

Sethinweise zu *Eid der Wächter*

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

Fassung vom 6. November 2015

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 sein, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der **Magic**-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr gültig ist. Falls du die Antwort auf deine Frage hier nicht finden kannst, kontaktiere uns bitte unter <http://company.wizards.com/contactus>.

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 angeführt.

ALLGEMEINES

Informationen über das Set

Das Set *Eid der Wächter* enthält 184 Karten (70 häufige, 60 nicht ganz so häufige, 42 seltene und 12 sagenhaft seltene). Einige *Eid der Wächter* Boosterpackungen enthalten auch *Zendikar-Expeditionen*-Karten (siehe unten).

Prerelease-Events: 16.–17. Januar 2016

Launch-Wochenende: 22.–24. Januar 2016

Game Day: 13.–14. Februar 2016

Das Set *Eid der Wächter* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 22. Januar 2016. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Khane von Tarkir*, *Schmiede des Schicksals*, *Drachen von Tarkir*, *Magic Ursprünge*, *Kampf um Zendikar* und *Eid der Wächter*.

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

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

Zendikar-Expeditionen

Lasse das Land selbst gegen die Eldrazi kämpfen – mit *Zendikar-Expeditionen*. Dieses besondere Set enthält Zendikar-Versionen von spannenden Ländern aus der gesamten **Magic**-Historie.

* Es gibt 20 *Zendikar-Expeditionen*-Karten, die in *Eid der Wächter* Boosterpackungen vorkommen können. Sie haben die Sammlernummern 26 bis 45. (Die ersten 25 Karten sind in *Kampf um Zendikar* Boosterpackungen erschienen.) *Zendikar-Expeditionen*-Karten haben ein eigenes Erweiterungssymbol.

* *Zendikar-Expeditionen*-Karten sind sehr selten. In Boosterpackungen wirst du nur wenig öfter antreffen als eine Premiumversion einer sagenhaft seltenen Karte aus *Kampf um Zendikar*.

* *Zendikar-Expeditionen*-Karten sind in jedem Limited-Event spielbar, in dem die Boosterpackungen verwendet werden, aus denen sie stammen. In einem Sealed-Deck-Turnier sind diese Karten Teil deines Kartenpools. Falls du eine dieser Karten bei einem Boosterdraft-Turnier öffnest und behalten willst, musst du sie in deinen Kartenpool draften.

* *Zendikar-Expeditionen*-Karten sind jedoch in keinem Constructed-Format legal, in dem sie nicht bereits vorher legal waren. Das Erscheinen in *Eid der Wächter* Boosterpackungen macht sie **nicht** legal für Standard.

* Alle *Zendikar-Expeditionen*-Karten sind auf Englisch, aber dennoch in Boosterpackungen aller Sprachen enthalten.

Neues Symbol für farbloses Mana

Die Eldrazi existieren jenseits der fünf Manafarben und daher führen wir mit diesem Set ein farbloses Manasymbol ein. Es wird in Regeldokumenten durch {C} repräsentiert und steht für ein farbloses Mana, das deinem Manavorrat hinzugefügt werden kann. Es steht auch für Kosten, die nur mit einem farblosen Mana bezahlt werden können. Das Symbol sieht aus wie ein Diamant mit geschwungenen Kanten innerhalb eines grauen Kreises.

Dimensionswechsler

{1}{U}

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Aufblitzen

Fliegend

{1}{C}: Ein Gegner deiner Wahl schickt die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du den Dimensionswechsler auf die Hand seines Besitzers zurückbringen. (*{C} steht für farbloses Mana.*)

* Das {C} in den Aktivierungskosten des Dimensionswechslers kann nur mit farblosem Mana bezahlt werden. Es kann beispielsweise nicht mit grünem Mana bezahlt werden. Im Gegensatz dazu kann das {1} in diesen Kosten mit jeder Art von Mana bezahlt werden: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün oder Farblos.

* Frühere Karten, deren Text „Erhöhe deinen Manavorrat um {1}“ oder ähnlich lautet, erhalten Errata, um den Text auf „Erhöhe deinen Manavorrat um {C}“ oder ähnlich zu aktualisieren. In Zukunft werden numerische oder variable Manakosten ({1}, {2} usw., sowie {X}) nur für Kosten verwendet.

* Beachte: Karten aus *Kampf um Zendikar*, die Eldrazi-Brut-Spielsteine erzeugen, erhalten Errata, damit die Spielsteine die Fähigkeit „Opfere diese Kreatur: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}“ haben.

Neues Standardland: Ödnis

Damit Spieler das farblose Mana produzieren können, das sie zweifellos brauchen werden, enthält dieses Set ein neues Standardland: Ödnis.

Ödnis

Standardland

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

* Die Manafähigkeit der Ödnis steht nicht auf der gedruckten Karte, sondern nur in ihrem offiziellen Oracle-Text. (Der Oracle-Text (auf Englisch) einer Karte kann über die Gatherer-Kartendatenbank auf [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com) abgerufen werden.) Auf der gedruckten Karte ist ein großes farbloses Manasymbol zu sehen, das sich optisch am Design anderer Standardland-Karten orientiert.

* Da die Ödnis ein Standardland ist, kannst du beliebig viele davon in dein Constructed-Deck geben.

* In Limited-Events (einschließlich Sealed-Deck und Boosterdraft) kannst du nur Ödnis-Karten in dein Deck geben, die in deinem Kartenpool sind. Im Gegensatz zu anderen Standardländern darfst du keine Ödnis-Karten zu deinem Kartenpool hinzufügen.

* Die Ödnis ist nur in Formaten legal, in denen *Eid der Wächter* zugelassen ist. Beachte: Falls sie nicht in zukünftigen Sets erneut gedruckt wird, rotiert sie zusammen mit dem Rest des Sets aus Standard heraus.

* Ödnis ist kein Standardlandtyp. Falls du einen Landtyp benennen sollst, kannst du nicht Ödnis wählen.

Neues Fähigkeitswort: Mitstreiter

Mitstreiter kennzeichnet die aktivierten Fähigkeiten einiger Verbündeter, für die du diesen Verbündeten sowie einen anderen ungetappten Verbündeten, den du kontrollierst, tappen musst. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

Mundas Vorhut

{4} {W}

Kreatur — Kor, Ritter, Verbündeter

3/3

Mitstreiter — {T}, tappe einen ungetappten Verbündeten, den du kontrollierst: Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

* Um eine Mitstreiter-Fähigkeit aktivieren zu können, muss der Verbündete mit dieser Fähigkeit durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle gewesen sein. Umgangssprachlich ausgedrückt: Er darf keine „Einsatzverzögerung“ haben. Der andere Verbündete, den du tappst, kann hingegen auch einer sein, der gerade erst unter deine Kontrolle gekommen ist. (Beachte: Für das Tappen des zweiten Verbündeten wird {T} [das Symbol für Tappen] nicht verwendet.)

Neues Schlüsselwort: Schwall

Schwall ist eine neue Schlüsselwort-Fähigkeit, die Zaubersprüche besser werden lässt, falls du oder ein Teamkamerad in diesem Zug bereits einen Zauberspruch gewirkt hat.

Verwegener Buschguerillero

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger, Verbündeter

2/1

Schwall {1} {R} (*Du kannst diesen Zauberspruch für seine Schwall-Kosten wirken, falls du oder ein Teamkamerad in diesem Zug bereits einen anderen Zauberspruch gewirkt hat.*)

Eile

Wenn der Verwegene Buschguerillero ins Spiel kommt und falls seine Schwall-Kosten bezahlt wurden, erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 und Eile bis zum Ende des Zuges.

Die offiziellen Regeln für Schwall lauten wie folgt:

702.115. Schwall

702.115a Schwall ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während sich der Zauberspruch mit Schwall auf dem Stapel befindet. „Schwall [Kosten]“ bedeutet: „Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du [Kosten] anstatt seiner Manakosten bezahlst, falls du oder einer deiner Teamkameraden in diesem Zug bereits einen anderen Zauberspruch gewirkt hat.“ Das Bezahlen der Schwall-Kosten eines Zauberspruchs folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

* Für manche Karten stellt Schwall lediglich alternative Kosten dar – ein Rabatt, der gewährt wird, falls du oder ein Teamkamerad in diesem Zug bereits einen anderen Zauberspruch gewirkt hat. Andere Karten, wie der Verwegene Buschguerillero, haben zusätzliche Fähigkeiten oder Effekte, falls du beim Wirken des Zauberspruchs die Schwall-Kosten bezahlt hast.

* Der andere Zauberspruch, den du oder ein Teamkamerad gewirkt hat, kann einer sein, der verrechnet wurde, der neutralisiert wurde oder (bei Spontanzaubern mit Schwall) der noch auf dem Stapel ist.

* Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei für seine bzw. ihre Schwall-Kosten gewirkt wurde und kopiert wird, wurden für die Kopie keine Schwall-Kosten bezahlt. Die Kopie hat keine zusätzlichen Effekte, die davon abhängen, ob die Schwall-Kosten bezahlt wurden.

* Das Wirken eines Zauberspruchs für seine Schwall-Kosten ändert weder seine Manakosten noch seine umgewandelten Manakosten.

Neue Schlüsselwortaktion: Beistand

Beistand ist eine weitere Möglichkeit, deinen Kreaturen im Kampf gegen die Eldrazi zu helfen.

Gesattelter Lagac

{3}{G}

Kreatur — Eidechse

3/1

Wenn der Gesattelte Lagac ins Spiel kommt, wende Beistand 2 an. *(Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei andere Kreaturen deiner Wahl.)*

Seite an Seite

{2}{W}

Hexerei

Beistand 2. *(Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.)*

Ziehe eine Karte.

Die offiziellen Regeln für Beistand lauten wie folgt:

701.32. Beistand

701.32a „Beistand N“ auf einer bleibenden Karte bedeutet: „Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu N andere Kreaturen deiner Wahl.“ „Beistand N“ auf einem Spontanzauber oder einer Hexerei bedeutet: „Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu N Kreaturen deiner Wahl.“

* Du kannst mit der Beistand-Aktion nicht mehr als eine +1/+1-Marke auf ein Ziel legen.

* Beistand kann eine Kreatur als Ziel haben, die du nicht kontrollierst.

* Falls ein Zauberspruch mit Beistand andere Fähigkeiten hat, die Kreaturen als Ziel haben, können diese Fähigkeiten und die Beistand-Fähigkeit dieselbe Kreatur als Ziel haben.

Zyklus: Planeswalker-Eide

Nach den Geschehnissen auf Zendikar schließen sich vier Planeswalker zusammen, um gemeinsam alle Welten zu beschützen. Anlässlich des Zusammenschlusses der Wächter enthält dieses Set vier legendäre Verzauberungen, die je einen Eid der vier Planeswalker darstellen.

Gideons Eid

{2}{W}

Legendäre Verzauberung

Wenn Gideons Eid ins Spiel kommt, bringe zwei 1/1 weiße Kor-Verbündeter-Kreaturespielsteine ins Spiel.

Jeder Planeswalker, den du kontrollierst, kommt mit einer zusätzlichen Loyalitätsmarke ins Spiel.

* Jeder Eid ist legendär: Falls du von einem bestimmten Eid mehr als ein Exemplar kontrollierst, entscheidest du, welches davon im Spiel bleibt und die anderen werden auf deinen Friedhof gelegt.

* Die „Legendenregel“ überprüft den vollständigen Namen von legendären bleibenden Karten. Du kannst beispielsweise Gideons Eid und Chandras Eid gleichzeitig kontrollieren.

* Selbst wenn du einen bestimmten Eid bereits kontrollierst, kannst du ein weiteres Exemplar dieses Eids wirken, um von seiner Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit zu profitieren. Der Eid kommt ins Spiel und seine erste Fähigkeit wird ausgelöst. Du entscheidest dann, welches Exemplar du behalten möchtest (siehe oben) und dann wird seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet.

Wiederkehrende Mechaniken aus *Kampf um Zendikar*

Mehr Informationen über Fahl und Landung findest du in der FAQ zu *Kampf um Zendikar* auf <http://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/battle-zendikar-release-notes-2015-09-23>.

KARTENSPEZIFISCHES

Abstruse Einmischung

{2}{U}

Spontanzauber

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, falls sein Beherrscher nicht {1} bezahlt. Du bringst einen 1/1 farblosen Eldrazi-Brut-Kreaturespielstein ins Spiel. Er hat „Opfere dieses Kreatur: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.“ (*{C} steht für farbloses Mana.*)

* Du erhältst auch dann eine Eldrazi-Brut, wenn der Beherrscher des Zauberspruchs {1} bezahlt.

Akoum-Flammensucherin

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane, Verbündeter

3/2

Mitstreiter — {T}, tappe einen ungetappten Verbündeten, den du kontrollierst: Wirf eine Karte ab. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

* Das Abwerfen einer Karte ist Teil des Effekts der Fähigkeit und nicht optional. Sowie die Mitstreiter-Fähigkeit verrechnet wird und falls du eine Karte auf deiner Hand hast, musst du eine Karte abwerfen – auch dann, wenn die Karte, die du ursprünglich abwerfen wolltest, als du die Fähigkeit aktiviert hast, nicht mehr auf deiner Hand ist.

Angriff der Pyromagierin

{3}{R}

Verzauberung

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, fügt der Angriff der Pyromagierin einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

* Die Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Die Fähigkeit wird verrechnet, bevor der zweite Zauberspruch verrechnet wird. Es ist dabei egal, ob der erste Zauberspruch, den du in diesem Zug gewirkt hast, verrechnet oder neutralisiert wurde, oder ob er noch auf dem Stapel ist.

Ayli, die Ewige Pilgerin

{W} {B}

Legendäre Kreatur — Kor, Kleriker

2/3

Todesberührung

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

{1} {W} {B}, opfere eine andere Kreatur: Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du mindestens 10 Lebenspunkte mehr als deine Startlebenspunktezah hast.

* Sobald du eine dieser aktivierten Fähigkeiten angekündigt hast, kann dich niemand mehr davon abhalten, sie zu aktivieren, indem er die Kreatur, die du opferst, zu entfernen versucht.

* Sobald du die letzte Fähigkeit legal aktiviert hast, spielt es keine Rolle, was mit deinem Lebenspunkttestand geschieht.

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

Chandra die Flammenruferin

{4} {R} {R}

Planeswalker — Chandra

4

+1: Bringe zwei 3/1 rote Elementarwesen-Kreaturensielsteine mit Eile ins Spiel. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

0: Wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann entsprechend viele Karten plus eine.

–X: Chandra die Flammenruferin fügt jeder Kreatur X Schadenspunkte zu.

* Du kannst Chandras zweite Fähigkeit auch aktivieren, wenn du keine Karten auf deiner Hand hast. Falls du das tust, ziehst du eine Karte.

Chandras Eid

{1} {R}

Legendäre Verzauberung

Wenn Chandras Eid ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, 3 Schadenspunkte zu.

Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug ein Planeswalker unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, fügt Chandras Eid jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

* Die letzte Fähigkeit von Chandras Eid wird ausgelöst, selbst wenn der Planeswalker, der unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, nicht mehr im Spiel, nicht mehr unter deiner Kontrolle oder kein Planeswalker mehr ist. Das gilt auch, falls Chandras Eid noch nicht im Spiel war, als der Planeswalker ins Spiel gekommen ist.

* Die letzte Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst, selbst falls mehr als ein Planeswalker unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.

Dem Ende beiwohnen

{3}{B}

Hexerei

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Ein Gegner deiner Wahl schickt zwei Karten aus seiner Hand ins Exil und verliert 2 Lebenspunkte.

* Falls der Spieler nur eine Karte auf seiner Hand hat, wird diese ins Exil geschickt. Falls der Spieler keine Karten auf seiner Hand hat, werden keine Karten ins Exil geschickt, aber er verliert dennoch 2 Lebenspunkte.

Dimensionswechsler

{1}{U}

Kreatur — Eldrazi

2/1

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Aufblitzen

Fliegend

{1}{C}: Ein Gegner deiner Wahl schickt die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du den Dimensionswechsler auf die Hand seines Besitzers zurückbringen. (*{C}* steht für farbloses Mana.)

* Du bestimmst, ob der Dimensionswechsler auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht werden soll oder nicht, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird. Falls die ins Exil geschickte Karte eine Länderkarte ist, kannst du nicht abwarten und den Dimensionswechsler zu einem späteren Zeitpunkt auf die Hand zurückbringen.

Einschließende Membran

{2}{U}

Verzauberung — Aura

Schwall {U} (*Du kannst diesen Zauberspruch für seine Schwall-Kosten wirken, falls du oder ein Teamkamerad in diesem Zug bereits einen anderen Zauberspruch gewirkt hat.*)

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Die Einschließende Membran kann eine ungetappte Kreatur als Ziel haben und an eine ungetappte Kreatur angelegt werden. Sie hat dann einfach keinen Effekt, bis die Kreatur getappt wird.

* Die verzauberte Kreatur kann immer noch durch andere Zaubersprüche und Fähigkeiten enttappt werden.

Eldrazi-Aggressor

{2}{R}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

2/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Der Eldrazi-Aggressor hat Eile, solange du eine andere farblose Kreatur kontrollierst.

* Falls der Eldrazi-Aggressor in diesem Zug unter deine Kontrolle gekommen ist und Eile verliert, nachdem er als Angreifer deklariert wurde, greift er weiter an. Er wird nicht aus dem Kampf entfernt.

Eldrazi-Nachahmer

{2}

Kreatur — Eldrazi

2/1

Immer wenn eine andere farblose Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du die Basis-Stärke und -Widerstandskraft des Eldrazi-Nachahmers bis zum Ende des Zuges in die Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur ändern.

* Verwende die Stärke und Widerstandskraft der neuen Kreatur zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, um die Basis-Stärke und -Widerstandskraft des Eldrazi-Nachahmers zu ermitteln. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende ihre Stärke und Widerstandskraft zu dem Zeitpunkt, als sie das Spiel verlassen hat. (Beachte: Diese Werte können auch negativ sein, falls beispielsweise ein Zauberspruch wie Raumverzerrung ihr +3/-3 gegeben hat und sie dadurch das Spiel verlassen hat.)

* Die Fähigkeit des Eldrazi-Nachahmers überschreibt alle anderen Effekte, die seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft festgelegt haben. Falls ein gleichartiger Effekt angewendet wird, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben dieser gleichermaßen die Fähigkeit. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft des Eldrazi-Nachahmers verändern, ohne seine Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft auf einen bestimmten Wert zu setzen, werden weiterhin angewendet, egal wann sie zu wirken begannen. Dasselbe gilt für alle +1/+1-Marken, die auf ihm liegen.

Eldrazi-Verdränger

{2}{W}

Kreatur — Eldrazi

3/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

{2}{C}: Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück. (*{C}* steht für farbloses Mana.)

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

* Nachdem die Kreatur ins Spiel zurückgebracht wurde, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur Kreatur, die ins Exil geschickt wurde. Sie ist nicht im Kampf und hat keine zusätzlichen Fähigkeiten, die sie möglicherweise hatte, als sie ins Exil geschickt wurde. Alle +1/+1-Marken, die auf ihr lagen, und Auren, die an sie angelegt waren, wurden entfernt und jegliche Ausrüstung ist nicht mehr angelegt.

Eldrazi-Verpflichteter

{2}{R}

Kreatur — Eldrazi

3/1

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn du den Eldrazi-Verpflichteter wirkst, kannst du {1}{C} bezahlen. Falls du dies tust, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl und enttappe sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. (*{C}* steht für farbloses Mana.)

Eile

* Du kannst eine beliebige Kreatur als Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Eldrazi-Verpflichters bestimmen, selbst eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.

Elementares Aufbegehren

{1}{G}

Spontanzauber

Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer 4/4 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Es muss in diesem Zug geblockt werden, falls möglich.

* Falls die daraus resultierende Kreatur angreift, muss ihr der verteidigende Spieler während des Blocker-deklarieren-Segments mindestens einen Blocker zuweisen, falls er eine Kreatur kontrolliert, die sie blocken könnte.

* Du kannst ein Land als Ziel wählen, das bereits eine Kreatur ist. Falls du beispielsweise ein Land als Ziel wählst, dass auch eine 0/0 Kreatur ist und drei +1/+1-Marken hat, ist die daraus resultierende Kreatur 7/7.

Ernter der Gedanken

{3}{U}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

2/4

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Fliegend

Immer wenn du einen farblosen Zauberspruch wirkst, schickt ein Gegner deiner Wahl die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil.

* Die Karte wird aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Die ausgelöste Fähigkeit wird vor dem farblosen Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

* Die farblosen Kreaturenkarten aus *Kampf um Zendikar* Fäulnishirte und Trümmerverwerter haben eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du sie wirkst, und die dir erlaubt, eine Karte, die ein Gegner besitzt, aus dem Exil auf den Friedhof dieses Spielers zu legen. Sowohl diese Fähigkeit als auch die Fähigkeit des Ernters der Gedanken werden gleichzeitig ausgelöst, daher kannst du sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Falls die Fähigkeit des Ernters der Gedanken zuerst verrechnet wird (sie also zuletzt auf den Stapel gelegt wurde), kann die Karte, die durch diese Fähigkeit ins Exil geschickt wurde, von der anderen Fähigkeit „verwertet“ werden.

Erntetroll

{3}{G}

Kreatur — Troll

2/3

Wenn der Erntetroll ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur oder ein Land opfern. Falls du dies tust, lege zwei +1/+1-Marken auf den Erntetroll.

* Spieler können auf die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit antworten (insbesondere auch wenn der Erntetroll noch 2/3 ist), aber sobald die Fähigkeit beginnt verrechnet zu werden, kann kein Spieler mehr darauf reagieren. Du entscheidest erst, welche Kreatur bzw. welches Land du opferst (falls du das tun möchtest), wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Erschließer-Drohne

{2}{U}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

2/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}. Verwende dieses Mana nur, um einen farblosen Zauberspruch zu wirken, eine Fähigkeit einer farblosen bleibenden Karte zu aktivieren oder Kosten zu bezahlen, die {C} enthalten. (*{C} steht für farbloses Mana.*)

* Mana, das von der Erschließer-Drohne erzeugt wird, kann für das Wirken eines beliebigen farblosen Zauberspruchs verwendet werden, einschließlich der meisten Artefakt-Zaubersprüche, Zaubersprüche, die verdeckt gewirkt werden, und Zaubersprüche mit Fahlheit.

* Manche ausgelösten Fähigkeiten enthalten Kosten als Teil ihrer Verrechnung. Die Fähigkeit des Überbringers der Stille lautet beispielsweise unter anderem: „Wenn du den Überbringer der Stille wirkst, kannst du {1}{C}

bezahlen.“ Du kannst das von der Erschließer-Drohne produzierte Mana verwenden, um einen Teil dieser Kosten zu bezahlen. Du könntest sogar zwei Erschließer-Drohnen tappen, um diese Kosten vollständig zu bezahlen.

Fall der Titanen

{X} {X} {R}

Spontanzauber

Schwall {X} {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Schwall-Kosten wirken, falls du oder ein Teamkamerad in diesem Zug bereits einen anderen Zauberspruch gewirkt hat.)*

Der Fall der Titanen fügt bis zu zwei Kreaturen und/oder Spielern deiner Wahl je X Schadenspunkte zu.

* Falls eines der Ziele ein Spieler ist, kannst du den vom Fall der Titanen zugefügten Schaden auf einen Planeswalker umlenken, den dieser Spieler kontrolliert. Allerdings kann der Fall der Titanen nicht verwendet werden, um sowohl einem Spieler als auch einem Planeswalker, den dieser kontrolliert, Schaden zuzufügen (außer es gibt noch einen weiteren, separaten Umlenkungseffekt).

* Die umgewandelten Manakosten des Falls der Titanen werden anhand seiner Manakosten {X} {X} {R} berechnet, auch dann, wenn du ihn für seine Schwall-Kosten wirkst. Falls du beispielsweise den Fall der Titanen für seine Schwall-Kosten wirkst und 4 für X bestimmst, betragen seine umgewandelten Manakosten 9.

Fauchender Pfuhl

Land

Der Fauchende Pfuhl kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {B} oder {G}.

{1} {B} {G}: Der Fauchende Pfuhl wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/2 schwarzen und grünen Elementarwesen-Kreatur mit Todesberührung. Er ist immer noch ein Land.

* Ein Land, das zu einer Kreatur wird, kann von „Einsatzverzögerung“ betroffen sein. Du kannst nicht mit ihm angreifen oder eine seiner {T}-Fähigkeiten verwenden (das betrifft auch seine Manafähigkeiten), es sei denn, es war seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle im Spiel. Denke daran, dass Einsatzverzögerung nur überprüft, wann die bleibende Karte unter deine Kontrolle kam, nicht wann sie zu einer Kreatur wurde oder wann sie ins Spiel kam.

* Dieses Land ist farblos, bis die letzte Fähigkeit ihm Farben gibt.

* Wenn ein Land zu einer Kreatur wird, zählt das nicht als eine Kreatur, die ins Spiel kommt. Die bleibende Karte war schon im Spiel, sie hat nur ihren Typ verändert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst.

* Eine Fähigkeit, die ein Land in eine Kreatur verwandelt, legt auch Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur fest. Falls das Land bereits eine Kreatur war (beispielsweise durch einen Zauberspruch mit Erwecken), überschreibt dies den vorherigen Effekt, der Stärke und Widerstandskraft festgelegt hat. Effekte, die seine Stärke und Widerstandskraft verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dies gilt auch für Marken, die seine Stärke und Widerstandskraft verändern (wie +1/+1-Marken), und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen. Falls der Fauchende Pfuhl zum Beispiel zu einer 0/0 Kreatur mit drei +1/+1-Marken darauf gemacht wurde, macht die Aktivierung seiner letzten Fähigkeit eine 5/5 Kreatur daraus, die immer noch ein Land ist.

Fesseln der Sterblichkeit

{1} {G}

Verzauberung

Wenn die Fesseln der Sterblichkeit ins Spiel kommen, ziehe eine Karte.

{G}: Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, verlieren bis zum Ende des Zuges Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit.

* Die letzte Fähigkeit sorgt dafür, dass von Gegnern kontrollierte Kreaturen Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit verlieren, sobald sie verrechnet wird. Effekte, die den Kreaturen zu einem späteren Zeitpunkt diese Fähigkeiten verleihen, funktionieren normal.

* Schaden, der einer Kreatur mit Unzerstörbarkeit zugefügt wird, wird trotzdem auf der Kreatur vermerkt. Falls diese Kreatur Unzerstörbarkeit verliert und der auf ihr vermerkte Schaden tödlich ist, wird sie zerstört. Falls jedoch einer Kreatur mit Unzerstörbarkeit Schaden von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird und sie später Unzerstörbarkeit verliert, wird die Kreatur nicht deswegen zerstört.

Formentäuscher

{6}{C}

Kreatur — Eldrazi

8/8

(C steht für farbloses Mana.)

Decke zu Beginn des Kampfes in deinem Zug die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls auf diese Weise eine Kreaturenkarte aufgedeckt wird, kannst du Kreaturen, die du kontrollierst, außer dem Formentäuscher, bis zum Ende des Zuges zu Kopien der aufgedeckten Karte werden lassen. Du kannst die Karte unter deine Bibliothek legen.

* Du kannst die Karte in jedem Fall unter deine Bibliothek legen. Es spielt dabei keine Rolle, ob die Karte eine Kreaturenkarte ist oder nicht. Falls es eine Kreaturenkarte ist, spielt es keine Rolle, ob du den Kopiereffekt angewendet hast.

* Kreaturen, die du kontrollierst, kopieren die aufgedruckten Werte der aufgedeckten Kreaturenkarte (falls du dich entscheidest, den Kopiereffekt anzuwenden). Sie behalten alle Marken, die bereits auf ihnen liegen. Alle an sie angelegten Auren und/oder Ausrüstungen bleiben angelegt.

* Alle Nicht-Kopier-Effekte, die auf eine Kreatur, die du kontrollierst, angewendet wurden (einschließlich jener, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändert haben), gelten weiterhin.

* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, zu einer Kopie der aufgedeckten Kreaturenkarte wird, kommt sie dadurch weder ins Spiel noch verlässt sie das Spiel. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.

Fürsprecher des Waldes

{1}{G}

Kreatur — Elf, Druiden, Verbündeter

2/3

Wachsamkeit

Solange du sechs oder mehr Länder kontrollierst, erhalten der Fürsprecher des Waldes und Landkreaturen, die du kontrollierst, +2/+2.

* Eine „Landkreatur“ ist eine bleibende Karte, die sowohl ein Land als auch eine Kreatur ist.

* Schaden bleibt auf Kreaturen vermerkt, bis der Zug endet. Falls die Fähigkeit des Fürsprechers des Waldes nicht mehr angewendet wird (beispielsweise da der Fürsprecher des Waldes das Spiel verlässt oder du nicht mehr sechs oder mehr Länder kontrollierst), werden alle Landkreaturen, die nur durch den Widerstandskraftbonus am Leben geblieben sind, zerstört.

Gambit des Funkenmagiers

{1}{R}

Hexerei

Das Gambit des Funkenmagiers fügt bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl je 1 Schadenspunkt zu. Diese Kreaturen können in diesem Zug nicht blocken.

* Falls das Gambit des Funkenmagiers zwei Ziele hat und eines davon illegal ist, sowie das Gambit des Funkenmagiers verrechnet wird, ist nur das verbleibende legale Ziel davon betroffen. Dem illegalen Ziel wird kein Schaden zugefügt und es kann in diesem Zug blocken. Falls beide Ziele zu dem Zeitpunkt illegal sind, an dem versucht wird, das Gambit des Funkenmagiers zu verrechnen, wird es neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein.

* Falls das Gambit des Funkenmagiers verrechnet wird, aber der Schaden verhindert oder umgelenkt wird, können die als Ziel gewählten Kreaturen dennoch in diesem Zug nicht blocken.

Generalin Tazri

{4} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Verbündeter

3/4

Wenn Generalin Tazri ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Verbündeter-Kreaturenkarte durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.

{W} {U} {B} {R} {G}: Verbündeter-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an Farben unter diesen Kreaturen ist.

* Die letzte Fähigkeit überprüft nur Verbündeter-Kreaturen, die du kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Der Wert von X beträgt zwischen 0 und 5. Farblos ist keine Farbe.

* Sobald die letzte Fähigkeit verrechnet wurde, ändert sich der gewährte Bonus auch dann nicht, wenn sich die Anzahl an Farben unter deinen Verbündeten ändert.

Geschenkte Stoßzähne

{U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges verliert eine Kreatur deiner Wahl alle Fähigkeiten und wird zu einem grünen Elefanten mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3.

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

* Die Geschenkten Stoßzähne überschreiben alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Geschenkten Stoßzähne verrechnet wurden, überschreiben diesen Effekt.

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

* Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit dazuerhält, nachdem die Geschenkten Stoßzähne verrechnet wurden, behält sie diese Fähigkeit.

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

Gewaltsames Anwerben

{4} {R}

Hexerei

Beistand 2. (*Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.*)

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

* Das letzte Ziel des Gewaltsamen Anwerbens kann jede beliebige Kreatur sein, selbst eine, die ungetappt ist, die du bereits kontrollierst oder die als Ziel für den Beistand-Teil des Zauberspruchs gewählt wurde.

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

* Sowie das Gewaltsame Anwerben verrechnet wird und falls noch mindestens ein Ziel legal ist, wird es verrechnet und betrifft dabei nur Ziele, die zu diesem Zeitpunkt noch legal sind. Falls zu diesem Zeitpunkt keines seiner Ziele mehr legal ist, wird es neutralisiert und keiner seiner Effekte findet statt.

Gleißende Reflexion

{1}{W}

Spontanzauber

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke dazu. Das nächste Mal, dass diese Kreatur in diesem Zug Schaden zufügen würde, verhindere diesen Schaden.

* Du erhältst die Lebenspunkte dazu, sowie die Gleißende Reflexion verrechnet wird, und nicht, sowie der Schaden verhindert wird.

* Falls zwei Gleißende Reflexionen, die dieselbe Kreatur als Ziel haben, im selben Zug verrechnet wurden, wird beim nächsten Mal, dass die Kreatur Schaden zufügen würde, nur ein Verhinderungseffekt angewendet. Der andere Effekt wird später angewendet, falls die Kreatur im selben Zug ein zweites Mal Schaden zufügen würde.

Goblins der Dunkelheit

{3}{R}{R}

Kreatur — Goblin

4/4

Bedrohlich

Wenn die Goblins der Dunkelheit ins Spiel kommen, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deinem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls die Karte in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Du wirkst die Karte während der Verrechnung der Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit, und nicht erst später im Zug. Falls es eine Hexereikarte ist, ignorierst du die Zeitpunkts-Einschränkungen, die sich dadurch ergeben, dass es eine Hexereikarte ist. Andere Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“).

* Falls du die Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl nicht wirken kannst, zum Beispiel weil keine legalen Ziele verfügbar sind oder du dich entscheidest, sie nicht zu wirken, bleibt sie in deinem Friedhof.

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten wie Schwall-Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.

* Falls die Spontanzauber- oder Hexereikarte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.

* Falls eine Spontanzauber- oder Hexereikarte, die du auf diese Weise gewirkt hast, neutralisiert wird, wird sie ins Exil geschickt.

* Falls eine Spontanzauber- oder Hexereikarte, die du auf diese Weise gewirkt hast, in eine andere Zone gelegt wird als Exil oder Friedhof (zum Beispiel weil eine ihrer Fähigkeiten die Karte auf die Hand ihres Besitzers zurückbringt), wird sie nicht ins Exil geschickt. Auch falls die Karte später in diesem Zug auf einen Friedhof gelegt würde, wird sie nicht ins Exil geschickt.

Grauenhafter Schänder

{6}{B}

Kreatur — Eldrazi

6/8

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

{3}{C}, schicke eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Ein Gegner deiner Wahl verliert Lebenspunkte in Höhe der Stärke der ins Exil geschickten Karte. (*{C} steht für farbloses Mana.*)

* Verwende die Stärke der Karte, wie sie zuletzt im Friedhof existierte, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte der Gegner verliert.

* Ein Kreaturenspielstein ist keine Kreaturenkarte. Der Spielstein kommt zwar kurz auf den Friedhof, wenn er stirbt, aber er hört auf zu existieren, bevor du die Gelegenheit hast, etwas zu tun.

Griff der Turbulenz

{2}{U}

Spontanzauber

Schwall {1}{U} (*Du kannst diesen Zauberspruch für seine Schwall-Kosten wirken, falls du oder ein Teamkamerad in diesem Zug bereits einen anderen Zauberspruch gewirkt hat.*)

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

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

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

Häutende Ranken

{1}{B}{B}

Hexerei

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Alle Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Falls eine Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Nur Kreaturen, die im Spiel sind, wenn die Häutenden Ranken verrechnet werden, erhalten -2/-2. Es wird jedoch jede Kreatur, die in diesem Zug sterben würde, ins Exil geschickt, selbst wenn sie nicht im Spiel oder keine Kreatur war, als die Häutenden Ranken verrechnet wurden.

* Kreaturen, die durch die Häutenden Ranken sterben würden, werden stattdessen ins Exil geschickt. Es wird erst überprüft, welche Kreaturen sterben, nachdem die Häutenden Ranken fertig verrechnet wurden.

Immobilisierender Eldrazi

{1}{R}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

2/1

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

{2}{C}: Jede Kreatur, deren Widerstandskraft größer ist als ihre Stärke, kann in diesem Zug nicht blocken. ({C} steht für farbloses Mana.)

* Du vergleichst Stärke und Widerstandskraft, wenn du Blocker deklarierst, und nicht wenn die Fähigkeit des Immobilisierenden Eldrazi verrechnet wird. Falls du beispielsweise eine 3/3 Kreatur kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, und sie später im Zug +0/+1 erhält und somit 3/4 ist, wenn Blocker deklariert werden, kann sie nicht blocken.

* Falls eine Kreatur bereits legal als Blocker deklariert wurde, ändert der Immobilisierende Eldrazi den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig.

Ionas Segen

{3}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2, hat Wachsamkeit und kann eine zusätzliche Kreatur blocken.

* Die Fähigkeit, die das Blocken einer zusätzlichen Kreatur ermöglicht, ist kumulativ. Falls eine Kreatur von zwei Ionas Segen verzaubert wird, kann sie drei Kreaturen blocken. (Das +2/+2 ist natürlich auch kumulativ, aber das war dir bestimmt ohnehin klar.)

Isolationszone

{2}{W}{W}

Verzauberung

Wenn die Isolationszone ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die Isolationszone das Spiel verlässt. (*Diese bleibende Karte kehrt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.*)

* Falls die Isolationszone das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur oder die Verzauberung deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur oder Verzauberung angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wird, hören auf zu existieren.

* Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.

* Die ins Exil geschickte Karte wird unmittelbar nachdem die Isolationszone das Spiel verlassen hat wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen.

* Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer der Isolationszone die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu den Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers nicht auf zu existieren.

Jaces Eid

{2}{U}

Legendäre Verzauberung

Wenn Jaces Eid ins Spiel kommt, ziehe drei Karten und wirf dann zwei Karten ab.

Wende zu Beginn deines Versorgungssegments Hellsicht X an, wobei X gleich der Anzahl an Planeswalkern ist, die du kontrollierst.

* Falls du keine Planeswalker kontrollierst, wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird, wendest du Hellsicht nicht an. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn du Hellsicht anwendest, werden nicht ausgelöst.

Jori En, Ruinentaucherin

{1}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/3

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, ziehe eine Karte.

* Die Fähigkeit von Jori En kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Die Fähigkeit wird verrechnet, bevor der zweite Zauberspruch verrechnet wird. Es ist dabei egal, ob der erste Zauberspruch, den du in diesem Zug gewirkt hast, verrechnet oder neutralisiert wurde, oder ob er noch auf dem Stapel ist.

* Jori En muss im Spiel sein, damit die Fähigkeit funktioniert. Insbesondere wird die Fähigkeit nicht ausgelöst, falls Jori En der zweite Zauberspruch ist, den du im Zug wirkst.

Kalitas, Verräter von Ghet

{2}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Krieger

3/4

Lebensverknüpfung

Falls eine Nichtspielsteinkreatur, die ein Gegner kontrolliert, sterben würde, schicke diese Karte stattdessen ins Exil und bringe einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein ins Spiel.

{2}{B}, opfere einen anderen Vampir oder Zombie: Lege zwei +1/+1-Marken auf Kalitas, Verräter von Ghet.

* Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine von einem Gegner kontrollierte Kreatur stirbt, werden nicht ausgelöst, es sei denn, die Kreatur ist ein Spielstein (siehe unten).

* Falls ein von einem Gegner kontrollierter Kreaturenspielstein stirbt, kommt er wie gewöhnlich auf seinen Friedhof und hört dann auf zu existieren.

* Falls Kalitas gleichzeitig mit Kreaturen stirbt, die deine Gegner kontrollieren, werden diese Kreaturenkarten ins Exil geschickt und du erhältst entsprechend viele Zombies.

* Du kannst Kalitas nicht opfern, um die letzte Fähigkeit zu aktivieren, selbst wenn er irgendwie zu einem Zombie geworden ist.

Klippenhafen-Vampir

{2}{W}{B}

Kreatur — Vampir, Krieger, Verbündeter

2/4

Fliegend

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

* Die Fähigkeit wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.

* Falls eine Kreatur mit Lebensverknüpfung Kampfschaden zufügt, gilt dies als ein einzelnes Ereignis, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die ausgelöste Fähigkeit des

Klippenhafen-Vampirs nur einmal ausgelöst. Falls jedoch zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit zweimal ausgelöst.

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

Kozilek, Verzerrung der Realität

{8} {C} {C}

Legendäre Kreatur — Eldrazi

12/12

Wenn du Kozilek, Verzerrung der Realität, wirkst und falls du weniger als sieben Karten auf deiner Hand hast, ziehe so viele Karten, wie die Differenz beträgt.

Bedrohlich

Wirf eine Karte mit umgewandelten Manakosten von X ab: Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von X.

* Kozileks ausgelöste Fähigkeit überprüft, ob du weniger als sieben Karten auf deiner Hand hast, wenn du ihn wirkst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Kozilek befindet sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Stapel und nicht auf deiner Hand. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, wenn versucht wird, sie zu verrechnen. Falls du zu diesem Zeitpunkt sieben oder mehr Karten auf deiner Hand hast, bewirkt die Fähigkeit nichts.

* Um die letzte Fähigkeit aktivieren zu können, muss es ein legales Ziel geben: einen Zauberspruch auf dem Stapel. Dieses Ziel bestimmt den Wert von X und die umgewandelten Manakosten der Karte, die du abwirfst. Du kannst die Fähigkeit nur aktivieren, wenn du eine Karte auf deiner Hand hast, die dieselben umgewandelten Manakosten wie ein Zauberspruch auf dem Stapel hat.

* Die umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs bleiben gleich, auch wenn er für alternative Kosten (wie Erwecken-Kosten) gewirkt wurde. Die umgewandelten Manakosten von einem Sturz in den Abgrund (einem Zauberspruch mit Manakosten von {2} {W}), der für seine Erwecken-Kosten ({5} {W}) gewirkt wurde, betragen beispielsweise 3.

* Falls die Karte, die du abwirfst, ein {X} in den Manakosten hat, ist X gleich 0. Jedes {X} in den Manakosten des als Ziel gewählten Zauberspruchs hat den Wert, der beim Wirken des Zauberspruchs dafür bestimmt wurde.

Kozileks Fährtensucher

{6}

Kreatur — Eldrazi

5/5

{C}: Eine Kreatur deiner Wahl kann Kozileks Fährtensucher in diesem Zug nicht blocken. (*{C} steht für farbloses Mana.*)

* Falls die Fähigkeit aktiviert wird, nachdem Kozileks Fährtensucher legal geblockt wurde, ändert das den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig.

Kozileks Kreischer

{2} {B}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

3/2

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

{C}: Kozileks Kreischer erhält +1/+0 und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. (*Er kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen. {C} steht für farbloses Mana.*)

* Falls Kozileks Kreischer Bedrohlichkeit erhält, nachdem er legal von einer Kreatur geblockt wurde, bleibt er geblockt.

* Mehrfaches Vorkommen von Bedrohlichkeit hat keine zusätzliche Wirkung.

Kozileks Rückkehr

{2} {R}

Spontanzauber

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Kozileks Rückkehr fügt jeder Kreatur 2 Schadenspunkte zu.

Immer wenn du einen Eldrazi-Kreaturenzauber mit umgewandelten Manakosten von 7 oder mehr wirkst, kannst du Kozileks Rückkehr aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, fügt Kozileks Rückkehr jeder Kreatur 5 Schadenspunkte zu.

* Die letzte Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls Kozileks Rückkehr in deinem Friedhof ist, sowie du den Eldrazi-Kreaturenzauber wirkst. Die Fähigkeit wird vor dem Kreaturenzauber verrechnet. Das bedeutet, dass der Eldrazi noch nicht im Spiel ist und Kozileks Rückkehr ihm daher keinen Schaden zufügt.

* Kozileks Rückkehr mit der letzten Fähigkeit ins Exil zu schicken gilt nicht als Wirken eines Zauberspruchs. Karten mit dem Text „Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl“ funktionieren nicht.

Krallen des Hauptmanns

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, bringe einen 1/1 weißen Kor-Verbündeter-Kreaturenspielstein getappt und angreifend ins Spiel.

Ausrüsten {1}

* Du bestimmst, welchen Gegner bzw. welchen von einem Gegner kontrollierten Planeswalker der Spielstein angreift, sowie er ins Spiel kommt. Es muss nicht derselbe Gegner oder Planeswalker sein, den die ausgerüstete Kreatur angreift.

* Der Spielstein wird nie als angreifende Kreatur deklariert. Er kommt einfach angreifend ins Spiel. Dadurch werden keine „Immer wenn eine Kreatur angreift“-Fähigkeiten ausgelöst.

Leichen aufwühlen

{1} {B}

Spontanzauber

Lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Dann kannst du eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

* Leichen aufwühlen hat die Kreaturenkarte in deinem Friedhof nicht als Ziel. Du kannst eine der drei Karten bestimmen, die du aus deiner Bibliothek dorthin gelegt hast.

Linvala die Bewahrerin

{4} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Engel

5/5

Fliegend

Wenn Linvala die Bewahrerin ins Spiel kommt und falls ein Gegner mehr Lebenspunkte hat als du, erhältst du 5 Lebenspunkte dazu.

Wenn Linvala ins Spiel kommt und falls ein Gegner mehr Kreaturen kontrolliert als du, bringe einen 3/3 weißen Engel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

* Für jede der beiden ausgelösten Fähigkeiten wird in dem Moment, in dem die Fähigkeit ausgelöst werden würde, überprüft, ob die Bedingung erfüllt ist. Falls die Bedingung nicht erfüllt ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, wird erneut überprüft, ob die Bedingung erfüllt ist, wenn versucht wird, die Fähigkeit zu verrechnen. Falls das zu diesem Zeitpunkt nicht mehr der Fall ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

* In einer Multiplayer-Partie kann es sein, dass die Bedingung zu beiden Zeitpunkten erfüllt ist, aber durch zwei verschiedene Gegner.

Materie-Umformer

{2}{C}

Kreatur — Eldrazi

3/2

(C steht für farbloses Mana.)

Wenn der Materie-Umformer stirbt, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Du kannst diese Karte ins Spiel bringen, falls es eine bleibende Karte mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger ist. Nimm die Karte sonst auf deine Hand.

* Wenn du auf diese Weise eine Aurakarte ins Spiel bringst, bestimmst du, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Du musst einen legalen Spieler oder eine legale bleibende Karte wählen können, ansonsten kannst du die Aura nicht ins Spiel bringen.

* Falls du die Karte aus irgendwelchen Gründen nicht ins Spiel bringst, nimmst du sie auf deine Hand.

Mauer des Wiedererwachens

{2}{W}

Kreatur — Mauer

0/6

Verteidiger

Wenn die Mauer des Wiedererwachens ins Spiel kommt, kannst du drei +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl legen, das du kontrollierst. Falls du dies tust, wird das Land zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.

* Falls du ein Land, das bereits eine Kreatur ist, als Ziel der ausgelösten Fähigkeit der Mauer des Wiedererwachens wählst, werden Basis-Stärke und -Widerstandskraft dieser Landkreatur zu 0/0. Die bisherigen Werte für Basis-Stärke und -Widerstandskraft werden dabei überschrieben. Andere Effekte, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern (einschließlich der neuen und etwaiger bereits existierender +1/+1-Marken), werden weiterhin angewendet.

Mina und Denn, Wildgeborene

{2}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Elf, Verbündeter

4/4

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

{R}{G}, bringe ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück: Eine Kreatur deiner Wahl verursacht bis zum Ende des Zuges Trampelschaden.

* Sobald du angekündigt hast, dass du die letzte Fähigkeit aktivierst, kann dich niemand mehr davon abhalten, indem er das Land, das du zurückbringst, zu entfernen versucht.

Nadelfels-Plateau

Land

Das Nadelfels-Plateau kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {R} oder {W}.

{2}{R}{W}: Das Nadelfels-Plateau wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/1 roten und weißen Elementarwesen-Kreatur mit Doppelschlag. Es ist immer noch ein Land.

* Ein Land, das zu einer Kreatur wird, kann von „Einsatzverzögerung“ betroffen sein. Du kannst nicht mit ihm angreifen oder eine seiner {T}-Fähigkeiten verwenden (das betrifft auch seine Manafähigkeiten), außer es war seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle im Spiel. Denke daran, dass Einsatzverzögerung nur überprüft, wann die bleibende Karte unter deine Kontrolle kam, nicht wann sie zu einer Kreatur wurde oder wann sie ins Spiel kam.

* Dieses Land ist farblos, bis die letzte Fähigkeit ihm Farben gibt.

* Wenn ein Land zu einer Kreatur wird, zählt das nicht als eine Kreatur, die ins Spiel kommt. Die bleibende Karte war schon im Spiel, sie hat nur ihren Typ verändert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst.

* Eine Fähigkeit, die ein Land in eine Kreatur verwandelt, legt auch Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur fest. Falls das Land bereits eine Kreatur war (beispielsweise durch einen Zauberspruch mit Erwecken), überschreibt dies den vorherigen Effekt, der Stärke und Widerstandskraft festgelegt hat. Effekte, die seine Stärke und Widerstandskraft verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dies gilt auch für Marken, die seine Stärke und Widerstandskraft verändern (wie +1/+1-Marken), und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen. Falls das Nadelfels-Plateau zum Beispiel zu einer 0/0 Kreatur mit drei +1/+1-Marken darauf gemacht wurde, macht die Aktivierung seiner letzten Fähigkeit eine 5/4 Kreatur daraus, die immer noch ein Land ist.

Naturzustand

{G}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger.

* Falls ein Artefakt oder eine Verzauberung im Spiel {X} in seinen bzw. ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

Nissas Richtspruch

{4}{G}

Hexerei

Beistand 2. (*Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.*)

Bestimme bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, fügt dieser Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Du führst zuerst Beistand vollständig durch, bevor irgendeine Kreatur Schaden zufügt. Kreaturen, die dadurch eine +1/+1-Marke erhalten, fügen der Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zu (falls anwendbar).

* Solange beim Verrechnen von Nissas Richtspruch mindestens ein Ziel legal ist, wird er verrechnet und betrifft nur Ziele, die zu diesem Zeitpunkt noch legal sind. Falls zu diesem Zeitpunkt keines seiner Ziele mehr legal ist, wird er neutralisiert und keiner seiner Effekte findet statt.

Nullrufer

{3}{B}

Kreatur — Vampir, Schamane

2/4

{3}{B}, schicke eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein getappt ins Spiel.

* Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann dich niemand mehr davon abhalten, indem er die Kreaturenkarte aus deinem Friedhof zu entfernen versucht.

Plünderer-Drohne

{B}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

2/1

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Zu Beginn deines Versorgungssegments verlierst du 1 Lebenspunkt, falls du nicht eine andere farblose Kreatur kontrollierst.

* Ob du eine andere farblose Kreatur kontrollierst, wird überprüft, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Diese Überprüfung findet selbst dann statt, falls die Plünderer-Drohne das Spiel als Antwort auf die Fähigkeit verlässt.

Polyeder-Ausrichtung

{2}{U}

Verzauberung

Fluchsicher

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du die Karten auf deiner Hand offen vorzeigen. Falls du dies tust, gewinnst du das Spiel, falls du eine Karte namens Polyeder-Ausrichtung im Exil, auf deiner Hand, in deinem Friedhof und im Spiel besitzt.

{1}{U}: Hellsicht 1.

* Die Polyeder-Ausrichtung im Exil muss aufgedeckt sein. Falls sie verdeckt ist, zählt sie nicht, selbst wenn du sie ansehen darfst.

Realitätsbrecher

{4}{C}

Kreatur — Eldrazi

5/5

(*{C} steht für farbloses Mana.*)

Verursacht Trampelschaden, Eile

Immer wenn der Realitätsbrecher das Ziel eines Zauberspruchs wird, den ein Gegner kontrolliert, neutralisiere diesen Zauberspruch, falls sein Beherrscher nicht eine Karte abwirft.

* Die letzte Fähigkeit wird durch jeden Zauberspruch, den ein Gegner kontrolliert und der den Realitätsbrecher als Ziel hat, ausgelöst, einschließlich Aura-Zaubersprüchen.

Reflexionsmagier

{1}{W}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

Wenn der Reflexionsmagier ins Spiel kommt, bringe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Der Besitzer dieser Kreatur kann bis zu deinem nächsten Zug keine Zaubersprüche wirken, die den gleichen Namen wie diese Kreatur haben.

* Die Fähigkeit des Reflexionsmagiers verhindert nicht, dass ein Spieler Länder spielt (falls etwa die Kreatur, die auf die Hand zurückgebracht wurde, zusätzlich auch ein Land war).

* Unter bestimmten Umständen stimmt der Name der Kreatur, die auf die Hand zurückgebracht wurde, nicht mehr mit dem Namen der Karte überein, die der Besitzer danach auf der Hand hat. Falls die Karte beispielsweise eine andere Kreatur kopiert hat, hat sie wahrscheinlich einen anderen Namen auf der Hand ihres Besitzers und kann vor deinem nächsten Zug erneut gewirkt werden. Dasselbe gilt, falls eine doppelseitige Karte, deren Rückseite nach oben liegt, auf diese Weise auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht wird.

* Falls die zurückgebrachte Karte im Spiel keinen Namen hatte (vermutlich da die Kreatur verdeckt war), kann ihr Besitzer dennoch vor deinem nächsten Zug sowohl verdeckte Kreaturenzauber mit Morph oder Megamorph als auch dieselbe Karte aufgedeckt wirken.

Saatwächter

{2} {G} {G}

Kreatur — Elementarwesen

3/4

Reichweite

Wenn der Saatwächter stirbt, bringe einen X/X grünen Elementarwesen-Kreaturenspielstein ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.

* Verwende die Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um den Wert von X zu bestimmen. Der Saatwächter zählt ebenfalls, solange er zu diesem Zeitpunkt noch in deinem Friedhof ist.

* Sobald das Elementarwesen erzeugt wurde, ändern sich Stärke und Widerstandskraft des Elementarwesens nicht mehr, selbst wenn sich die Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ändert.

Schreiter der Ödnis

{4} {C}

Kreatur — Eldrazi

4/4

(*{C}* steht für farbloses Mana.)

Verursacht Trampelschaden

Der Schreiter der Ödnis erhält +1/+1 für jedes Land namens Ödnis, das du kontrollierst.

* Die letzte Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Schreiter der Ödnis im Spiel ist.

Siedlung der Widerständler

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}. (*{C}* steht für farbloses Mana.)

{T}, tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

* Um die letzte Fähigkeit zu aktivieren, kannst du eine beliebige ungetappte Kreatur unter deiner Kontrolle tappen, einschließlich einer, die nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war. (Beachte: Für das Tappen der Kreatur wird {T} [das Symbol für Tappen] nicht verwendet.)

Sphinx des Letzten Wortes

{5} {U} {U}

Kreatur — Sphinx

5/5

Die Sphinx des Letzten Wortes kann nicht neutralisiert werden.

Fliegend, Fluchsicher

Spontanzauber und Hexereien, die du kontrollierst, können nicht von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten neutralisiert werden.

* Ein Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, kann trotzdem von Zaubersprüchen und Fähigkeiten, die ihn zu neutralisieren versuchen, als Ziel gewählt werden. Der Teil ihres Effekts, der den Zauberspruch neutralisieren würde, hat keine Wirkung, aber alle anderen Effekte, die diese Zaubersprüche oder Fähigkeiten vielleicht haben, geschehen trotzdem, wenn möglich.

* Es gibt keinen funktionalen Unterschied zwischen „kann nicht neutralisiert werden“ und „kann nicht von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten neutralisiert werden“, aber Letzteres wird für Zaubersprüche verwendet, die möglicherweise ein Ziel erfordern. Zaubersprüche mit Zielen können immer noch durch die Spielregeln neutralisiert werden, falls alle ihre Ziele illegal werden, bevor sie verrechnet werden.

Spiegelbecken

Land

Das Spiegelbecken kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{2}{C}, {T}, opfere das Spiegelbecken: Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

{4}{C}, {T}, opfere das Spiegelbecken: Bringe einen Spielstein ins Spiel, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst.

* Die zweite aktivierte Fähigkeit des Spiegelbeckens kann jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei als Ziel haben (und kopieren), nicht nur solche mit Zielen.

* Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht gewirkt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopie wird dann wie ein normaler Zauberspruch verrechnet, nachdem alle Spieler die Möglichkeit bekommen haben, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren.

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

* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.

* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hat, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie beim Fall der Titanen), hat die Kopie den gleichen Wert für X.

* Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären. Falls zum Beispiel ein Spieler eine 3/3 Kreatur opfert, um die Flugstunde zu wirken, und du den Zauberspruch kopierst, fügt auch die Kopie der Flugstunde ihrem Ziel 3 Schadenspunkte zu.

* Bei der letzten Fähigkeit des Spiegelbeckens kopiert der Spielstein genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (falls diese Kreatur nicht selbst etwas kopiert; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

* Falls beispielsweise ein Spielstein eine Ebene kopiert, die von einem Zauberspruch mit Erwecken betroffen ist, wird der Spielstein nur ein Land, obwohl das Objekt, das er kopiert, momentan eine Landkreatur ist. Dasselbe gilt, falls das Land eine Fähigkeit hat, durch die es belebt wird.

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

* Falls die kopierte Kreatur (A) etwas Anderes (B) kopiert, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein als Kopie von B ins Spiel.

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

Spinnenranken

{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+2 und Reichweite bis zum Ende des Zuges. Enttappe sie. *(Eine Kreatur mit Reichweite kann fliegende Kreaturen blocken.)*

* Du kannst eine ungetappte Kreatur als Ziel der Spinnenranken wählen. Sie erhält dennoch die anderen Boni.

Steinschmelz-Meisterstück

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 für jede andere Kreatur, die du kontrollierst und mit der sie einen Kreaturentyp gemeinsam hat.

Ausrüsten {2}

* Der Bonus beträgt nur +1/+1 pro Kreatur, die die Bedingung erfüllt, selbst wenn sie mehr als einen Kreaturentyp mit der ausgerüsteten Kreatur gemeinsam hat. Falls die ausgerüstete Kreatur beispielsweise ein Mensch-Schamane ist und du auch einen Mensch-Krieger, einen Goblin-Schamanen und einen anderen Mensch-Schamanen kontrollierst, erhält die ausgerüstete Kreatur +3/+3.

* Der Bonus ändert sich, sowie sich die Kreaturen, die du kontrollierst, ändern. Das kann dazu führen, dass die Widerstandskraft der ausgerüsteten Kreatur sinkt und sie aufgrund von früher im Zug zugefügtem Schaden stirbt.

Steinzufucht-Ausrüsterin

{1}{W}

Kreatur — Kor, Handwerker, Verbündeter

2/2

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

Immer wenn eine ausgerüstete Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, ziehe eine Karte.

* Die Boni, die die Fähigkeiten der Steinzufucht-Ausrüsterin gewähren, zählen zusätzlich zu den Boni durch die Ausrüstung.

* Ausgerüstete Kreaturen erhalten durch die Steinzufucht-Ausrüsterin nur einmal +1/+1, unabhängig davon, wie viele Ausrüstungen an sie angelegt sind. Gleichmaßen gilt, dass die letzte Fähigkeit nur einmal pro ausgerüsteter Kreatur ausgelöst wird.

* Hier beziehen sich „ausgerüstete Kreaturen, die du kontrollierst“ und „eine ausgerüstete Kreatur, die du kontrollierst“ auf alle Kreaturen, die du kontrollierst und an die Ausrüstung angelegt ist. Für den äußerst seltenen Sonderfall, dass die Steinzufucht-Ausrüsterin zu einer Ausrüstung wird, ändert sich die Bedeutung ihrer Fähigkeiten nicht. Die Boni beziehen sich weiterhin auf alle ausgerüsteten Kreaturen, die du kontrollierst. Die Boni werden nicht nur auf die Kreatur angewendet, an die die Steinzufucht-Ausrüsterin angelegt ist.

Todbringer

{5}{C}

Kreatur — Eldrazi

5/5

Enttappe den Todbringer während des Enttappsegments jedes anderen Spielers.

{T}: Der Todbringer fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

{C}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht angreifen oder blocken.

{C}{C}, {T}: Ziehe eine Karte.

* Der Todbringer enttappt gleichzeitig mit den bleibenden Karten des aktiven Spielers. Du kannst nicht bestimmen, ihn zu diesem Zeitpunkt nicht zu enttappen.

* Effekte, die besagen, dass der Todbringer während deines Enttappsegments nicht enttappt, gelten nicht während des Enttappsegments eines anderen Spielers.

* Wird die zweite aktivierte Fähigkeit aktiviert, nachdem eine Kreatur legal als Angreifer oder Blocker deklariert wurde, ändert das den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig.

Trümmerfeld von Seetor

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}. (*{C} steht für farbloses Mana.*)

{2}{C}, {T}: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du keine Karten auf deiner Hand hast.

* Es spielt keine Rolle, wie viele Karten du auf deiner Hand hast, wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird. Falls du beispielsweise keine Karten auf deiner Hand hast und zwei Trümmerfelder von Seetor kontrollierst, kannst du die letzte Fähigkeit von beiden aktivieren. Sowie die jeweilige Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du je eine Karte.

Überbringer der Stille

{1}{B}

Kreatur — Eldrazi

2/1

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn du den Überbringer der Stille wirkst, kannst du {1}{C} bezahlen. Falls du dies tust, opfert ein Gegner deiner Wahl eine Kreatur. (*{C} steht für farbloses Mana.*)

Fliegend

Der Überbringer der Stille kann nicht blocken.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Überbringers der Stille hat nur den Spieler als Ziel, keine Kreaturen. Der Spieler kann daher beispielsweise eine Kreatur mit Fluchsicherheit opfern.

* Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit antworten, aber sobald sie beginnt verrechnet zu werden und du entscheidest, ob du {1}{C} bezahlst, kann niemand mehr darauf reagieren.

Überreste von Oran-Rief

Land

Die Überreste von Oran-Rief kommen getappt ins Spiel.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}. (*{C} steht für farbloses Mana.*)

{T}: Lege eine +1/+1-Marke auf eine farblose Kreatur deiner Wahl, die in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.

* Das Ziel der letzten Fähigkeit muss nicht unbedingt als farblose Kreatur ins Spiel gekommen sein, solange es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist. Es muss jedoch eine farblose Kreatur sein, um ein legales Ziel für die Fähigkeit zu sein.

Umkehrer der Wahrheit

{2} {B} {B}

Kreatur — Eldrazi

6/6

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Fliegend

Wenn der Umkehrer der Wahrheit ins Spiel kommt, schicke alle Karten aus deiner Bibliothek verdeckt ins Exil. Mische dann alle Karten aus deinem Friedhof in deine Bibliothek.

* Kein Spieler kann die Karten ansehen, sobald sie ins Exil geschickt wurden.

* Falls dein Gegner eine der verdeckt ins Exil geschickten Karten auf deinen Friedhof legt (beispielsweise, um eine Fähigkeit einer Eldrazi-Verwerter-Kreatur zu aktivieren), bestimmst du zufällig eine der Karten. Die Karte wird erst aufgedeckt, wenn die Kosten vollständig bezahlt wurden. Das bedeutet, dass dein Gegner nicht erfährt, welche Karte gewählt wurde und sich nicht umentscheiden kann (also den Zauberspruch doch nicht wirken, die Fähigkeit doch nicht aktivieren usw., je nachdem).

Unerbittliche Bestrafung

{3} {B} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl verliert 5 Lebenspunkte, falls dieser Spieler nicht zwei Karten abwirft oder eine Kreatur oder einen Planeswalker opfert. Wiederhole diesen Vorgang einmal.

* Der Spieler kann nur dann bestimmen, zwei Karten abzuwerfen, wenn er mindestens zwei Karten auf seiner Hand hat. Ebenso gilt: Der Spieler kann nur dann bestimmen, eine Kreatur oder einen Planeswalker zu opfern, wenn er eine Kreatur oder einen Planeswalker kontrolliert. Das bedeutet: Falls der als Ziel gewählte Gegner nicht mindestens zwei Karten auf der Hand hat und weder eine Kreatur noch einen Planeswalker kontrolliert, verliert er 5 Lebenspunkte und dann verliert er erneut 5 Lebenspunkte.

* Kein Spieler kann eine Aktion zwischen diesen beiden Vorgängen, bei denen Lebenspunkte verloren werden, ausführen.

* Alle Fähigkeiten, die während der Verrechnung der Unerbittlichen Bestrafung ausgelöst werden, werden auf den Stapel gelegt, nachdem sie vollständig verrechnet wurde.

Unterwasser-Lauerer

{5} {U}

Kreatur — Eldrazi

4/4

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Karte ziehen.

{3} {C}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden. (*{C}* steht für farbloses Mana.)

* Falls die letzte Fähigkeit des Unterwasser-Lauerers aktiviert wird, nachdem er legal geblockt wurde, ändert das den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig. Das Angreifer-deklarieren-Segment ist der letztmögliche Zeitpunkt, an dem du die Fähigkeit aktivieren kannst, damit sie einen Effekt hat.

Vampir-Abgesandte

{2} {B}

Kreatur — Vampir, Kleriker, Verbündeter

1/4

Fliegend

Immer wenn die Vampir-Abgesandte getappt wird, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

* Die letzte Fähigkeit der Vampir-Abgesandten wird ausgelöst, wenn sie aus irgendeinem Grund getappt wird, einschließlich durch Angreifen. Falls sie jedoch aus irgendeinem Grund getappt ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

Verderbter Rückgewinner

{2}{G}

Kreatur — Eldrazi

3/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Aufblitzen

Wenn du den Verderbten Rückgewinner wirkst, kann du {C} bezahlen. Falls du dies tust, bringe für jede Nichtspielsteinkreatur, die in diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben ist, einen 1/1 farblosen Eldrazi-Brut-Kreaturenspielstein ins Spiel. Diese Spielsteine haben „Opfere diese Kreatur: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.“

* Die letzte Fähigkeit des Verderbten Rückgewinners zählt jede Nichtspielsteinkreatur, die unter deiner Kontrolle gestorben ist, selbst wenn du nicht der Besitzer der Kreatur warst. Es ist egal, wo sich die Karte befindet, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Sie muss sich nicht mehr in einem Friedhof befinden.

* Die letzte Fähigkeit des Verderbten Rückgewinners zählt keine Nichtspielsteinkreaturen, die aufgrund eines Ersatzeffekts nicht auf den Friedhof gekommen sind (beispielsweise eine Kreatur, die stattdessen ins Exil geschickt oder in die Kommandozone gelegt wurde).

Verkörperung der Einsicht

{4}{G}

Kreatur — Elementarwesen

4/4

Wachsamkeit

Landkreaturen, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit.

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 Elementarwesen-Kreatur mit Eile werden lassen. Es ist immer noch ein Land.

* Eine „Landkreatur“ ist eine bleibende Karte, die sowohl ein Land als auch eine Kreatur ist.

* Du kannst ein Land als Ziel wählen, das bereits eine Kreatur ist. Falls du beispielsweise ein Land als Ziel wählst, dass auch eine 0/0 Kreatur ist und drei +1/+1-Marken hat, ist die daraus resultierende Kreatur 6/6.

Verkörperung des Zorns

{3}{R}

Kreatur — Elementarwesen

4/3

Verursacht Trampelschaden

Landkreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden.

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 Elementarwesen-Kreatur mit Eile werden lassen. Es ist immer noch ein Land.

* Eine „Landkreatur“ ist eine bleibende Karte, die sowohl ein Land als auch eine Kreatur ist.

* Du kannst ein Land als Ziel wählen, das bereits eine Kreatur ist. Falls du beispielsweise ein Land als Ziel wählst, dass auch eine 0/0 Kreatur ist und drei +1/+1-Marken hat, ist die daraus resultierende Kreatur 6/6.

Verödeter Scheideweg

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}. (*{C} steht für farbloses Mana.*)

{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe. Verwende dieses Mana nur, um einen Zauberspruch mit Fahlheit zu wirken.

* Das von der letzten Fähigkeit produzierte Mana kann nicht für farblose Zaubersprüche verwendet werden, es sei denn, der Zauberspruch hat die Fahl-Fähigkeit.

Verschlingende Flammen

{2}{R}

Hexerei

Bringe als zusätzliche Kosten, um die Verschlingenden Flammen zu wirken, ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

Die Verschlingenden Flammen fügen einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

* Sobald du angekündigt hast, dass du die Verschlingenden Flammen wirkst, kann dich niemand mehr davon abhalten, indem er das Land, das du zurückbringst, zu entfernen versucht.

Verzehrendes Erdloch

{3}{R}

Spontanzauber

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Bestimme eines —

- Schicke eine Landkreatur deiner Wahl ins Exil.
- Das Verzehrende Erdloch fügt einem Spieler deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

* Eine „Landkreatur“ ist eine bleibende Karte, die sowohl ein Land als auch eine Kreatur ist.

Waffentrainer

{R}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat, Verbündeter

3/2

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0, solange du eine Ausrüstung kontrollierst.

* Die Fähigkeit wird angewendet, selbst wenn die Ausrüstung nirgends angelegt ist.

Wandernde Fumarole

Land

Die Wandernde Fumarole kommt getappt ins Spiel.

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

{2}{U}{R}: Bis zum Ende des Zuges wird die Wandernde Fumarole zu einer 1/4 blauen und roten Elementarwesen-Kreatur mit „{0}: Vertausche Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur bis zum Ende des Zuges.“ Sie ist immer noch ein Land.

* Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen, werden nach allen anderen Effekten, die Stärke und/oder Widerstandskraft verändern, angewendet, unabhängig davon, welcher Effekt zuerst erzeugt wurde.

* Wenn Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur zweimal vertauscht werden (bzw. auch wenn sie viermal, sechsmal etc. vertauscht werden), führt das dazu, dass die Kreatur wieder die Stärke und Widerstandskraft hat, die sie vor dem Vertauschen hatte.

* Ein Land, das zu einer Kreatur wird, kann von „Einsatzverzögerung“ betroffen sein. Du kannst nicht mit ihm angreifen oder eine seiner {T}-Fähigkeiten verwenden (das betrifft auch seine Manafähigkeiten), außer es war seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle im Spiel. Denke daran, dass Einsatzverzögerung nur überprüft, wann die bleibende Karte unter deine Kontrolle kam, nicht wann sie zu einer Kreatur wurde oder wann sie ins Spiel kam.

* Dieses Land ist farblos, bis die letzte Fähigkeit ihm Farben gibt.

* Wenn ein Land zu einer Kreatur wird, zählt das nicht als eine Kreatur, die ins Spiel kommt. Die bleibende Karte war schon im Spiel, sie hat nur ihren Typ verändert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst.

* Eine Fähigkeit, die ein Land in eine Kreatur verwandelt, legt auch Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur fest. Falls das Land bereits eine Kreatur war (beispielsweise durch einen Zauberspruch mit Erwecken), überschreibt dies den vorherigen Effekt, der Stärke und Widerstandskraft festgelegt hat. Effekte, die seine Stärke und Widerstandskraft verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dies gilt auch für Marken, die seine Stärke und Widerstandskraft verändern (wie +1/+1-Marken), und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen. Falls die Wandermde Fumarole zum Beispiel zu einer 0/0 Kreatur mit drei +1/+1-Marken darauf gemacht wurde, macht die Aktivierung ihrer zweiten aktivierten Fähigkeit eine 4/7 Kreatur daraus, die immer noch ein Land ist.

Weltenbrecher

{6} {G}

Kreatur — Eldrazi

5/7

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn du den Weltenbrecher wirkst, schicke ein Artefakt, eine Verzauberung oder ein Land deiner Wahl ins Exil. Reichweite

{2} {C}, opfere ein Land: Bringe den Weltenbrecher aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. (*{C} steht für farbloses Mana.*)

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

Wiesenhirsch-Kavallerie

{5} {G} {G}

Kreatur — Elf, Ritter

6/6

Wenn die Wiesenhirsch-Kavallerie ins Spiel kommt, wende Beistand 6 an. (*Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu sechs andere Kreaturen deiner Wahl.*)

Immer wenn eine Kreatur stirbt, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

* Falls die Wiesenhirsch-Kavallerie zur gleichen Zeit wie eine Kreatur stirbt, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, wird ihre Fähigkeit ausgelöst.

* Falls die Wiesenhirsch-Kavallerie irgendwie eine +1/+1-Marke erhält, wird ihre eigene Fähigkeit ausgelöst, wenn sie stirbt.

* Du erhältst 2 Lebenspunkte pro Kreatur dazu, nicht pro +1/+1-Marke.

Zendikars Wiederaufleben

{5} {G} {G}

Verzauberung

Immer wenn du ein Land für Mana tappst, erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana eines beliebigen Typs, den dieses Land produziert hat. *(Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.)*
Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, ziehe eine Karte.

* Falls die Manafähigkeit des Landes mehr als einen Manatyp produziert, wähle einen dieser Typen, um zu bestimmen, welches Mana Zendikars Wiederaufleben produziert.

* Die letzte Fähigkeit wird vor dem Kreaturenzauber, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

Zermalmende Tentakel

{4} {U} {U}

Hexerei

Schwall {3} {U} {U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Schwall-Kosten wirken, falls du oder ein Teamkamerad in diesem Zug bereits einen anderen Zauberspruch gewirkt hat.)*

Bringe alle bleibenden Karten, die keine Länder sind, auf die Hand ihrer Besitzer zurück. Falls die Schwall-Kosten der Zermalmenden Tentakel bezahlt wurden, bringe einen 8/8 blauen Oktopus-Kreaturespielstein ins Spiel.

* Wenn der Oktopus-Spielstein erzeugt wird, sind alle anderen bleibenden Karten, die keine Länder sind, bereits auf der Hand ihrer Besitzer. Eventuelle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten dieser Karten, die den Oktopus betreffen könnten, werden nicht ausgelöst und spielen daher keine Rolle.

Zyklon-Entfacher

{4} {U}

Kreatur — Elementarwesen

3/4

Fliegend

Wenn der Zyklon-Entfacher stirbt, kannst du drei +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl legen, das du kontrollierst. Falls du dies tust, wird das Land zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.

* Falls du ein Land, das bereits eine Kreatur ist, als Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Zyklon-Entfachers wählst, werden Basis-Stärke und -Widerstandskraft dieser Landkreatur zu 0/0. Die bisherigen Werte für Basis-Stärke und -Widerstandskraft werden dabei überschrieben. Andere Effekte, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern (einschließlich der neuen und etwaiger bereits existierender +1/+1-Marken), werden weiterhin angewendet.

Magic: The Gathering, Magic, Eid der Wächter, Kampf um Zendikar, Magic Ursprünge, Khane von Tarkir, Schmiede des Schicksals, Drachen von Tarkir und Zendikar sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2016 Wizards.