}{U}

Verschneite Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

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

Solange du eine andere verschneite bleibende Karte kontrollierst, enttappt die verzauberte Kreatur nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Falls die Kreatur, die von dieser Aura verzaubert würde, ein illegales Ziel ist, wenn die Winterruhe verrechnet werden soll, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.
 - Falls die Winterruhe zerstört wird, während ihre ausgelöste Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit auf dem Stapel ist, wird die Kreatur, die sie verzaubert hat, getappt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
 - Falls du die Kontrolle über alle anderen verschneiten bleibenden Karten verlierst und dann eine neue kontrollierst, wird der Effekt der Winterruhe auf die verzauberte Kreatur wieder angewendet.
-

Wirrstorm („Buy-a-Box“-Promokarte)

{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, es sei denn, sein bzw. ihr Beherrscher bezahlt {1}.

Sturm (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.*)

- Die Kopien, die von der Sturm-Fähigkeit erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht gewirkt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie zum Beispiel Sturm), werden nicht ausgelöst.
 - Sturm zählt Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor der Zauberspruch mit Sturm gewirkt wurde. Zaubersprüche, die gewirkt werden, nachdem der Zauberspruch mit Sturm gewirkt wurde, aber bevor die Sturm-Fähigkeit verrechnet wird, werden nicht gezählt.
 - Die Sturm-Fähigkeit und die Kopien, die sie erzeugt, werden vor dem Zauberspruch mit Sturm verrechnet. Sie werden auch verrechnet, falls der Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird.
-

Wolkenfetzter Remasuri

{R} {W}

Kreatur — Remasuri

1/1

Remasuri-Kreaturen, die du kontrollierst, haben
Flugfähigkeit und Eile.

- Falls der Wolkenfetzter Remasuri während des Kampfes das Spiel verlässt, setzen angreifende Remasuris, die in diesem Zug unter deine Kontrolle gekommen sind, den Angriff fort, obwohl sie keine Eile mehr haben.
-

Wrenn und Sechs

{R} {G}

Legendärer Planeswalker — Wrenn

3

+1: Bringe bis zu eine Länderkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

–1: Wrenn und Sechs fügen einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

–7: Du erhältst ein Emblem mit „Spontanzauber- und Hexerei-Karten in deinem Friedhof haben

Zurückverfolgen.“ (*Du kannst Spontanzauber- und Hexereikarten aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Länderkarte abwirfst.*)

- Falls ein Zauberspruch, den du mit Zurückverfolgen gewirkt hast, neutralisiert oder verrechnet wird, wird er zurück auf deinen Friedhof gelegt. Du kannst seine Zurückverfolgen-Fähigkeit verwenden, um ihn erneut zu wirken.

Wurmform

{G}

Hexerei

Bis zum Ende des Zuges wird eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, zu einem grünen Wurm mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 6/4.

Überlast {4} {G} {G} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, verändere seinen Text, indem du alle Vorkommen von „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“ ersetzt.)*

- Wurmform überschreibt alle bisherigen Effekte, die die Farbe, Kreaturentypen, Stärke und/oder Widerstandskraft der betroffenen Kreatur auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte festlegen und die angewendet werden, nachdem die Wurmform verrechnet wurde, überschreiben diesen Teil des Effekts.
- Effekte, die die Stärke oder Widerstandskraft der betroffenen Kreatur verändern (wie die Effekte von Tugendkraft oder Riesenwuchs) werden immer angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die die Stärke oder Widerstandskraft der Kreaturen verändern (zum Beispiel +1/+1-Marken).
- Die betroffenen Kreaturen verlieren keine Fähigkeiten, wenn sie Würmer werden.
- Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Weil ein Zauberspruch mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch bleibende Karten betreffen, die Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.

Yawgmoth, Thran-Medikus

{2} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

2/4

Schutz vor Menschen

Bezahle 1 Lebenspunkt, opfere eine andere Kreatur:

Lege eine -1/-1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl und ziehe eine Karte.

{B} {B}, wirf eine Karte ab: Führe Wucherung durch.
(Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)

- Schutz vor Menschen bedeutet, dass Yawgmoth von Mensch-Kreaturen nicht geblockt werden kann, dass er nicht das Ziel von Mensch-Zaubersprüchen oder Fähigkeiten von Menschen sein kann und dass jeglicher Schaden, den Menschen ihm zufügen würden, verhindert wird. Es bedeutet auch, dass Yawgmoth nicht von Auren oder Ausrüstungen verzaubert oder ausgerüstet werden kann, die irgendwie Menschen sind, wobei dies nur mit bestimmten Kombinationen aus älteren Karten passieren kann.
- Schutz vor Menschen bezieht sich nur auf den Kreaturentyp Mensch. Für Yawgmoth sind keine Gegner und du keine Menschen.
- Du kannst Yawgmoths erste aktivierte Fähigkeit aktivieren, ohne eine Kreatur als Ziel zu bestimmen. Du ziehst dann einfach eine Karte. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und dieses illegal wird, bevor die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und du ziehst keine Karte.

- Das Set *Modern: Horizonte* enthält keinerlei Möglichkeiten, dass Spieler Marken zum Wuchern erhalten können, aber einige Karten anderer Sets besagen, dass ein Spieler eine Marke einer bestimmten Sorte „erhält“. Insbesondere gilt: Embleme sind keine Marken.
- Du kannst jegliche bleibende Karte bestimmen, die eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst keine Karten wählen, die sich in einer anderen Zone als im Spiel befinden, selbst dann nicht, falls sich Marken auf ihnen befinden (wie beispielsweise ausgesetzte Karten).
- Wucherung hat keine Ziele. Sollte Yawgmoth eine Marke haben, kannst du mit seiner eigenen Fähigkeit Wucherung auf ihm durchführen, obwohl er Schutz vor sich selbst hat.
- Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben willst. Da „eine beliebige Anzahl“ auch Null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.
- Spieler können auf den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche bleibenden Karten und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.

Zauberlöschung

{1} {U} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

Schicksalsstunde — Falls du 5 oder weniger Lebenspunkte hast, ziehe eine Karte.

- Ein Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für die Zauberlöschung. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn die Zauberlöschung verrechnet wird, aber falls du 5 oder weniger Lebenspunkte hast, ziehst du dennoch eine Karte.

Zaubersammlung

{2} {U} {R}

Hexerei

Schicke die obersten sechs Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst davon bis zu zwei Hexereikarten mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die auf diese Weise ins Exil geschickten Karten, die nicht gewirkt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Jeder einzelne Zauberspruch, den du auf diese Weise wirkst, muss umgewandelte Manakosten von 3 oder weniger haben. Ihre umgewandelten Manakosten können insgesamt auch höher sein.
- Du musst alle ins Exil geschickten Karten, die du wirken möchtest, wirken, während die Zaubersammlung verrechnet wird. Du kannst sie nicht erst später im Zug wirken.
- Du kannst die zwei Hexereikarten in beliebiger Reihenfolge wirken. Die zweite wird gewirkt, bevor die erste verrechnet wird.
- 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 es beispielsweise bei der Quälenden Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

Zaubertilger

{G}

Kreatur — Ophis

2/1

Stufe aufsteigen {1} (*{1}: Lege eine Stufenmarke auf diese Karte. Spiele Stufe aufsteigen wie eine Hexerei.*)

STUFE 3-7

4/4

Schutz vor Spontanzaubern

STUFE 8+

6/6

Schutz vor allem

- Stufenfähigkeiten zählen die Anzahl an Stufenmarken auf der Kreatur. Der Zaubertilger beginnt mit null Stufenmarken. Sobald mindestens drei und nicht mehr als sieben Stufenmarken auf ihm liegen, ist er 4/4 und hat Schutz vor Spontanzaubern. Sobald acht oder mehr Stufenmarken auf ihm liegen, ist er 6/6 und hat Schutz vor allem. Er hat immer Stufe aufsteigen {1}.
 - Falls ein Effekt die Stärke und/oder Widerstandskraft des Zaubertilgers auf einen bestimmten Wert gesetzt hat, nachdem er ins Spiel gekommen ist, verändert das Stufe-Aufsteigen diese Eigenschaft nicht.
 - Schutz vor Spontanzaubern bedeutet, dass der Zaubertilger 1.) nicht das Ziel von Spontanzaubern oder Fähigkeiten von Spontanzauberkarten (wie auch beispielsweise der Fähigkeit einer Spontanzauberkarte, die ausgelöst wird, wenn die Karte umgewandelt wird) werden kann und 2.) dass aller Schaden, den ein Spontanzauber oder eine Spontanzauberkarte ihm zufügen würde, verhindert wird. Ausschließlich diese spezifischen Ereignisse werden verhindert oder illegal.
 - Schutz vor allem bedeutet, dass der Zaubertilger 1.) nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten werden kann, 2.) dass er nicht geblockt werden kann, 3.) dass nichts an ihn angelegt werden kann und 4.) dass aller Schaden, der ihm zugefügt würde, verhindert wird. Er kann immer noch auf andere Weise von Effekten betroffen sein (zum Beispiel durch die Winde des Verlassens, wenn diese für ihre Überlast-Kosten gewirkt werden).
-

Zerlegender Schlag

{2} {W}

Spontanzauber

Bonus {2} {U} (*Du kannst zusätzlich {2} {U} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner

Wahl. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs

bezahlt wurden, ziehe zwei Karten.

- Falls das Artefakt oder die Verzauberung deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Zerlegende Schlag verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet. Du ziehst keine zwei Karten, selbst wenn die Bonuskosten bezahlt wurden. Falls das Ziel deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil es zum Beispiel unzerstörbar ist), ziehst du zwei Karten.
-

Zhalfirinischer Lockvogel

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/3

{T}: Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls in diesem Zug eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.

- Die Fähigkeit des Zhalfirinischen Lockvogels kann auch aktiviert werden, falls nur eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, bevor der Zhalfirinische Lockvogel ins Spiel kam, und auch, falls jene Kreatur das Spiel wieder verlassen hat.

Ziegenderbstahl

{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. Falls die Kreatur eine Ziege ist, erhält sie außerdem +3/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Der Ziegenderbstahl kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.
- Um zu bestimmen, ob die Kreatur deiner Wahl +3/+0 erhält, schaue dir ihre Kreaturentypen an, nachdem du die Kontrolle über sie übernommen hast, sie enttappt und ihr Eile gegeben hast. Falls sie zu diesem Zeitpunkt keine Ziege ist, erhält sie nicht +3/+0, auch nicht falls sie später im Zug zur Ziege wird. Falls sie eine Ziege ist, erhält sie +3/+0, auch falls sie später im Zug keine Ziege mehr ist.
- Ziege ist ein Kreaturentyp. In diesem Set gibt es keine Kreaturen mit diesem Kreaturentyp, aber denke daran, dass Kreaturen mit der Wandelwicht-Fähigkeit Ziegen sind.

Zorn der Elfen

{G}

Spontanzauber

Rückkauf {4} *(Du kannst zusätzlich {4} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, nimm diese Karte auf deine Hand, sowie sie verrechnet wird.)*

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

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Zorn der Elfen verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet. Falls seine Rückkaufkosten bezahlt wurden, nimmst du ihn nicht auf deine Hand zurück.
-

Zusammenrotten

{4} {B}

Spontanzauber

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

- Du kannst eine ungetappte Kreatur tappen, die nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, um einen Zauberspruch einzuberufen.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden. Einberufen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopfertete Kreatur nicht mehr im Spiel, sowie du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.