

Sethinweise zu *Magic Ursprünge*

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen **Magic: The Gathering Sets** sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil alle möglichen Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der Magic-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Falls du die Antwort auf deine Frage hier nicht finden kannst, kontaktiere uns bitte unter <http://company.wizards.com/contactus>.

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

Fassung vom 21. Mai 2015

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 *Magic Ursprünge* enthält 272 Karten (101 häufige, 80 nicht ganz so häufige, 55 seltene, 16 sagenhaft seltene, 20 Standardländer).

Es gibt 16 zusätzliche Karten (Sammlernummern 273-288), die nicht in *Magic Ursprünge* Boosterpackungen enthalten sind. Dabei handelt es sich um neu aufgelegte Karten aus früheren Sets, die in einigen Zusatzprodukten enthalten sind, unter anderem in Einstiegs-Decks und der *Deckbau-Box*. Diese zusätzlichen Karten haben ein *Magic Ursprünge* Erweiterungssymbol und sind in allen Formaten legal, in denen *Magic Ursprünge* zugelassen ist.

Die zusätzlichen Karten sind: Behütender Engel, Göttliches Verdikt, Adler der Wache, Serra-Engel, In die Leere, Mahamoti-Dschinn, Schicksal weben, Fleisch zu Staub, Gedankenzersetzung, Nachtmahr, Sengir-Vampir, Feuriger Höllenhund, Shivan-Drache, Absturz, Präziöses Einhorn und Festlandzertreter.

Prerelease-Events: 11.-12. Juli 2015

Launch-Wochenende: 17.-19. Juli 2015

Game Day: 8.-9. August 2015

Das Set *Magic Ursprünge* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 17. Juli 2015. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Theros*, *Kinder der Götter*, *Reise nach Nyx*, **Magic 2015**, *Khane von Tarkir*, *Schmiede des Schicksals*, *Drachen von Tarkir* und *Magic Ursprünge*.

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.

Fünf ikonische Planeswalker: Eine Ursprungsgeschichte

Magic Ursprünge erforscht die Anfänge von fünf der herausragendsten Planeswalker von **Magic**: Gideon Jura, Jace Beleren, Liliana Vess, Chandra Nalaar und Nissa Revane. Im gesamten Set wirst du Karten finden, die ihr Leben auf ihren Heimatwelten schildern, die Ereignisse zeigen, die zum Entfachen ihrer Planeswalker-Funken führten, und ihre ersten Reisen als Planeswalker zeigen. *Magic Ursprünge* dreht sich im Kern um diese fünf Planeswalker und jeder von ihnen erscheint als eine doppelseitige Karte.

Wiederkehrende Mechanik: Doppelseitige Karten

Doppelseitige Karten erschienen ursprünglich im *Innistrad*-Block. Anstelle der typischen Bildseite und **Magic**-Rückseite haben doppelseitige Karten zwei Bildseiten: eine Bild-Vorderseite und eine Bild-Rückseite. Es gibt fünf doppelseitige Karten in *Magic Ursprünge*. Auf einer Seite, die die Jugend der Charaktere darstellt, sind sie legendäre Kreaturen. Auf der Rückseite sind sie jedoch Planeswalker, deren Funke sich entfacht hat.

Jace, Wunderkind von Vryn

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

0/2

{T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls fünf oder mehr Karten in deinem Friedhof sind, schicke Jace, Wunderkind von Vryn, ins Exil und bringe ihn dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

Jace, der entfesselte Telepath

blau

Planeswalker — Jace

5

+1: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-0 bis zu deinem nächsten Zug.

-3: Du kannst in diesem Zug eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken. Falls die Karte in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

-9: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, legt ein Gegner deiner Wahl die obersten fünf Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.“

Die Regeln bezüglich doppelseitiger Karten haben sich seit dem *Innistrad*-Set nicht signifikant geändert (mit Ausnahme ihrer Interaktion mit der Aktion Manifestieren; siehe unten). Beachte, dass keine der fünf doppelseitigen Karten aus *Magic Ursprünge* eine Fähigkeit besitzt, die es ihr erlaubt, im Spiel zu transformieren (zu ändern, welche Seite aufgedeckt ist); stattdessen schickt sich jede dieser Karten selbst ins Exil und kommt dann transformiert zurück ins Spiel.

* Jede Seite einer doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typ, Untertyp(en), Stärke und Widerstandskraft, Loyalität, Fähigkeiten und so weiter. Während eine doppelseitige Karte im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert. Während eine doppelseitige Karte nicht im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften der Vorderseite. Zum Beispiel besitzt die oben genannte Karte im Friedhof nur die Eigenschaften von Jace, Wunderkind von Vryn, selbst wenn sie im Spiel Jace, der entfesselte Telepath, war, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.

* Die umgewandelten Manakosten einer doppelseitigen Karte, die nicht im Spiel ist, sind diejenigen der Vorderseite.

* Die Rückseite einer doppelseitigen Karte hat keine Manakosten. Eine doppelseitige bleibende Karte, deren Rückseite nach oben liegt, hat umgewandelte Manakosten von 0. Jede Rückseite hat einen Farbindikator, der ihre Farbe definiert. Beispielsweise ist Jace, der entfesselte Telepath, eine blaue bleibende Karte.

* Die Rückseite einer doppelseitigen Karte (im Falle von *Magic Ursprünge* die Planeswalker-Seite) kann nicht gewirkt werden.

* Auch wenn sich die Regeln ähneln, betreffen die „Legendenregel“ und die „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ verschiedene Arten von bleibenden Karten. Du kannst zur gleichen Zeit Jace, Wunderkind von Vryn, und Jace, der

entfesselte Telepath, kontrollieren. Wird Jace, Wunderkind von Vryn, jedoch ins Exil geschickt und kommt transformiert ins Spiel, so kontrollierst du zwei Planeswalker mit demselben Untertyp. Du bestimmst dann einen, der im Spiel bleiben soll, und der andere wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

* Eine doppelseitige Karte kommt immer mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, sofern nicht ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit besagt, dass sie transformiert ins Spiel kommt. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel.

* Ein Planeswalker aus *Magic Ursprünge*, der aufgrund der Fähigkeit auf seiner Vorderseite ins Spiel kommt, kommt ganz normal mit Loyalitätsmarken ins Spiel.

* In einigen seltenen Fällen kann ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führen, dass eine dieser fünf Karten transformiert wird, während sie als Kreatur (Vorderseite aufgedeckt) im Spiel ist. Falls dies geschieht, hat der resultierende Planeswalker keine Loyalitätsmarken und wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

* Du kannst eine Loyalitätsfähigkeit eines Planeswalkers in dem Zug aktivieren, in dem er ins Spiel gekommen ist. Allerdings kannst du das nur in einer deiner Hauptphasen tun, während der Stapel leer ist. Kommt der Planeswalker zum Beispiel während der Kampfphase ins Spiel, so hat dein Gegner Gelegenheit ihn zu zerstören, bevor du eine seiner Fähigkeiten aktivieren kannst.

* Falls eine doppelseitige Karte manifestiert wird, kommt sie verdeckt ins Spiel (dies trifft auch zu, falls sie auf eine andere Weise verdeckt ins Spiel gebracht wird). Beachte, dass „verdeckt“ nicht gleichbedeutend ist mit „mit der Rückseite nach oben“. Die verdeckte doppelseitige Karte ist eine 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Solange sie verdeckt ist, kann sie nicht transformiert werden. Falls die Vorderseite einer manifestierten doppelseitigen Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie aufdecken, indem du ihre Manakosten bezahlst. Falls du das tust, ist ihre Vorderseite oben. Eine doppelseitige Karte, die sich im Spiel befindet, kann nicht verdeckt werden.

Wiederkehrende Spielbeilage: Checklistenkarten

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

* Du musst die doppelseitige Karte dabeihaben, für die deine Checklistenkarte als Platzhalter dienen soll. Die doppelseitige Karte sollte getrennt vom Rest des Decks und von deinem Sideboard aufbewahrt werden.

* Eine Checklistenkarte kann nicht Teil eines Decks sein, außer wenn sie als Platzhalter für eine doppelseitige Karte verwendet wird.

* Du musst deutlich genau einen der Kreise dieser Checklistenkarte ankreuzen, um anzuzeigen, für welche doppelseitige Karte sie als Platzhalter dient.

* Während einer Partie gilt die Checklistenkarte als die doppelseitige Karte, für die sie Platzhalter ist.

* Falls eine Checklistenkarte in eine öffentliche Zone kommt (ins Spiel, Friedhof, Stapel oder offen ins Exil), verwende die doppelseitige Karte und lege die Checklistenkarte beiseite. Falls die doppelseitige Karte wieder in eine versteckte Zone kommt (deine Hand oder Bibliothek), verwende wieder die Checklistenkarte.

* Falls eine doppelseitige Karte verdeckt ins Exil geschickt oder ins Spiel gebracht wird, halte ihre Identität geheim, indem du eine verdeckte Checklistenkarte oder Kartenhüllen mit undurchsichtiger Rückseite (oder beides) verwendest.

Neues Schlüsselwort: **Ruhm**

Ruhm ist eine ausgelöste Fähigkeit, die deine Kreaturen dafür belohnt, deinem Gegner Kampfschaden zuzufügen. Sie gewährt ihnen Prestige in Form einer oder mehrerer +1/+1-Marken und – manchmal zumindest – einer anderen Fähigkeit.

Hüter von Valeron

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Mönch

1/3

Ruhm 2 (*Wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt und falls sie nicht ruhmvoll ist, lege zwei +1/+1-Marken auf sie und sie wird ruhmvoll.*)

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, ruhmvoll wird, ziehe eine Karte.

Die offiziellen Regeln für Ruhm lauten wie folgt:

702.111. Ruhm

702.111a Ruhm ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Ruhm N“ bedeutet: „Wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt und falls sie nicht ruhmvoll ist, lege N +1/+1-Marken auf sie und sie wird ruhmvoll.“

702.111b „Ruhmvoll“ ist eine Bezeichnung ohne regeltechnische Bedeutung, die lediglich als Markierung dient, welche von der Ruhm-Fähigkeit und anderen Zaubersprüchen und Fähigkeiten identifiziert werden kann. Nur bleibende Karten können ruhmvoll sein oder werden. Sobald eine bleibende Karte ruhmvoll geworden ist, bleibt sie ruhmvoll, bis sie das Spiel verlässt. Ruhmvoll ist weder eine Fähigkeit noch ein Teil der kopierbaren Werte der bleibenden Karte.

702.111c Hat eine Kreatur mehrfach Ruhm, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst. Die erste solche Fähigkeit, die verrechnet wird, bewirkt, dass die Kreatur ruhmvoll wird, und die darauffolgenden Fähigkeiten haben keinen Effekt (siehe Regel 603.4).

* Ruhm wird nicht ausgelöst, wenn eine Kreatur einem Planeswalker oder einer anderen Kreatur Kampfschaden zufügt. Er wird auch nicht ausgelöst, wenn eine Kreatur einem Spieler Schaden zufügt, der kein Kampfschaden ist.

* Falls eine Kreatur mit Ruhm ihrem eigenen Beherrscher Kampfschaden zufügt, weil der Schaden umgeleitet wurde, so wird Ruhm ausgelöst.

* Falls die Ruhm-Fähigkeit ausgelöst wird, aber die Kreatur das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, so wird die Kreatur nicht ruhmvoll. Alle Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ruhmvoll wird, werden nicht ausgelöst.

Neues Fähigkeitswort: **Zauberkunst**

Zauberkunst ist ein neues Fähigkeitswort, das auf einigen Spontanzaubern und Hexereien erscheint, die besser werden, wenn zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof sind. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

Feuriger Impuls

{R}

Spontanzauber

Der Feurige Impuls fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

Zauberkunst — Falls sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, fügt der Feurige Impuls dieser Kreatur stattdessen 3 Schadenspunkte zu.

* Überprüfe, ob sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, um zu ermitteln, ob die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird. Der Zauberspruch selbst zählt nicht dazu, da er sich noch auf dem Stapel befindet, sowie du die Anzahl überprüfst.

* Einige Zauberkunst-Fähigkeiten sorgen dafür, dass zusätzliche Effekte geschehen, während andere einen Teil oder den gesamten normalen Effekt des Zauberspruchs ersetzen. Schau unter „Kartenspezifisches“, um mehr Informationen zu bestimmten Karten mit Zauberkunst-Fähigkeiten zu erfahren.

Neues Schlüsselwort: **Bedrohlich**

Einige Kreaturen sind so schrecklich, dass keine gegnerische Kreatur es wagen würde, sich ihnen alleine in den Weg zu stellen. Bedrohlich ist ein neues Schlüsselwort, das eine alte Fähigkeit repräsentiert. Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.

Die offiziellen Regeln für Bedrohlich lauten wie folgt:

702.110. Bedrohlich

702.110a Bedrohlich ist eine Ausweichfähigkeit.

702.110b Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen. (Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“)

702.110c Mehrfaches Vorkommen von Bedrohlich auf einer Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

* Sobald eine angreifende Kreatur mit Bedrohlichkeit legal von zwei oder mehr Kreaturen geblockt wird, ändert sich der Block nicht und wird auch nicht rückgängig gemacht, wenn einer oder mehrere Blocker aus dem Kampf entfernt werden.

Wiederkehrendes Schlüsselwort: **Bravour**

Beginnend mit *Magic Ursprünge* ist Bravour eine „Evergreen“-Fähigkeit. Das bedeutet, dass sie in jedem **Magic**-Set auftauchen kann (auch wenn sie nicht zwangsläufig in wirklich jedem zukünftig erscheinenden Set sein wird). Ihr Debüt hatte die Fähigkeit in *Khane von Tarkir*. *Bravour ist ein Schlüsselwort, das Kreaturen immer dann größer werden lässt, wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst.*

Jhessische Diebin

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Räuber

1/3

Bravour (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

Immer wenn die Jhessische Diebin einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

Die offiziellen Regeln für Bravour lauten wie folgt:

702.107. Bravour

702.107a Bravour ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Bravour“ bedeutet: „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.“

702.107b Hat eine Kreatur mehrfach Bravour, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.

* Jeder Zauberspruch, den du wirkst und der nicht den Typ Kreatur hat, löst Bravour aus. Falls ein Zauberspruch mehrere Typen hat und einer davon Kreatur ist (wie zum Beispiel bei einer Artefaktkreatur), wird Bravour durch ihn nicht ausgelöst. Das Spielen von Ländern löst Bravour ebenfalls nicht aus.

* Bravour geht oberhalb des Zauberspruchs, der Bravour ausgelöst hat, auf den Stapel. Die Bravour-Fähigkeit wird daher vor dem Zauberspruch verrechnet.

* Sobald die Bravour-Fähigkeit ausgelöst wurde, besteht keine Verbindung mehr zwischen ihr und dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat. Falls dieser Zauberspruch neutralisiert wird, wird Bravour dennoch verrechnet.

Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Hellsicht

Beginnend mit *Magic Ursprünge* ist Hellsicht eine „Evergreen“-Schlüsselwortaktion. Das bedeutet, dass sie in jedem **Magic**-Set auftauchen kann (auch wenn sie nicht zwangsläufig in wirklich jedem zukünftig erscheinenden Set sein wird). Hellsicht erschien vor Kurzem im *Theros*-Block. Hellsicht lässt dich einen kleinen Einblick in deine Zukunft werfen und sie eventuell ändern.

Aus den Knochen lesen

{2} {B}

Hexerei

Hellsicht 2, ziehe dann zwei Karten. Du verlierst 2 Lebenspunkte. *(Betrachte für Hellsicht 2 die obersten zwei Karten deiner Bibliothek und lege dann eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.)*

Die offiziellen Regeln für Hellsicht lauten wie folgt:

701.18. Hellsicht

701.18a „Hellsicht N“ anzuwenden bedeutet, dass du dir die obersten N Karten deiner Bibliothek anschaust und dann eine beliebige Anzahl davon in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf legst.

* Wenn du Hellsicht anwendest, kannst du alle Karten, die du dir anschaust, wieder oben auf deine Bibliothek legen; du kannst aber auch alle unter deine Bibliothek oder einen Teil davon auf deine Bibliothek und den Rest unter deine Bibliothek legen.

* Du bestimmst, wie du diese Karten sortierst, unabhängig davon, wohin du sie legst.

* Du führst die Aktionen, die auf einer Karte stehen, in dieser Reihenfolge aus. Bei manchen Zaubersprüchen und Fähigkeiten bedeutet das, dass du Hellsicht als letztes anwendest. Bei anderen wendest du erst Hellsicht an, bevor du andere Aktionen durchführst.

* Hellsicht ist auf einigen Zaubersprüchen und Fähigkeiten mit einem oder mehreren Zielen zu finden. Falls alle Ziele des Zauberspruchs oder der Fähigkeit zu dem Zeitpunkt illegal sind, an dem versucht wird, ihn oder sie zu verrechnen, werden er oder sie neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest Hellsicht nicht an.

Anmerkung zu Trampelschaden

Beginnend mit *Magic Ursprünge* erhält Trampelschaden einen neuen Erinnerungstext, der im Folgenden aufgeführt ist. Es ändert sich nichts an der Wirkungsweise von Trampelschaden. Der Erinnerungstext wurde aus Gründen der Übersichtlichkeit und Kürze geändert.

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

Zyklus: „Schmerzländer mit feindlichen Farben“

Magic Ursprünge enthält einen Zyklus von fünf Nichtstandardländern, die für eine von zwei feindlichen Manafarben getappt werden können.

Llanowar-Ödland

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {B} oder {G}. Das Llanowar-Ödland fügt dir 1 Schadenspunkt zu.

* Der Schaden, der dir zugefügt wird, ist Teil der zweiten Manafähigkeit. Er geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

* Wie die meisten Länder ist jedes Land in diesem Zyklus farblos. Der Schaden wird dir von einer farblosen Quelle zugefügt.

KARTENSPEZIFISCHES

Abt des Keralberg-Klosters

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Mönch

2/1

Bravour (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

Wenn der Abt des Keralberg-Klosters ins Spiel kommt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du diese Karte spielen.

* Die Karte, die durch die Fähigkeit des Abts des Keralberg-Klosters ins Exil geschickt wird, wird aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Du kannst diese Karte in diesem Zug spielen, auch wenn der Abt des Keralberg-Klosters nicht mehr im Spiel ist oder nicht mehr unter deiner Kontrolle ist.

* Das Spielen einer mit der Fähigkeit des Abts des Keralberg-Klosters ins Exil geschickten Karte folgt den normalen Regeln für das Spielen dieser Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls beispielsweise die Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur dann, wenn der Stapel leer ist.

* Du kannst ein mit der Fähigkeit des Abts des Keralberg-Klosters ins Exil geschicktes Land nur spielen, wenn du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen.

* Falls du die Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.

Alhammarret, Hoher Schlichter

{5}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Sphinx

5/5

Fliegend

Sowie Alhammarret, Hoher Schlichter, ins Spiel kommt, zeigt jeder Gegner die Karten auf seiner Hand offen vor.

Du bestimmst den Namen einer auf diese Weise aufgedeckten Karte, die kein Land ist.

Deine Gegner können keine Zaubersprüche mit dem bestimmten Namen wirken (*solange diese Kreatur im Spiel ist*).

* Alhammarrets zweite Fähigkeit geschieht, sowie Alhammarret ins Spiel kommt. Zwischen dem Benennen einer Karte und dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit von Alhammarret zu wirken beginnt, hat kein Spieler Gelegenheit, Zaubersprüche zu wirken oder Fähigkeiten zu aktivieren.

* Du bestimmst genau einen Kartennamen und nicht einen Namen pro Gegner.

* Obwohl Zaubersprüche mit dem bestimmten Namen nicht gewirkt werden können, können bleibende Karten mit diesem Namen dennoch von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit ins Spiel gebracht werden.

* Falls deine Gegner keine Karten auf ihrer Hand haben, die keine Länder sind, kannst du keinen Kartennamen bestimmen. In diesem Fall verhindert Alhammarrets letzte Fähigkeit nicht das Wirken irgendeines Zauberspruchs.

* Deine Gegner können eine Karte mit dem bestimmten Namen immer noch verdeckt wirken, wenn sie eine Morph-Fähigkeit hat. Eine Karte mit dem bestimmten Namen kann auch manifestiert werden.

Alhammarrets Archiv

{5}

Legendäres Artefakt

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

Falls du eine Karte ziehen würdest, abgesehen von der ersten, die du in jedem deiner Ziehsegmente ziehst, ziehe stattdessen zwei Karten.

* Falls ein Effekt deinen Lebenspunktstand auf eine bestimmte Zahl setzen würde und diese Zahl höher ist als dein derzeitiger Lebenspunktstand, würdest du durch diesen Effekt Lebenspunkte in der Höhe der Differenz dieser beiden Werte erhalten. Alhammarrets Archiv verdoppelt dann die Anzahl der Lebenspunkte, die du durch diesen Effekt dazuerhalten würdest. Falls du zum Beispiel 3 Lebenspunkte hast und dein Lebenspunktstand wird durch einen Effekt „zu 10“, erhältst du tatsächlich stattdessen 14 Lebenspunkte dazu und dein neuer Lebenspunktstand wird zu 17.

* Falls zwei oder mehr Ersatzeffekte auf ein Kartenzieh-Ereignis zutreffen, bestimmt der Spieler, der die Karte zieht, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.

* Da Alhammarrets Archiv legendär ist, ist es unwahrscheinlich, dass ein Spieler zwei davon kontrolliert. Sollte dies jedoch der Fall sein, so erhält dieser Spieler viermal so viele Lebenspunkte dazu. Bei drei Archiven werden die Lebenspunkte mit acht multipliziert, und so weiter.

* Ebenso sind die Effekte der letzten Fähigkeiten mehrerer Archive kumulativ. Falls du zwei kontrollierst, ziehst du viermal so viele Karten, und so weiter.

* In einer Partie Two-Headed Giant ist nur der Beherrscher von Alhammarrets Archiv davon betroffen. Falls dessen Teamkamerad Lebenspunkte dazuerhält, hat Alhammarrets Archiv keinen Effekt, obwohl die dazuerhaltenen Lebenspunkte auf die gemeinsamen Lebenspunkte des Teams angerechnet werden.

Ansteckender Blutdurst

{1} {R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+1, hat Eile und greift in jedem Zug an, falls möglich.

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, kannst du deine Bibliothek nach einer Karte namens Ansteckender Blutdurst durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.

* Falls die verzauberte Kreatur während des Angreifer-deklarierten-Segments ihres Beherrschers getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht angreifen kann, dann greift diese Kreatur nicht an. Falls

Kosten damit verbunden wären, dass die Kreatur angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls er es nicht tut, muss die Kreatur nicht angreifen.

Aus den Knochen lesen

{2}{B}

Hexerei

Hellsicht 2, ziehe dann zwei Karten. Du verlierst 2 Lebenspunkte. *(Betrachte für Hellsicht 2 die obersten zwei Karten deiner Bibliothek und lege dann eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.)*

* Der Verlust von Lebenspunkten ist Teil des Effekts des Zauberspruchs. Er stellt keine zusätzlichen Kosten dar. Falls Aus den Knochen lesen neutralisiert wird, verlierst du keine Lebenspunkte.

Belehrung der Sphinx

{2}{U}

Verzauberung

Immer wenn du eine Karte ziehst, legt ein Gegner deiner Wahl die obersten zwei Karten seiner Bibliothek in seinen Friedhof. Falls beide Karten eine Farbe gemeinsam haben und keine Länderkarten sind, wiederhole diesen Vorgang. {5}{U}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

* Farblos ist keine Farbe, also wird der Vorgang nicht wiederholt, wenn zwei farblose Karten auf den Friedhof gelegt werden.

* Der Vorgang wird wiederholt, solange beide Karten eine Farbe gemeinsam haben und keine von ihnen eine Länderkarte ist.

Besessener Skaab

{3}{U}{B}

Kreatur — Zombie

3/2

Wenn der Besessene Skaab ins Spiel kommt, bringe eine Spontanzauber-, Hexerei- oder Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Falls der Besessene Skaab sterben würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

* Die letzte Fähigkeit des Besessenen Skaabs wird angewendet, unabhängig davon, was dazu führte, dass er starb (tödlicher Schaden, geopfert, ausreichend -1/-1-Marken usw.). Der Besessener Skaab wird nicht auf den Friedhof gelegt. Er wird direkt aus dem Spiel ins Exil geschickt. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur stirbt, werden nicht ausgelöst.

Blutfluch-Ritter

{1}{W}{B}

Kreatur — Vampir, Ritter

3/2

Solange du eine Verzauberung kontrollierst, erhält der Blutfluch-Ritter +1/+1 und hat Lebensverknüpfung. *(Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt dich ebenso viele Lebenspunkte dazu erhalten.)*

* Falls du einen Aura-Zauberspruch wirkst und eine Kreatur als Ziel bestimmst, die von einem Gegner kontrolliert wird, kontrollierst du trotzdem diese Aura. Sie zählt für die Fähigkeit des Blutfluch-Ritters.

Blutsegnung

{2}{B}{B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2, hat Flugfähigkeit und „Opfere zwei andere Kreaturen: Regeneriere diese Kreatur.“ *(Das nächste Mal, dass diese Kreatur in diesem Zug zerstört würde, wird sie nicht zerstört. Tappe sie stattdessen, entferne allen Schaden von ihr und entferne sie aus dem Kampf.)*

* Falls die Regeneration-Fähigkeit aktiviert wird, bevor Kampfschaden zugefügt wird, fügen die beiden Kreaturen, die du geopfert hast, keinen Kampfschaden zu. Du musst die Kreatur jedoch regenerieren, bevor sie zerstört würde. Wartest du also, bis der Kampfschaden zugefügt wird, wird die verzauberte Kreatur womöglich durch diesen Schaden zerstört, bevor sie die Chance hat, zu regenerieren.

Chandra, Feuer von Kaladesh

{1}{R}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

Immer wenn du einen roten Zauberspruch wirkst, enttappe Chandra, Feuer von Kaladesh.

{T}: Chandra, Feuer von Kaladesh, fügt einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Falls Chandra in diesem Zug 3 oder mehr Schadenspunkte zugefügt hat, schicke sie ins Exil und bringe sie dann transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

Chandra, die tobende Flamme

rot

Planeswalker — Chandra

4

+1: Chandra, die tobende Flamme, fügt einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

-2: Chandra, die tobende Flamme, fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

-7: Chandra, die tobende Flamme, fügt jedem Gegner 6 Schadenspunkte zu. Jeder Spieler, dem auf diese Weise Schaden zugefügt wurde, erhält ein Emblem mit „Zu Beginn deines Versorgungssegments fügt dir dieses Emblem 3 Schadenspunkte zu.“

* Die aktivierte Fähigkeit von Chandra, Feuer von Kaladesh, zählt allen Schaden, den Chandra während dieses Zuges einer beliebigen bleibenden Karte oder einem beliebigen Spieler zugefügt hat, einschließlich Kampfschaden.

* Der letzte Satz der aktivierten Fähigkeit von Chandra, Feuer von Kaladesh, ist keine separate Fähigkeit. Die Überprüfung erfolgt nur, sowie die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird. Du musst die Fähigkeit aktivieren, um Chandra ins Exil zu schicken und sie transformiert zurück ins Spiel zu bringen, selbst wenn Chandra bereits 3 oder mehr Schadenspunkte in diesem Zug zugefügt hat.

* Das von Chandra, der tobenden Flamme, erzeugte Emblem ist farblos. Der Schaden, den es zufügt, kommt von einer farblosen Quelle.

* Nur Spieler, denen tatsächlich Schaden durch die dritte Fähigkeit von Chandra, der tobenden Flamme, zugefügt wird, erhalten ein Emblem. Falls dieser Schaden an einem Spieler vollständig verhindert wird, erhält dieser Spieler kein Emblem. Falls dieser Schaden komplett oder teilweise auf den Beherrscher von Chandra umgelenkt wird, erhält dieser Spieler ein Emblem.

* Jeder Spieler, der Chandras Emblem erhält, ist der Besitzer dieses Emblems. In Multiplayer-Partien bleibt dieses Emblem so lange im Spiel wie sein Besitzer, selbst wenn Chandras Besitzer die Partie verlässt.

Chandras Entflammen

{3}{R}{R}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt jeder anderen Kreatur und jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Die Kreatur ist die Quelle des Schadens, nicht Chandras Entflammen. Chandras Entflammen kann zum Beispiel bewirken, dass eine weiße Kreatur einer Kreatur mit Schutz vor Rot Schaden zufügt.

* Verwende die Stärke der Kreatur deiner Wahl, sowie Chandras Entflammen verrechnet wird, um zu bestimmen, wie viele Schadenspunkte sie jeder anderen Kreatur und jedem Gegner zufügt.

* Falls die Kreatur zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, Chandras Entflammen zu verrechnen (falls sie zum Beispiel von einem anderen Spieler kontrolliert wird oder das Spiel verlassen hat), wird Chandras Entflammen neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Kein Schaden wird zugefügt.

Chandras Wut

{4} {R}

Spontanzauber

Chandras Wut fügt einem Spieler deiner Wahl 4 Schadenspunkte und allen Kreaturen, die dieser Spieler kontrolliert, 1 Schadenspunkt zu.

* Chandras Wut hat nur den Spieler zum Ziel, keine Kreaturen. Chandras Wut fügt zum Beispiel auch einer fluch sicheren Kreatur 1 Schadenspunkt zu.

Dämmerwald-Alphatier

{3} {G}

Kreatur — Wolf

3/2

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, geblockt wird, erhält sie +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

{1} {G}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann beim Angreifen überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*

* Die erste Fähigkeit des Dämmerwald-Alphatiers verleiht jeder Kreatur, die du kontrollierst und die geblockt wird, +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Kreaturen deines Gegners jede deiner Kreaturen blocken.

Dämonischer Pakt

{2} {B} {B}

Verzauberung

Bestimme zu Beginn deines Versorgungssegments eines, das noch nicht bestimmt wurde —

- Der Dämonische Pakt fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu, und du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.
- Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab.
- Ziehe zwei Karten.
- Du verlierst die Partie.

* Du bestimmst den Modus, sowie die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel geht. Du kannst einen Modus, der ein Ziel benötigt, nur dann bestimmen, wenn es legale Ziele gibt.

* Falls die Fähigkeit neutralisiert wird (entweder weil ihr Ziel illegal wird oder weil ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sie neutralisiert), zählt der Modus, den du bestimmt hast, trotzdem zu den Modi, die bereits bestimmt wurden.

* Die Wendung „das noch nicht bestimmt wurde“ bezieht sich nur auf genau diesen Dämonischen Pakt. Falls du einen kontrollierst und einen weiteren wirkst, kannst du für den zweiten jeden Modus bestimmen, dessen Fähigkeit zum ersten Mal ausgelöst wird.

* Es ist unerheblich, wer einen Modus bestimmt hat. Nehmen wir beispielsweise an, du kontrollierst einen Dämonischen Pakt und hast die ersten beiden Modi bestimmt. Falls ein Gegner die Kontrolle über diesen Dämonischen Pakt erhält, kann dieser Spieler nur den dritten oder vierten Modus bestimmen.

* In ungewöhnlichen Fällen kannst du womöglich keinen Modus bestimmen, entweder weil alle Modi bereits bestimmt wurden oder der einzig verbleibende Modus ein Ziel benötigt, jedoch kein legales Ziel verfügbar ist. In diesem Fall wird die Fähigkeit einfach ohne Effekt vom Stapel entfernt.

* Ja, falls nur noch der vierte Modus übrig ist, musst du ihn bestimmen. *(Du hast doch den gesamten Vertrag gelesen, oder?)*

Die Große Aurora

{6} {G} {G} {G}

Hexerei

Jeder Spieler mischt alle Karten aus seiner Hand und alle bleibenden Karten, die er besitzt, in seine Bibliothek und zieht dann entsprechend viele Karten. Jeder Spieler kann eine beliebige Anzahl an Länderkarten aus seiner Hand ins Spiel bringen. Schicke Die Große Aurora ins Exil.

* Die Anzahl der Karten, die du ziehst, entspricht der Anzahl an bleibenden Karten im Spiel, die du in deine Bibliothek mischst, zuzüglich der Anzahl an Karten, die du von deiner Hand in deine Bibliothek mischst.

* Der Besitzer eines Spielsteins ist derjenige Spieler, unter dessen Kontrolle er ursprünglich ins Spiel kam. Spielsteine, die in die Bibliothek gemischt werden, werden zur Anzahl der zu ziehenden Karten hinzugezählt, auch wenn sie zu existieren aufhören, sobald sie Teil der Bibliothek werden. Unabhängig davon, was du verwendest, um die Spielsteine zu repräsentieren, du mischst diese physischen Objekte nicht in deine Bibliothek.

* Falls ein Spieler mehr Karten ziehen muss, als seine Bibliothek enthält, verliert dieser Spieler das Spiel. Falls alle Spieler auf diese Weise das Spiel verlieren, endet die Partie unentschieden.

* Sowie Die Große Aurora verrechnet wird, bestimmst zuerst du eine beliebige Anzahl an Länderkarten, die du ins Spiel bringst, und dann jeder andere Spieler in Zugreihenfolge. Die Länderkarten kommen gleichzeitig ins Spiel.

Die Macht der Massen

{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält für jede Kreatur, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Der Bonus wird festgelegt, sowie Die Macht der Massen verrechnet wird. Er ändert sich nicht, selbst wenn sich später im Zug die Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, ändert.

* Falls du eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel für Die Macht der Massen wählst, vergiss nicht, sie mitzuzählen, wenn du die Höhe des Bonus bestimmst.

Düstere Experimentierfreude

{2} {B}

Spontanzauber

Regeniere eine Kreatur deiner Wahl. Ziehe eine Karte. *(Das nächste Mal, dass diese Kreatur in diesem Zug zerstört würde, wird sie nicht zerstört. Tappe sie stattdessen, entferne allen Schaden von ihr und entferne sie aus dem Kampf.)*

Zauberkunst — Falls sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, regeneriere außerdem alle anderen Kreaturen, die du kontrollierst.

* Du ziehst eine Karte, sowie die Düstere Experimentierfreude verrechnet wird, nicht wenn die Kreatur tatsächlich regeneriert.

* Egal ob Zauberkunst angewendet wird oder nicht, die Düstere Experimentierfreude hat nur eine Kreatur zum Ziel. Falls die Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, die Düstere Experimentierfreude zu verrechnen, wird sie neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Keine Kreatur wird regeneriert und du ziehst keine Karte.

Dwynen, Güldenlaub-Daen

{2}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Elf, Krieger

3/4

Reichweite

Andere Elf-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

Immer wenn Dwynen, Güldenlaub-Daen, angreift, erhältst du 1 Lebenspunkt für jeden angreifenden Elfen, den du kontrollierst, dazu.

* Zähle die Anzahl der angreifenden Elfen, die du kontrollierst, sowie Dwynens letzte Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.

Einschläfern

{1}{U}

Spontanzauber

Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

Zauberkunst — Falls sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, enttappen diese Kreaturen nicht während des nächsten Enttappsegments ihrer Beherrscher.

* Falls die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird und eine von Einschläfern betroffene Kreatur vor dem nächsten Enttappsegment ihres alten Beherrschers den Beherrscher wechselt, verhindert Einschläfern, dass sie während des nächsten Enttappsegments ihres neuen Beherrschers enttappt wird.

* Einschläfern kann getappte Kreaturen als Ziel haben. Falls eine Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, wenn der Zauberspruch verrechnet wird (und die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird), bleibt diese Kreatur getappt und enttappt nicht während des nächsten Enttappsegment ihres Beherrschers.

* Falls die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird und du zwei Ziele gewählt hast und eines davon ein illegales Ziel ist, wenn Einschläfern verrechnet wird, wird diese Kreatur nicht getappt und es wird nicht verhindert, dass sie während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers enttappt. Sie wird von Einschläfern in keiner Weise betroffen.

Einsiedlerische Handwerkerin

{2}{U}{R}

Kreatur — Mensch, Handwerker

2/3

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

Wenn die Einsiedlerische Handwerkerin ins Spiel kommt, kannst du sie einer Kreatur deiner Wahl so viele Schadenspunkte zufügen lassen, wie du Artefakte kontrollierst.

* Zähle die Anzahl der Artefakte, die du kontrollierst, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Einsiedlerischen Handwerkerin verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie zufügt.

* Falls du der einzige Spieler bist, der eine oder mehrerer Kreaturen kontrolliert, wenn die Fähigkeit der Einsiedlerischen Handwerkerin ausgelöst wird, musst du eine dieser Kreaturen als Ziel bestimmen, allerdings kannst du bestimmen, ihr keinen Schaden zuzufügen.

Elementarer Bund

{2}{G}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur mit Stärke 3 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

* Die Kreatur muss Stärke 3 oder mehr haben, sowie sie ins Spiel kommt, andernfalls wird die Fähigkeit von Elementarer Bund nicht ausgelöst. Statische Fähigkeiten, die die Stärke einer Kreatur erhöhen (oder senken) werden berücksichtigt. Es bringt jedoch nichts, eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger ins Spiel zu bringen und dann zu versuchen, ihre Stärke mit einem Zauberspruch, einer aktivierten Fähigkeit oder einer ausgelösten Fähigkeit zu erhöhen.

Endlose Auslöschung

{1}{B}{B}

Hexerei

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

* Du musst eine tatsächliche Kreaturenkarte benennen. Du kannst beispielsweise nicht Sumpf benennen, selbst wenn du eine Karte namens Sumpf kontrollierst, die zu einer Kreatur geworden ist.

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

Erebos' Titan

{1}{B}{B}{B}

Kreatur — Riese

5/5

Solange deine Gegner keine Kreaturen kontrollieren, hat Erebos' Titan Unzerstörbarkeit. (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören ihn nicht.*)

Immer wenn eine Kreaturenkarte den Friedhof eines Gegners verlässt, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, bringe Erebos' Titan aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Schaden, der einer Kreatur mit Unzerstörbarkeit zugefügt wird, wird trotzdem auf der Kreatur vermerkt. Sollte tödlicher Schaden auf Erebos' Titan vermerkt sein und er verliert Unzerstörbarkeit (zum Beispiel weil dein Gegner keine Kreaturen kontrollierte und dann die Kontrolle über eine erhalten hat), wird Erebos' Titan zerstört.

* Die letzte Fähigkeit wird nur ausgelöst, wenn sich Erebos' Titan in deinem Friedhof befindet.

* In einer Multiplayer-Partie wird die letzte Fähigkeit nicht ausgelöst, wenn ein Spieler mit einer Kreaturenkarte in seinem Friedhof das Spiel verlässt.

Erwachen der Animistin

{X}{G}

Hexerei

Decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf. Bringe davon alle Länderkarten getappt ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Zauberkunst — Falls sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, enttappe diese Länder.

* Kein Spieler weiß, in welcher Reihenfolge die Karten unter deine Bibliothek gelegt werden. Sinnvollerweise sollten die Karten gemischt werden (auch wenn es sich hierbei nicht um die Spielaktion „Mischen“ handelt).

* Falls die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird, enttappt du nur die Länder, die du mit dem Erwachen der Animistin ins Spiel gebracht hast.

* Falls sich X oder weniger Karten in deiner Bibliothek befinden, deckst du alle Karten in deiner Bibliothek auf, bringst alle Länderkarten darunter getappt ins Spiel und legst den Rest der Karten in zufälliger Reihenfolge zurück in deine Bibliothek. (Dies ist im Grunde dasselbe wie das Mischen deiner Bibliothek, aber technisch gesehen ist es kein Mischen.)

Erzengel der Zehnten

{1}{W}{W}{W}

Kreatur — Engel

3/5

Fliegend

Solange der Erzengel der Zehnten ungetappt ist, können Kreaturen weder dich noch einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen, falls ihr Beherrscher nicht {1} für jede dieser Kreaturen bezahlt.

Solange der Erzengel der Zehnten angreift, können Kreaturen nicht blocken, falls ihr Beherrscher nicht {1} für jede dieser Kreaturen bezahlt.

* Falls du einen ungetappten Erzengel der Zehnten kontrollierst, können deine Gegner bestimmen, mit Kreaturen, die angreifen müssen, falls möglich, nicht anzugreifen. Das Gleiche gilt für einen angreifenden Erzengel der Zehnten und Kreaturen, die blocken müssen, falls möglich.

* Kontrolliert in einer Partie Two-Headed Giant ein Spieler einen ungetappten Erzengel der Zehnten, können Kreaturen nicht das Team dieses Spielers oder einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, angreifen, solange nicht ihr Beherrscher {1} für jede seiner angreifenden Kreaturen bezahlt. Kreaturen können Planeswalker angreifen, die der Teamkamerad dieses Spielers kontrolliert, ohne die Kosten zahlen zu müssen.

Evolutionssprung

{1}{G}

Verzauberung

{G}, opfere eine Kreatur: Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst. Nimm diese Karte auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Kein Spieler weiß, in welcher Reihenfolge die Karten unter deine Bibliothek gelegt werden. Sinnvollerweise sollten die Karten gemischt werden (auch wenn es sich hierbei nicht um die Spielaktion „Mischen“ handelt).

* Falls du keine Kreaturenkarte aufdeckst, deckst du alle Karten von deiner Bibliothek auf und legst sie dann in zufälliger Reihenfolge zurück in deine Bibliothek. (Dies ist im Grunde dasselbe wie das Mischen deiner Bibliothek, aber technisch gesehen ist es kein Mischen.)

Fäulnismagier

{3}{B}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

Immer wenn du einen Verzauberungszauber wirkst, kannst du eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges -2/-2 erhalten lassen.

* Die Fähigkeit des Fäulnismagiers wird vor der Verzauberung, die sie ausgelöst hat, verrechnet.

* Falls du der einzige Spieler bist, der eine oder mehrere Kreaturen kontrolliert, wenn die Fähigkeit des Fäulnismagiers ausgelöst wird, musst du eine dieser Kreaturen als Ziel bestimmen, allerdings kannst du bestimmen, ihr nicht -2/-2 zu geben.

Feen-Missetäterin

{U}

Kreatur — Feenwesen, Räuber

1/1

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

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

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

* Falls mehrere Feen-Missetäterinnen gleichzeitig ins Spiel kommen, werden alle ihre ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst.

Feuriges Ende

{1}{R}

Spontanzauber

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um Feuriges Ende zu wirken.

Feuriges Ende fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

* Du musst genau eine Kreatur opfern, um das Feurige Ende zu wirken. Du kannst es nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.

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

Flammenschatten-Beschwörung

{3}{R}

Verzauberung

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {R} bezahlen. Falls du dies tust, bringe einen Spielstein ins Spiel, der eine Kopie dieser Kreatur ist. Der Spielstein erhält Eile. Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

* Der Spielstein kopiert 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 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.

* Der Spielstein wird zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil geschickt, unabhängig davon, wer ihn zu diesem Zeitpunkt kontrolliert.

* Falls die Fähigkeit während eines Endsegments verrechnet wird, wird der Spielstein zu Beginn des Endsegments des nächsten Zuges ins Exil geschickt.

* Falls der Spielstein zu Beginn des nächsten Endsegments nicht ins Exil geschickt wird (weil zum Beispiel die verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird), bleibt er auf unbestimmte Zeit im Spiel. Er hat weiterhin Eile.

* Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie des Spielsteins wird oder als solche ins Spiel kommt, hat diese Kreatur keine Eile und sie wird nicht ins Exil geschickt.

Gaeas Rache

{5} {G} {G}

Kreatur — Elementarwesen

8/5

Gaeas Rache kann nicht neutralisiert werden.

Eile

Gaeas Rache kann nicht das Ziel von nichtgrünen Zaubersprüchen oder von Fähigkeiten aus nichtgrünen Quellen sein.

* Die erste Fähigkeit von Gaeas Rache funktioniert nur, während sie ein Zauberspruch auf dem Stapel ist. Die letzte Fähigkeit von Gaeas Rache funktioniert nur, während sie im Spiel ist.

* Solange sich Gaeas Rache als Zauberspruch auf dem Stapel befindet, ist sie ein legales Ziel für Zaubersprüche und Fähigkeiten, die ihn neutralisieren würden. Der Teil ihres Effekts, der Gaeas Rache neutralisieren würde, hat keine Wirkung, aber alle anderen Effekte, die diese Zaubersprüche oder Fähigkeiten vielleicht haben, geschehen trotzdem, wenn möglich.

* Die letzte Fähigkeit von Gaeas Rache wird auf alle nichtgrünen Zaubersprüche und Fähigkeiten aus nichtgrünen Quellen angewendet, auch auf solche, die du selbst kontrollierst. Zum Beispiel kannst du sie nicht als Ziel der Ausrüstefähigkeit einer Ausrüstung, die du kontrollierst, wählen (falls die Ausrüstung nicht irgendwie grün ist).

* Falls ein Zauberspruch eine oder mehr Farben hat und eine davon Grün ist, kann dieser Zauberspruch Gaeas Rache als Ziel haben.

Geheiligtetes Mondlicht

{1} {W}

Spontanzauber

Falls bis zum Ende des Zuges eine Kreatur ins Spiel kommen würde und sie nicht gewirkt wurde, schicke sie stattdessen ins Exil.

Ziehe eine Karte.

* Nachdem das Geheiligtete Mondlicht verrechnet wird und falls ein Kreaturenspielstein ins Spiel kommen würde, wird er stattdessen ins Exil geschickt und hört auf zu existieren. Kreaturenspielsteine werden nie gewirkt, selbst wenn es der Zauberspruch, der sie erzeugt hat, wurde.

* Geheiligtetes Mondlicht hat keinen Effekt auf gewirkte Kreaturen, egal aus welcher Zone sie gewirkt wurden und ob ihre Manakosten bezahlt wurden oder nicht.

Geist der Toten

{4}{B}

Kreatur — Geist

/

Fliegend

Stärke und Widerstandskraft des Geists der Toten sind gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof.

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Geists der Toten bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Falls der Geist der Toten in deinem Friedhof ist, zählt er sich selbst mit.

Geistesblitz des Handwerkers

{2}{U}

Spontanzauber

Ziehe zwei Karten. Falls du kein Artefakt kontrollierst, wirf eine Karte ab.

* Falls du mindestens ein Artefakt kontrollierst, kannst du keine Karte abwerfen, auch wenn du es willst.

Gesegnete Geister

{2}{W}

Kreatur — Geist

2/2

Fliegend

Immer wenn du einen Verzauberungszauber wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf die Gesegneten Geister.

* Die Fähigkeit der Gesegneten Geister wird vor dem Verzauberungszauber, die sie ausgelöst hat, verrechnet.

Ghirapur-Ätherfeld

{2}{R}

Verzauberung

Tappe zwei ungetappte Artefakte, die du kontrollierst: Das Ghirapur-Ätherfeld fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

* Du kannst zwei beliebige ungetappte Artefakte, die du kontrollierst, tappen, einschließlich Artefaktkreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.

Gideons Phalanx

{5}{W}{W}

Spontanzauber

Bringe vier 2/2 weiße Ritter-Kreaturespielsteine mit Wachsamkeit ins Spiel.

Zauberkunst — Falls sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Unzerstörbarkeit.

* Falls die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird, erhalten auch die vier Ritter-Kreaturespielsteine bis zum Ende des Zuges Unzerstörbarkeit.

Glutschlund-Teufelsbraten

{3}{R}{R}

Kreatur — Teufelsbraten

4/5

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

Falls eine andere rote Quelle, die du kontrollierst, einer bleibenden Karte oder einem Spieler Schaden zufügen würde, fügt sie dieser bleibenden Karte oder diesem Spieler stattdessen so viele Schadenspunkte plus 1 zu.

* Der Glutschlund-Teufelsbraten fügt durch seine letzte Fähigkeit keinen Schaden zu, sondern er beeinflusst die Höhe des Schadens, der von der ursprünglichen roten Quelle zugefügt wird.

* Falls der Spieler oder die bleibende Karte, der oder dem Schaden zugefügt wird, auch von einem Schadensverhinderungseffekt betroffen ist, kann dieser Spieler oder der Beherrscher dieser bleibenden Karte diesen Effekt und den Effekt des Glutschlund-Teufelsbratens in beliebiger Reihenfolge anwenden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, kann der Effekt des Glutschlund-Teufelsbraten nicht angewendet werden.

* Mehrere Glutschlund-Teufelsbraten sind kumulativ. Falls du zwei von ihnen kontrollierst, erhöhst du den Schaden, den eine andere rote Quelle, die du kontrollierst, zufügt, um 2. In diesem Fall erhöhst du auch den Kampfschaden, den jeder der beiden Glutschlund-Teufelsbraten zufügt, jeweils um 1.

Grab des Engels

{3}

Artefakt

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du das Grab des Engels bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 weißen Engel-Artefaktkreatur mit Flugfähigkeit werden lassen.

* Falls das Grab des Engels bereits eine Kreatur ist, wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, überschreibt ihre Fähigkeit alle Effekte, die ihre Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt haben, aber andere Änderungen an ihrer Stärke und Widerstandskraft (wie diejenige, die von Titanisches Wachstum erzeugt wird) gelten weiterhin.

* Effekte, die die Basis-Stärke und -Widerstandskraft von Grab des Engels auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem Grab des Engels zu einer Kreatur geworden ist, überschreiben den Effekt von Grab des Engels. Falls zum Beispiel ein Effekt dazu führt, dass ein 3/3 Grab des Engels 0/1 wird, bleibt es so lange 0/1, bis ein anderer Effekt (wie das erneute Auslösen der Fähigkeit von Grab des Engels oder ein Titanisches Wachstum mit dem Grab des Engels als Ziel) diese Werte ändert.

Grabklingenmarodeur

{2}{B}

Kreatur — Mensch, Krieger

1/4

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

Immer wenn der Grabklingenmarodeur einem Spieler Kampfschaden zufügt, verliert dieser Spieler Lebenspunkte in Höhe der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof.

* Zähle die Anzahl der Kreaturen in deinem Friedhof, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte der Spieler verliert. Beachte, dass dies alle anderen Kreaturen einschließen kann, deren Besitzer du bist und die im Kampf gestorben sind, inklusive des Grabklingenmarodeurs selbst.

Griff des Hieromanten

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert.“

* Die ausgelöste Fähigkeit, die der verzauberten Kreatur gewährt wird, tappt die Kreatur, bevor Blocker deklariert werden.

* Die verzauberte Kreatur ist die Quelle der ausgelösten Fähigkeit, die sie erhält, nicht der Griff des Hieromanten. Falls die verzauberte Kreatur nicht weiß ist, kann die Fähigkeit beispielsweise eine Kreatur mit Schutz vor Weiß als Ziel haben.

Hangar-Schreiter

{X} {X}

Artefaktkreatur — Konstrukt

0/0

Der Hangar-Schreiter kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.

Wenn der Hangar-Schreiter stirbt, bringe für jede +1/+1-Marke auf dem Hangar-Schreiter einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturespielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

{1}, {T}: Lege eine +1/+1-Marke auf den Hangar-Schreiter.

* Der Wert für jedes X in den Manakosten des Hangar-Schreiters muss identisch sein. Falls X beispielsweise 2 ist, bezahlst du {4} zum Wirken des Hangar-Schreiters und er kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

* Falls so viele -1/-1-Marken auf den Hangar-Schreiter gelegt werden, dass seine Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, erhältst du für jede +1/+1-Marke, die auf ihm lag, als die -1/-1-Marken auf ihn gelegt wurden, einen Thopter-Spielstein. Falls zum Beispiel drei +1/+1-Marken auf dem Hangar-Schreiter liegen und er vier -1/-1-Marken erhält, erhältst du drei Thopter-Spielsteine. Der Grund dafür ist, dass die ausgelöste Fähigkeit des Hangar-Schreiters prüft, welchen Zustand die Kreatur hat, unmittelbar bevor sie das Spiel verlässt. Zu diesem Zeitpunkt hat die Kreatur noch alle Marken.

Helm der Götter

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 für jede Verzauberung, die du kontrollierst.

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

* Falls du einen Aura-Zauberspruch wirkst und eine bleibende Karte als Ziel wählst, die von einem Gegner kontrolliert wird, kontrollierst du trotzdem diese Aura.

Heroldin des Pantheons

{1} {G}

Kreatur — Zentaur, Schamane

2/2

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

Immer wenn du einen Verzauberungszauber wirkst, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

* Die erste Fähigkeit der Heroldin des Pantheons reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die für einen Verzauberungszauber benötigt wird.

* Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Verzauberungszauber zu wirken, wende diese an, bevor du die Kostenreduktion anwendest.

* Die Heroldin des Pantheons kann alternative Kosten wie Göttergabe-Kosten reduzieren.

Himmlisches Leuchtfeuer

{W}{W}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl opfert eine angreifende oder blockende Kreatur.

* Das Himmlische Leuchtfeuer hat nur einen Spieler als Ziel, keine Kreatur. Eine Kreatur mit Fluchsicherheit oder Schutz vor Weiß kann zum Beispiel auf diese Weise geopfert werden.

* Falls der Spieler eine blockende Kreatur opfert, bleibt jede angreifende Kreatur, die von ihr geblockt wurde, weiterhin geblockt. Die angreifende Kreatur fügt keinen Kampfschaden zu, es sei denn, sie verursacht Trampelschaden oder wird noch von einer anderen Kreatur geblockt.

* Kreaturen bleiben während des Ende-des-Kampfes-Segments weiterhin angreifende bzw. blockende Kreaturen. Es ist möglich, das Himmlische Leuchtfeuer im Kampf, aber nach dem Zufügen des Kampfschadens zu wirken (genauer gesagt, während des Kampfschadensegments oder des Ende-des-Kampfes-Segments). Nur angreifende und blockende Kreaturen, die den Kampfschaden überlebt haben, können zu diesem Zeitpunkt geopfert werden.

Hixus der Gefängniswärter

{3}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

4/4

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

Immer wenn dir eine Kreatur Kampfschaden zufügt und falls Hixus der Gefängniswärter in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, schicke diese Kreatur ins Exil, bis Hixus das Spiel verlässt. (*Diese Kreatur kehrt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.*)

* Hixus' Fähigkeit bewirkt einen Zonenwechsel mit einer Dauer, eine Fähigkeitsart, die an ältere Karten wie den Vergessenheitsring erinnert. Doch anders als der Vergessenheitsring haben Karten wie Hixus eine einzelne Fähigkeit, die zwei einmalige Effekte erzeugt: der eine schickt die Kreatur ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere bringt die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurück, unmittelbar nachdem Hixus das Spiel verlassen hat.

* Falls Hixus das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur, die dir Kampfschaden zugefügt hat, nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die ins Exil geschickten Kreaturen angelegt sind, werden auf den Friedhof 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 Kreaturenspielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.

* Die ins Exil geschickten Karten werden unmittelbar nachdem Hixus 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 von Hixus die Partie verlässt, werden die ins Exil geschickten Karten ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karten wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Höllische Narben

{1}{B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

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

* Der Spieler, der die Kreatur kontrolliert, wenn sie stirbt, ist derjenige, der die Karte zieht.

Hydrohieb

{2}{U}

Spontanzauber

Angreifende Kreaturen erhalten -2/-0 bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

* Du kannst Hydrohieb auch wirken, wenn es keine angreifenden Kreaturen gibt, um bloß eine Karte zu ziehen.

In Stückchen zerschmettern

{1}{R}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl. In Stückchen zerschmettern fügt dem Beherrscher dieses Artefakts 3 Schadenspunkte zu.

* In Stückchen zerschmettern hat nur das Artefakt zum Ziel, jedoch keine Spieler. Falls das Artefakt zu einem illegalen Ziel wird, wenn versucht wird, In Stückchen zerschmettern zu verrechnen, wird In Stückchen zerschmettern neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Kein Schaden wird zugefügt.

Inkarnation Zendikars

{2}{R}{G}

Kreatur — Elementarwesen

*4

Die Stärke der Inkarnation Zendikars ist gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.

* Die Fähigkeit, die die Stärke der Inkarnation Zendikars bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Die Stärke der Inkarnation Zendikars ändert sich mit der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.

Jace, Wunderkind von Vryn

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

0/2

{T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls fünf oder mehr Karten in deinem Friedhof sind, schicke Jace, Wunderkind von Vryn, ins Exil und bringe ihn dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

Jace, der entfesselte Telepath

blau

Planeswalker — Jace

5

+1: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-0 bis zu deinem nächsten Zug.

-3: Du kannst in diesem Zug eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken. Falls die Karte in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

-9: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, legt ein Gegner deiner Wahl die obersten fünf Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.“

* Die aktivierte Fähigkeit von Jace, Wunderkind von Vryn, überprüft, ob fünf oder mehr Karten in deinem Friedhof sind, nachdem du eine Karte abwirfst. Eine fünfte Karte zu einem anderen Zeitpunkt auf deinen Friedhof zu legen

führt nicht dazu, dass Jace ins Exil geschickt wird. Ebenso wenig wird Jace ins Exil geschickt, wenn sich bereits fünf oder mehr Karten auf deinem Friedhof befinden, wenn er ins Spiel kommt.

* Falls du die zweite Fähigkeit von Jace, dem entfesselten Telepathen, aktivierst, musst du die Zeitpunkts-Einschränkungen des Kartentyps befolgen. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte als Ziel wählst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Du bezahlst alle Kosten des Zauberspruchs.

* Falls du die Karte während dieses Zugs nicht wirkst, passiert nichts. Sie bleibt auf deinem Friedhof.

* Die Karte wird nur ins Exil geschickt, wenn sie aus dem Friedhof gewirkt und wieder auf den Friedhof gelegt wird (weil sie entweder verrechnet oder neutralisiert wird). Falls die Karte irgendwann in eine verborgene Zone (wie deine Hand oder Bibliothek) kommt, verliert der Effekt die Karte aus den Augen. Sie wird nicht ins Exil geschickt, selbst falls diese Karte später in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt wird.

Jaces Refugium

{3}{U}

Verzauberung

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, wende Hellsicht 1 an. *(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.)*

* Die erste Fähigkeit von Jaces Refugium kann die Menge an farbigem Mana, die für einen Spontanzauber oder eine Hexerei benötigt wird, nicht reduzieren.

* Falls es zusätzliche Kosten erfordert, den Spontanzauber oder die Hexerei zu wirken, wende diese Erhöhungen an, bevor du die Kostenreduktion anwendest.

* Jaces Refugium kann alternative Kosten wie Mirakulum- oder Überlast-Kosten reduzieren.

* Die Hellsicht-Fähigkeit von Jaces Refugium wird vor dem Zauber, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

Joraga-Anrufung

{4}{G}{G}

Hexerei

Jede Kreatur, die du kontrollierst, erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges und muss in diesem Zug geblockt werden, falls möglich.

* Falls mehrere angreifende Kreaturen geblockt werden müssen, falls möglich, muss der verteidigende Spieler jeder von ihnen, falls möglich, mindestens einen Blocker zuweisen. Falls beispielsweise zwei solche Kreaturen angreifen und es zwei mögliche Blocker gäbe, könnten nicht beide als Blocker für denselben Angreifer deklariert werden.

* Die Joraga-Anrufung zwingt keine bestimmte Kreatur dazu, eine bestimmte angreifende Kreatur zu blocken. Der verteidigende Spieler bestimmt, wie die Kreaturen, die er kontrolliert, blocken.

Kalkulierte Zurückweisung

{2}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, falls sein Beherrscher nicht {3} bezahlt.

Zauberkunst — Falls sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, wende Hellsicht 2 an. *(Betrachte für Hellsicht 2 die obersten zwei Karten deiner Bibliothek und lege dann eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.)*

* Falls die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird, wendest du Hellsicht 2 an, selbst wenn der Beherrscher des Zauberspruchs {3} bezahlt.

* In dem ungewöhnlichen Fall, dass du die Kalkulierte Zurückweisung wirkst und einen Spontanzauber oder eine Hexerei als Ziel bestimmst, die du selbst kontrollierst, während sich genau eine Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karte in deinem Friedhof befindet, geschieht Folgendes: Falls du ablehnst, {3} zu bezahlen, wird der Zauberspruch neutralisiert und in deinen Friedhof gelegt. Die Zauberkunst-Fähigkeit wird dann wirksam und du wendest Hellsicht 2 an.

Klaustrophobie

{1}{U}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

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

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Klaustrophobie kann eine getappte oder ungetappte Kreatur als Ziel haben und verzaubern.

* Die verzauberte Kreatur kann weiterhin auf andere Weise enttappt werden. Klaustrophobie bleibt angelegt und die Kreatur wird weiterhin nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers enttappt.

Klerikerin des Frontordens

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Wenn die Klerikerin des Frontordens ins Spiel kommt, erhältst du für jede Kreatur namens Klerikerin des Frontordens, die du kontrollierst, 2 Lebenspunkte dazu.

* Zähle die Anzahl der Kreaturen namens Klerikerin des Frontordens, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst. Falls die Klerikerin des Frontordens mit der Fähigkeit, die ausgelöst wurde, noch im Spiel ist, zählt sie sich selbst mit.

Kothophed der Seelensammler

{4}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Dämon

6/6

Fliegend

Immer wenn eine bleibende Karte, die ein anderer Spieler besitzt, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

* Es spielt keine Rolle, wer die bleibende Karte kontrolliert hat, als sie auf einen Friedhof gelegt wurde.

* Die ausgelöste Fähigkeit ist verpflichtend. Du kannst nicht ablehnen, eine Karte zu ziehen und 1 Lebenspunkt zu verlieren, selbst wenn du es vermeiden möchtest.

Kytheon, Held von Akros

{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/1

Falls am Ende des Kampfes Kytheon, Held von Akros, und mindestens zwei andere Kreaturen in diesem Kampf angegriffen haben, schicke Kytheon ins Exil und bringe ihn dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

{2} {W}: Kytheon erhält bis zum Ende des Zuges Unzerstörbarkeit.

Gideon der Kampfgestählte

weiß

Planeswalker — Gideon

3

+2: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, greift während des nächsten Zuges ihres Beherrschers Gideon den Kampfgestählten an, falls möglich.

+1: Bis zu deinem nächsten Zug erhält eine Kreatur deiner Wahl Unzerstörbarkeit. Enttappe diese Kreatur.

0: Bis zum Ende des Zuges wird Gideon der Kampfgestählte zu einer 4/4 (Mensch, Soldat)-Kreatur mit Unzerstörbarkeit, die immer noch ein Planeswalker ist. Verhindere allen Schaden, der ihm in diesem Zug zugefügt würde.

* Kytheons erste Fähigkeit zählt Kreaturen, die angegriffen haben, aber nicht länger im Spiel sind (weil sie zum Beispiel den zugefügten Kampfschaden nicht überlebt haben). Sie zählt keine Kreaturen, die angreifend ins Spiel gebracht wurden, da diese Kreaturen nie als Angreifer deklariert wurden.

* Gideons erste Fähigkeit sorgt dafür, dass eine Kreatur ihn angreift, falls möglich. Falls diese Kreatur während des Angreifer-deklarieren-Segments ihres Beherrschers getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht angreifen kann, oder sie nicht ununterbrochen seit Beginn des Zuges dieses Spielers unter der Kontrolle ihres Beherrschers war, dann greift diese Kreatur nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass die Kreatur angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls er es nicht tut, muss die Kreatur nicht angreifen.

* Falls Gideon nicht angegriffen werden kann, weil er zum Beispiel das Spiel vor der nächsten Kampfphase des Beherrschers der Kreatur verlassen hat, kann diese Kreatur dich oder einen anderen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen, oder ihr Beherrscher kann bestimmen, dass sie gar nicht angreift.

* Falls eine für Gideons erste Fähigkeit als Ziel gewählte Kreatur den Beherrscher wechselt, bevor sie die Chance hat, Gideon anzugreifen, wird die Fähigkeit während des nächsten Zugs des neuen Beherrschers angewendet.

* Falls Gideon dank seiner dritten Fähigkeit zu einer Kreatur wird, zählt das nicht als Ins-Spiel-kommen einer Kreatur. Gideon war bereits im Spiel; es haben sich nur seine Typen geändert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst.

* Gideons dritte Fähigkeit sorgt dafür, dass er zu einer Kreatur mit den Kreaturentypen Mensch und Soldat wird. Er bleibt ein Planeswalker mit dem Planeswalkertyp Gideon. (Er behält auch alle anderen Kartentypen oder Untertypen, die er eventuell dazuerhalten hat.) Jeder Untertyp ist mit dem jeweiligen Kartentyp wechselseitig bedingt: Gideon ist nur ein Planeswalkertyp (und kein Kreaturentyp), Mensch und Soldat dagegen sind nur Kreaturentypen (und keine Planeswalkertypen).

* Falls du Gideons dritte Fähigkeit aktivierst und ihm dann Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, hat dieser Schaden alle zutreffenden Ergebnisse: Der Schaden wird auf Gideon markiert (da er eine Kreatur ist), und dieser Schaden sorgt dafür, dass entsprechend viele Loyalitätsmarken von ihm entfernt werden (da er ein Planeswalker ist). Falls auf Gideon keine Loyalitätsmarken liegen, wird er als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. (Solange er noch Unzerstörbarkeit hat, sorgt der auf ihm markierte Schaden nicht dafür, dass er zerstört wird.)

* Nehmen wir mal an, du aktivierst Gideons dritte Fähigkeit, und dann übernimmt ein Gegner vor dem Kampf die Kontrolle über ihn. Du kannst Gideon mit deinen Kreaturen angreifen (da er immer noch ein Planeswalker ist). Dann kann Gideon blocken (da er eine Kreatur ist). Er kann jede geeignete angreifende Kreatur blocken, also auch eine, die ihn direkt angreift. Während des Kampfes verhält er sich situationsgemäß wie ein angegriffener Planeswalker und/oder wie eine blockende Kreatur. Zum Beispiel fügt er den Kreaturen, die er blockt, Kampfschaden zu, aber nicht etwaigen ungeblockten Kreaturen, die ihn angreifen.

Liliana, die ketzerische Heilerin
{1}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker
2/3

Lebensverknüpfung

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, schicke Liliana, die ketzerische Heilerin, ins Exil und bringe sie dann transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Falls du dies tust, bringe einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein ins Spiel.

Liliana, die abtrünnige Nekromagierin
schwarz
Planeswalker — Liliana
3

+2: Jeder Spieler wirft eine Karte ab.

–X: Bringe eine nichtlegendäre Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von X aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

–8: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn eine Kreatur stirbt, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.“

* Falls mehrere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, sterben, wird die Fähigkeit von Liliana, der ketzerischen Heilerin, entsprechend oft ausgelöst. Da Liliana jedoch nur einmal ins Exil geschickt und ins Spiel zurückgebracht werden kann, erzeugt nur die zuerst verrechnete Fähigkeit einen Zombie-Spielstein. Die anderen Fähigkeiten werden verrechnet, aber sie haben keine Wirkung.

* Beim Verrechnen der ersten Fähigkeit von Liliana, der abtrünnigen Nekromagierin, bestimmst zuerst du eine Karte, die du abwerfen willst, dann jeder andere Spieler in Zugreihenfolge. Alle Karten werden dann gleichzeitig abgeworfen. Kein Spieler kann sehen, was die jeweils anderen Spieler abwerfen, bevor er sich entscheidet, welche Karte er selbst abwirft.

Luftsalve
{G}

Spontanzauber

Die Luftsalve fügt 3 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein, zwei oder drei fliegende Kreaturen deiner Wahl du bestimmst.

* Du bestimmst die Anzahl der Ziele von Luftsalve und wie der Schaden auf diese aufgeteilt wird, sowie du den Zauberspruch wirkst. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.

* Falls manche (aber nicht alle) der Ziele illegale Ziele werden, bevor versucht wird, die Fähigkeit zu verrechnen, bleibt die ursprünglich gewählte Schadensaufteilung bestehen, aber den illegalen Zielen wird kein Schaden zugefügt. Falls alle Ziele illegal werden, wird die Luftsalve neutralisiert.

Mächtiger Sprung
{1}{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann außer von fliegenden Kreaturen und Kreaturen mit Reichweite nicht geblockt werden.)*

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

Magierring-Beschützer

{7}

Artefaktkreatur — Golem

7/7

Der Magierring-Beschützer enttappt nicht während deines Enttappsegments.

{7}: Enttappe den Magierring-Beschützer.

Immer wenn der Magierring-Beschützer angreift, fügt er einer Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, 7 Schadenspunkte zu.

* Die letzte Fähigkeit wird ausgelöst und verrechnet, bevor Blocker deklariert werden. Falls die Kreatur deiner Wahl durch den Schaden zerstört wird, ist sie nicht im Spiel, um als Blocker deklariert werden zu können.

Magierring-Raufbold

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Bravour (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

Der Magierring-Raufbold greift in jedem Zug an, falls möglich.

* Falls der Magierring-Raufbold während des Angreifer-deklarierten-Segments seines Beherrschers getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass er nicht angreifen kann, dann greift der Magierring-Raufbold nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, ist sein Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls er es nicht tut, muss der Magierring-Raufbold nicht angreifen.

Magmatische Einsicht

{R}

Hexerei

Wirf als zusätzliche Kosten, um Magmatische Einsicht zu wirken, eine Länderkarte ab.

Ziehe zwei Karten.

* Du musst genau eine Länderkarte abwerfen, um Magmatische Einsicht zu wirken. Du kannst sie nicht wirken, ohne eine Länderkarte abzuwerfen, und du kannst keine zusätzlichen Karten abwerfen.

Manaverschlingende Hydra

{2}{G}

Kreatur — Hydra

1/1

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

Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, lege eine +1/+1-Marke auf die Manaverschlingende Hydra.

* Die letzte Fähigkeit der Manaverschlingenden Hydra wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

Marodierender Fleischsack

{2}{B}

Kreatur — Zombie, Krieger

3/1

Wenn der Marodierende Fleischsack ins Spiel kommt, opfert jeder Spieler eine Kreatur.

* Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du auch den Marodierenden Fleischsack selbst opfern. Kontrollierst du keine anderen Kreaturen, musst du den Marodierenden Fleischsack opfern.

* Beim Verrechnen der Fähigkeit des Marodierenden Fleischsacks bestimmst du zuerst eine Kreatur, die du opfern willst, dann jeder andere Spieler in Zugreihenfolge. Alle Kreaturen werden dann gleichzeitig geopfert.

Mitreißender Sieger

{3}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/2

Wenn der Mitreißende Sieger ins Spiel kommt, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger, die ein Gegner kontrolliert. Enttappe diese Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann in diesem Zug angreifen und {T}.)*

* Sobald die Fähigkeit des Mitreißenden Siegers verrechnet wird und du die Kontrolle über eine Kreatur übernimmst, verlierst du die Kontrolle über diese Kreatur auch dann nicht, wenn ihre Stärke auf über 2 erhöht wird. Ebenso spielt es keine Rolle, ob der Mitreißende Sieger das Spiel verläßt oder du die Kontrolle über den Mitreißenden Sieger verlierst. Du behältst die Kontrolle über die Kreatur, welche die Fähigkeit zum Ziel hatte, bis zum Ende des Zuges.

* Die Fähigkeit des Mitreißenden Siegers kann eine Kreatur als Ziel haben, die ungetappt ist. Du übernimmst trotzdem die Kontrolle über sie und sie erhält Eile.

Mizzium-Herumpfuscher

{2}{U}

Kreatur — Vedalken, Zauberer

1/4

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

Wenn der Mizzium-Herumpfuscher ins Spiel kommt, kannst du ein Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit deiner Wahl auf den Mizzium-Herumpfuscher ändern.

* Falls das Ändern eines Ziels eines Zauberspruchs bzw. einer Fähigkeit auf den Mizzium-Herumpfuscher andere Ziele dieses Zauberspruchs bzw. dieser Fähigkeit illegal machen würde, bleiben die Ziele unverändert.

* Falls der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit mehrere Ziele hat, bestimmst du, welches der Ziele du auf den Mizzium-Herumpfuscher änderst, sowie die Fähigkeit des Mizzium-Herumpfuschers verrechnet wird.

* Das Ziel des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit ändert sich nur dann, falls der Mizzium-Herumpfuscher alle Zielkriterien erfüllt. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit mehrere Ziele hat, so wie Einschläfern, kannst du nur eines der Ziele auf den Mizzium-Herumpfuscher ändern.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit eine variable Anzahl an Zielen hat, kannst du die Anzahl der Ziele nicht ändern.

* Falls der Mizzium-Herumpfuscher das Spiel verläßt, bevor seine Fähigkeit verrechnet wird, bleiben die Ziele unverändert.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Mizzium-Herumpfuschers kann einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit zum Ziel haben, für die der Mizzium-Herumpfuscher kein legales Ziel wäre. Allerdings bleibt dann das Ziel des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit unverändert.

* Falls das Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Mizzium-Herumpfuscher ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ohne Ziele ist, passiert nichts.

Mondfingerhutberührung

{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 und Todesberührung bis zum Ende des Zuges. Immer wenn eine Kreatur, der von dieser Kreatur Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug stirbt, verliert ihr Beherrscher 2 Lebenspunkte. *(Eine beliebige Menge Schadenspunkte, die eine Kreatur mit Todesberührung einer Kreatur zufügt, sind ausreichend, um sie zu zerstören.)*

* Der Beherrscher der Kreatur, der durch die Kreatur deiner Wahl Schaden zugefügt wurde, ist auch derjenige, der 2 Lebenspunkte verliert, nicht du.

Morduntersuchung

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, bringe X 1/1 weiße Soldat-Kreaturenspielsteine ins Spiel, wobei X gleich ihrer Stärke ist.

* Um zu ermitteln, wie viele Soldat-Kreaturenspielsteine erzeugt werden, verwende die Stärke der verzauberten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle entweder über die Morduntersuchung oder über die verzauberte Kreatur erhält (aber nicht beides), verzaubert Morduntersuchung eine illegale bleibende Karte. Die Aura wird als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

Nachtschlinge

{3}{B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du kannst davon eine Karte bestimmen, die kein Land ist. Falls du dies tust, wirft dieser Spieler diese Karte ab. Falls du dies nicht tust, wirft dieser Spieler zwei Karten ab.

* Falls du keine Karte, die kein Land ist, bestimmst, die der Spieler abwerfen soll, bestimmt dieser Spieler, welche zwei Karten er abwirft.

Nantukohülle

{2}{B}

Kreatur — Zombie, Insekt

2/2

Opfere eine Kreatur: Die Nantukohülle erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

* Du kannst die Nantukohülle selbst opfern, um ihre eigene Fähigkeit zu aktivieren. Allerdings wird dadurch bloß die Nantukohülle auf deinen Friedhof gelegt.

Nissa, Seherin aus Riesenholz

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Elf, Späher

2/2

Wenn Nissa, Seherin aus Riesenholz, ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Wald-Standardlandkarte durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen. Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls du sieben oder mehr Länder kontrollierst, schicke Nissa ins Exil und bringe sie dann transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

Nissa, die weise Animistin

grün

Planeswalker — Nissa

3

+1: Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Länderkarte ist, bringe sie ins Spiel. Nimm sie sonst auf deine Hand.

–2: Bringe einen legendären 4/4 grünen Elementarwesen-Kreaturenspielstein namens Ashaya, die erwachte Welt, ins Spiel.

–7: Enttappe bis zu sechs Länder deiner Wahl. Sie werden zu 6/6 Elementarwesen-Kreaturen. Sie sind auch immer noch Länder.

* Der Kreaturenspielstein, der durch die zweite Fähigkeit von Nissa, der weisen Animistin, erzeugt wird, heißt ausschließlich Ashaya, die erwachte Welt. Er heißt nicht Elementarwesen.

* Du kannst die zweite Fähigkeit von Nissa, die weise Animistin, auch dann aktivieren, wenn du bereits eine Ashaya, die erwachte Welt, kontrollierst. Gleich nachdem der zweite Kreaturenspielstein erzeugt wurde, musst du einen bestimmen, der im Spiel verbleibt. Der andere wird auf deinen Friedhof gelegt und hört danach auf zu existieren.

* Falls ein Land zu einer Kreatur wird, es jedoch nicht durchgehend unter der Kontrolle seines Besitzers war, seit dessen Zug begonnen hat, wird es nicht angreifen können und seine Fähigkeiten mit {T} in den Kosten (Manafähigkeiten eingeschlossen) können nicht aktiviert werden. Sprich, es kommt darauf an, wie lange die entsprechende bleibende Karte unter der eigenen Kontrolle war, und nicht, seit wann sie eine Kreatur ist.

Nissas Offenbarung

{5}{G}{G}

Hexerei

Hellsicht 5, decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Kreaturenkarte ist, ziehst du Karten entsprechend ihrer Stärke und erhältst Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft dazu.

* Falls die oberste Karte deiner Bibliothek keine Kreaturenkarte ist oder es eine Kreaturenkarte mit Stärke 0 oder weniger ist, ziehst du keine Karten. Ansonsten ist die Karte, die du aufdeckst, auch die erste Karte, die du ziehst.

Nissas Pilgerreise

{2}{G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Wald-Standardlandkarten, zeige sie offen vor, bringe eine davon getappt ins Spiel und nimm den Rest auf deine Hand. Mische danach deine Bibliothek.

Zauberkunst — Falls sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu drei Wald-Standardlandkarten statt zwei.

* Falls du nur eine Wald-Standardlandkarte findest, bringst du sie getappt ins Spiel. Du kannst sie nicht auf deine Hand nehmen, selbst wenn du wolltest.

* Falls die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird und du drei Wald-Standardlandkarten findest, kommt eine davon getappt ins Spiel und die anderen beiden nimmst du auf deine Hand.

Phiole des Alchemisten

{2}

Artefakt

Wenn die Phiole des Alchemisten ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

{1}, {T}, opfere die Phiole des Alchemisten: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht angreifen oder blocken.

* Wenn die letzte Fähigkeit der Phiole des Alchemisten aktiviert wird und eine Kreatur als Ziel hat, die bereits angreift oder blockt, dann hat dies keine Auswirkungen auf diesen Angriff oder Block. In einigen ungewöhnlichen Fällen wird dadurch verhindert, dass diese Kreatur in zusätzlichen Kampfphasen, die dieser Zug haben könnte, angreift oder blockt.

Psychische Zurückweisung

{1}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, der bzw. die dich als Ziel hat.

Zauberkunst — Falls sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, kannst du den auf diese Weise neutralisierten Zauberspruch kopieren. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Der Spontanzauber oder die Hexerei deiner Wahl kann andere Ziele haben, solange eines davon du bist.

* Falls die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird, wird nur dann eine Kopie des Spontanzaubers oder der Hexerei erschaffen, falls die Psychische Zurückweisung diesen Zauberspruch neutralisiert. Falls dieser Zauberspruch nicht von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten neutralisiert werden kann, erhältst du auch keine Kopie.

* Falls Psychische Zurückweisung eine Kopie des Zaubers erstellt, kontrollierst du die Kopie. 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 legales Ziel bestimmen kannst, dann bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).

* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines –“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie den gleichen Modus. Du kannst keinen anderen Modus bestimmen.

* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hat, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, 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 Kopien bezahlt worden wären. Falls zum Beispiel ein Spieler eine 3/3 Kreatur opfert, um Flugstunde zu wirken, und du den Zauberspruch kopierst, fügt auch die Kopie der Flugstunde ihrem Ziel 3 Schadenspunkte zu.

* Falls die Kopie „dich“ betrifft, meint sie damit den Beherrscher der Kopie, nicht den Beherrscher des ursprünglichen Zaubers. Ähnlich gilt: Betrifft eine Kopie einen „Gegner“, betrifft sie einen Gegner des Beherrschers der Kopie, nicht einen Gegner des Beherrschers des ursprünglichen Zauberspruchs.

Quälende Gedanken

{2}{B}

Hexerei

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um die Quälenden Gedanken zu wirken.

Ein Spieler deiner Wahl wirft so viele Karten ab, wie die Stärke der geopfertten Kreatur beträgt.

* Du musst genau eine Kreatur opfern, um die Quälenden Gedanken zu wirken. Du kannst sie nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst nicht zusätzliche Kreaturen opfern.

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

Rankenschlinge

{2} {G}

Spontanzauber

Verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug von Kreaturen mit Stärke 4 oder weniger zugefügt würde.

* Überprüfe die Stärke aller Kreaturen, sowie sie Kampfschaden verursachen würden, um zu bestimmen, ob der Schaden verhindert wird. Es spielt keine Rolle, wie hoch die Stärke der Kreaturen ist, sowie die Rankenschlinge verrechnet wird.

Ritter der weißen Orchidee

{W} {W}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Erstschlag

Wenn der Ritter der weißen Orchidee ins Spiel kommt und falls ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du, kannst du deine Bibliothek nach einer Ebene-Karte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und dann deine Bibliothek mischen.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Ritters der weißen Orchidee hat eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Das bedeutet, dass (1) die Fähigkeit gar nicht ausgelöst wird, falls nicht einer deiner Gegner mehr Länder als du kontrolliert, und dass (2) die Fähigkeit keinen Effekt hat, falls du mindestens so viele Länder wie jeder deiner Gegner hast, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

* Die Ebenen, nach denen du suchst, müssen keine Standardländer sein. Du könntest zum Beispiel auch eine Heilige Schmelze ins Spiel bringen.

Ritterehre

{4} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

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

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

* Du musst eine Kreatur als Ziel wählen, um die Ritterehre zu wirken. Falls die Kreatur zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem die Ritterehre verrechnet wird, wird sie neutralisiert und kommt nicht ins Spiel. Du erhältst den Ritter-Kreaturespielstein nicht.

Rollender Rammbock

{3}

Artefaktkreatur — Juggernaut

2/3

Der Rollende Rammbock greift in jedem Zug an, falls möglich.

Der Rollende Rammbock erhält +2/+0, solange du ein anderes Artefakt kontrollierst.

* Falls der Rollender Rammbock während des Angreifer-deklarieren-Segments seines Beherrschers getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass er nicht angreifen kann, greift der Rollende Rammbock nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, ist sein Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls er es nicht tut, muss der Rollende Rammbock nicht angreifen.

Ruf des Vollmonds

{1} {R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +3/+2 und verursacht Trampelschaden. *(Sie kann beim Angreifen überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*

Opfere zu Beginn jedes Versorgungssegments, falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, den Ruf des Vollmonds.

* Die letzte Fähigkeit von Ruf des Vollmonds betrachtet den kompletten vorangegangenen Zug, selbst wenn der Ruf des Vollmonds in diesem Zug gar nicht oder nur einen Teil des Zuges im Spiel war. Wirkst du zum Beispiel den Ruf des Vollmonds und einen weiteren Zauberspruch im selben Zug, dann musst du den Ruf des Vollmonds zu Beginn des Versorgungssegments des nächsten Zuges opfern.

* Ein einzelner Spieler muss zwei oder mehr Zaubersprüche während des letzten Zugs gewirkt haben, damit die letzte Fähigkeit von Ruf des Vollmonds ausgelöst wird. Falls mehrere Spieler in diesem Zug jeweils einen Zauberspruch gewirkt haben, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

Schamanin des Rudels

{1} {B} {G}

Kreatur — Elf, Schamane

3/2

Wenn die Schamanin des Rudels ins Spiel kommt, verliert ein Gegner deiner Wahl so viele Lebenspunkte, wie du Elfen kontrollierst.

* Zähle die Anzahl der Elfen, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit der Schamanin des Rudels verrechnet wird, einschließlich der Schamanin des Rudels, falls sie noch im Spiel ist, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte verloren gehen.

Schatten der Vergangenheit

{1} {B}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur stirbt, wende Hellsicht 1 an. *(Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.)*

{4} {B}: Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte, und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls sich vier oder mehr Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden.

* Sobald du die letzte Fähigkeit legal aktivierst, spielt es keine Rolle, wie viele Kreaturenkarten in deinem Friedhof sind, sowie sie verrechnet wird.

Schleichweg der Diebe

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

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

* Wird die zweite Fähigkeit des Schleichweges der Diebe aktiviert, nachdem eine Kreatur geblockt wird, führt das nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Schnelle Abrechnung

{1}{W}

Hexerei

Zauberkunst — Falls sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, kannst du die Schnelle Abrechnung wirken, als ob sie aufblitzen hätte. *(Du kannst ihn zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.)*

Zerstöre eine getappte Kreatur deiner Wahl.

* Die Anzahl Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof spielen nur eine Rolle, sowie du beginnst, die Schnelle Abrechnung zu wirken. Sobald sie gewirkt wurde, spielt die Anzahl keine Rolle mehr und hat auch keine Auswirkung auf die Verrechnung der Schnellen Abrechnung.

Schrecken der Tiefsee

{4}{U}{U}

Kreatur — Schlange

6/6

Der Schrecken der Tiefsee kann nicht angreifen, falls nicht sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof sind.

* Die Fähigkeit von Schrecken der Tiefsee überprüft die Anzahl der Karten in deinem Friedhof nur, sowie Angreifer deklariert werden. Nachdem der Schrecken der Tiefsee legal angreift, führt das Reduzieren der Anzahl an Karten in deinem Friedhof nicht dazu, dass er aufhört anzugreifen.

Schutzautomat

{4}

Artefaktkreatur — Konstrukt

3/3

Wenn der Schutzautomat stirbt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

* Falls der Schutzautomat zur selben Zeit stirbt, zu der dein Lebenspunktestand auf 0 (oder darunter) reduziert wird, verlierst du das Spiel, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Schutzbrille der Pyromagierin

{5}

Legendäres Artefakt

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {R}. Wenn dieses Mana verwendet wird, um einen roten Spontanzauber oder eine rote Hexerei zu wirken, kopiere diesen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Das Mana, das durch die Schutzbrille der Pyromagierin erzeugt wird, kann beliebig verwendet werden und nicht nur ausschließlich für einen roten Spontanzauber oder eine rote Hexerei.

* Jeder rote Spontanzauber oder jede rote Hexerei, für den/die du dieses Mana verwendest, wird kopiert, und nicht nur solche, die Ziele benötigen.

* Die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, unabhängig davon, ob die Schutzbrille der Pyromagierin noch im Spiel ist oder nicht.

* Falls mehr als ein rotes Mana durch die Schutzbrille der Pyromagierin produziert wird und es für das Wirken eines einzelnen roten Spontanzaubers oder einer einzelnen roten Hexerei verwendet wird, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit für jedes einzelne so verbrauchte rote Mana separat ausgelöst. Es werden entsprechend viele Kopien erzeugt. Dabei spielt es keine Rolle, ob dieses rote Mana durch eine oder mehrere Schutzbrillen der Pyromagierin produziert wurde.

* Falls eine Kopie erzeugt wird, kontrollierst du diese Kopie. 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 legales Ziel bestimmen kannst, dann bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).

* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines –“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie den gleichen Modus. Du kannst keinen anderen Modus bestimmen.

* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hat, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, 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 Kopien bezahlt worden wären. Falls du zum Beispiel eine 3/3 Kreatur opferst, um Flugstunde zu wirken, und du den Zauberspruch kopierst, fügt auch die Kopie der Flugstunde ihrem Ziel 3 Schadenspunkte zu.

* Falls die Kopie „dich“ betrifft, meint sie damit den Beherrscher der Kopie, nicht den Beherrscher des ursprünglichen Zaubers. Ähnlich gilt: Betrifft eine Kopie einen „Gegner“, betrifft sie einen Gegner des Beherrschers der Kopie, nicht einen Gegner des Beherrschers des ursprünglichen Zauberspruchs.

Schwert der Animistin

{2}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, kannst du deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und dann deine Bibliothek mischen.

Ausrüsten {2}

* Nissa, Seherin aus Riesenholz, mit dem Schwert der Animistin auszurüsten gewährt keine zusätzlichen Boni, ist aber ziemlich cool! Wenn du das durchziehst, musst du unbedingt ein Foto davon mit #EquippedNissa tweeten.

Seelenklingen-Dschinn

{3}{U}{U}

Kreatur — Dschinn

4/3

Fliegend

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Jeder Zauberspruch, den du wirkst und der nicht den Typ Kreatur hat, löst die Fähigkeit des Seelenklingen-Dschinns aus. Falls ein Zauberspruch mehrere Typen hat und einer davon Kreatur ist (wie zum Beispiel bei einer Artefaktkreatur), wird die Fähigkeit durch ihn nicht ausgelöst. Das Spielen von Ländern löst sie ebenfalls nicht aus.

* Die Fähigkeit des Seelenklingen-Dschinns geht oberhalb des Zauberspruchs, der sie ausgelöst hat, auf den Stapel. Die Fähigkeit wird daher vor dem Zauberspruch verrechnet.

Seismisches Elementar

{3}{R}{R}

Kreatur — Elementarwesen

4/4

Wenn das Seismische Elementar ins Spiel kommt, können Kreaturen ohne Flugfähigkeit in diesem Zug nicht blocken.

* In diesem Zug können keine Kreaturen ohne Flugfähigkeit blocken, auch nicht Kreaturen, die ihre Flugfähigkeit verlieren, nachdem die Fähigkeit des Seismischen Elementars verrechnet wurde, oder Kreaturen ohne Flugfähigkeit, die nach dem Verrechnen dieser Fähigkeit ins Spiel kommen.

Separatisten-Nichtigmacher

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Wenn der Separatisten-Nichtigmacher ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

* Die Fähigkeit des Separatisten-Nichtigmachers kann ihn selbst als Ziel haben.

Siegel der Tapferkeit

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur alleine angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jede andere Kreatur, die du kontrollierst.

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

* Zähle alle Kreaturen die du kontrollierst, außer der ausgerüsteten Kreatur, sowie das Siegel der Tapferkeit verrechnet wird, um die Höhe des Bonus zu bestimmen. Sobald die Fähigkeit verrechnet wurde, ändert sich der Bonus auch dann nicht, wenn sich die Anzahl der Kreaturen ändert, die du kontrollierst.

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

Siegel des leeren Throns

{3}{W}{W}

Verzauberung

Immer wenn du einen Verzauberungszauber wirkst, bringe einen 4/4 weißen Engel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

* Die ausgelöste Fähigkeit wird vor der Verzauberung, die sie ausgelöst hat, verrechnet.

* Wenn du einen Aura-Zauberspruch wirkst, musst du ein Ziel für ihn bestimmen, bevor die ausgelöste Fähigkeit einen Engel-Kreaturenspielstein ins Spiel bringt. Anders ausgedrückt: Du kannst keinen Aura-Zauberspruch wirken und damit den Engel verzaubern, der als Ergebnis des Zaubers erschaffen wird.

* Das Wirken des Siegels des leeren Throns löst nicht dessen eigene Fähigkeit aus. Es muss im Spiel sein, damit seine Fähigkeit funktioniert.

Sphären des Schutzes

{5}

Artefakt

Du hast Fluchsicherheit. *(Du kannst nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

Falls dir eine Kreatur Schaden zufügen würde, verhindere 1 dieser Schadenspunkte.

* Solange du Fluchsicherheit hast, können deine Gegner dich nicht als Ziel für Zaubersprüche wählen, die Schaden zufügen, oder für Fähigkeiten, die ihre Quelle dazu veranlassen würden, Schaden zuzufügen, selbst wenn sie vorhaben, den Schaden auf einen Planeswalker umzuleiten, den du kontrollierst.

* Die Sphären des Schutzes verhindern keinen Schaden, der durch Kreaturen einem Planeswalker, den du kontrollierst, zugefügt würde. Wenn jedoch eine Kreatur unter der Kontrolle eines Gegners dir Schaden zufügen würde, der kein Kampfschaden ist, kannst du den Effekt der Sphären des Schutzes anwenden, um 1 Punkt dieses Schadens zu verhindern, bevor dein Gegner bestimmen kann, diesen Schaden auf einen Planeswalker umzuleiten, den du kontrollierst.

* Die Schadensverhinderungseffekte mehrerer Sphären des Schutzes sind kumulativ.

Sternenhimmel von Nyx

{4} {W}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

Solange du fünf oder mehr Verzauberungen kontrollierst, ist jede andere Verzauberung, die du kontrollierst und die keine Aura ist, zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Kreatur mit Basis-Stärke und Basis-Widerstandskraft jeweils gleich ihrer umgewandelten Manakosten.

* Falls die erste Fähigkeit eine Aura-Karte zurück ins Spiel bringt, bestimmst du, was diese Aura verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Falls es kein legales Ziel für die Aura gibt, bleibt sie im Friedhof.

* Beachte, dass die Karte, die durch die Aura verzaubert wird, falls eine Aura auf diese Weise zurück ins Spiel gebracht wird, nicht Ziel der Fähigkeit des Sternenhimmels von Nyx und auch nicht Ziel der Aura-Karte selbst ist. Du kannst daher auf diese Weise eine Aura ins Spiel bringen und damit eine Kreatur mit Fluchsicherheit verzaubern, die ein Gegner kontrolliert.

* Eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen und ihre {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls diese bleibende Karte durchgehend seit Beginn des aktuellsten Zuges ihres Beherrschers unter seiner Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange diese bleibende Karte bereits eine Kreatur war.

Talent des Telepathen

{2} {U} {U}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl deckt die obersten sieben Karten seiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine Spontanzauber- oder Hexereikarte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Dann legt dieser Spieler den Rest auf seinen Friedhof.

Zauberkunst — Falls sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, kannst du bis zu zwei aufgedeckte Spontanzauber- oder Hexerei-Karten statt einer wirken.

* Falls die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird, werden die beiden Karten nacheinander gewirkt. Die Karte, die du als letzte wirkst, wird als erste verrechnet.

* Du wirkst die Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karte(n) von der Bibliothek deines Gegners während der Verrechnung von Talent des Telepathen. Ignoriere Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen. Andere Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“).

* Sowie sie verrechnet sind, werden die Karten auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, nicht auf deinen.

* Falls du die aufgedeckten Spontanzauber und Hexereien nicht wirken kannst, zum Beispiel weil keine legalen Ziele zur Verfügung stehen, oder du dich entschließt, sie nicht zu wirken, wird Talent des Telepathen fertig verrechnet. Alle aufgedeckten Karten, die du nicht gewirkt hast, werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Hat die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten, musst du diese bezahlen.

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

Tempeldiener des Infernos

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Mönch

3/1

Ruhm 1 (*Wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt und falls sie nicht ruhmvoll ist, lege eine +1/+1-Marke auf sie und sie wird ruhmvoll.*)

Immer wenn der Tempeldiener des Infernos von einer Kreatur geblockt wird, fügt er dieser Kreatur 2 Schadenspunkte zu.

* Die letzte Fähigkeit des Tempeldieners des Infernos wird für jede Kreatur, die ihn blockt, einmal ausgelöst. Jeder dieser Kreaturen werden 2 Schadenspunkte zugefügt.

* Die letzte Fähigkeit des Tempeldieners des Infernos wird ausgelöst und verrechnet, bevor der Kampfschaden zugefügt wird. Falls dadurch jede den Tempeldiener des Infernos blockende Kreatur zerstört wird, bleibt er geblockt und wird weder Kampfschaden zufügen noch zugefügt bekommen.

Thopter-Spionagenetz

{2}{U}{U}

Verzauberung

Falls du zu Beginn deines Versorgungssegments ein Artefakt kontrollierst, bringe einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

Immer wenn eine oder mehrere Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte.

* Die erste Fähigkeit des Thopter-Spionagenetzes hat eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Das bedeutet (1), dass die Fähigkeit überhaupt nicht ausgelöst wird, falls du nicht ein Artefakt kontrollierst, sowie dein Versorgungssegment beginnt, und (2), dass die Fähigkeit keinen Effekt haben wird, falls du zu dem Zeitpunkt, an dem sie verrechnet wird, kein Artefakt kontrollierst.

* Die letzte Fähigkeit wird höchstens einmal pro Kampfschadensegment ausgelöst. Falls du jedoch zumindest eine Artefaktkreatur mit Ersts Schlag und eine andere ohne Ersts Schlag kontrollierst oder eine deiner Artefaktkreaturen Doppelschlag hat, so kann die Fähigkeit zweimal pro Kampf ausgelöst werden: einmal in jedem Kampfschadensegment.

Tragische Arroganz

{3}{W}{W}

Hexerei

Für jeden Spieler bestimmst du von den bleibenden Karten, die dieser Spieler kontrolliert, ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung und einen Planeswalker. Dann opfert jeder Spieler alle anderen bleibenden Karten, die er kontrolliert und die keine Länder sind.

* Keine der bestimmten bleibenden Karten sind Ziele von Tragische Arroganz.

* Falls eine bleibende Karte mehr als einen der betroffenen Typen hat, kann sie für jeden davon gezählt werden. Beispielsweise könntest du eine Artefaktkreatur als das Artefakt bestimmen, eine andere Kreatur als die Kreatur und eine Verzauberungskreatur als die Verzauberung, die verschont werden sollen. Nach dem gleichen Prinzip könntest du die Verzauberungskreatur sowohl als Verzauberung als auch als Kreatur bestimmen, die verschont werden sollen, selbst dann, wenn der Spieler noch weitere Kreaturen und/oder Verzauberungen kontrolliert.

Treues Konstrukt

{1}

Artefaktkreatur — Konstrukt

2/1

Das Treue Konstrukt kann nicht alleine angreifen.

* Das Treue Konstrukt kann nur als Angreifer deklariert werden, wenn gleichzeitig auch mindestens eine andere Kreatur als Angreifer deklariert wird.

* Falls du mehr als eine Kreatur kontrollierst, die nicht alleine angreifen kann, können sie gemeinsam angreifen, selbst wenn keine anderen Kreaturen angreifen.

* Das Treue Konstrukt kann zwar nicht alleine angreifen, aber andere angreifende Kreaturen müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen. Zum Beispiel kann das Treue Konstrukt einen Gegner angreifen, während eine andere Kreatur einen Planeswalker angreift, den dieser Gegner kontrolliert.

* Falls eine Kreatur, die nicht alleine angreifen kann, wegen irgendeinem Effekt angreifen muss, falls möglich, muss ihr Beherrscher, falls möglich, mit ihr und einer anderen Kreatur angreifen.

* In einer Partie Two-Headed Giant (und anderen Formaten mit der optionalen Regel, dass sich ein Team den Zug teilt) kann das Treue Konstrukt gemeinsam mit einer Kreatur, die dein Teamkamerad kontrolliert, angreifen, auch wenn keine andere Kreatur, die du kontrollierst, angreift.

Überragende Feuerkunst

{1}{R}{R}

Hexerei

Überragende Feuerkunst fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

Zauberkunst — Falls sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, kann Überragende Feuerkunst nicht von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten neutralisiert werden.

* Selbst wenn die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird, kann die Überragende Feuerkunst von Zaubern und Fähigkeiten, die sie neutralisieren würden, als Ziel gewählt werden. Der Teil ihres Effekts, der Überragende Feuerkunst neutralisieren würde, hat keine Wirkung, aber alle anderen Effekte, die diese Zaubersprüche oder Fähigkeiten vielleicht haben, geschehen trotzdem, wenn möglich.

Unterdrückende Fesseln

{3}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine bleibende Karte, die kein Land ist

Die verzauberte bleibende Karte kann nicht angreifen oder blocken, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

* Die Unterdrückenden Fesseln können jede bleibende Karte, die kein Land ist, verzaubern, nicht nur eine Kreatur.

* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt].“ Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern sind aktivierte Fähigkeiten.

Untoter Diener

{3}{B}

Kreatur — Zombie

3/2

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

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

Verdrängungswelle

{X}{U}{U}

Hexerei

Bringe alle bleibenden Karten, die keine Länder sind und deren umgewandelte Manakosten X oder weniger betragen, auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

* Hat eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten, ist dieses X gleich 0.

* Ein Spielstein hat umgewandelte Manakosten von 0, sofern er nicht etwas Anderes kopiert. In dem Fall hat er die umgewandelten Manakosten der kopierten bleibenden Karte.

Vereiteltes Tagewerk

{2}{U}

Hexerei

Jeder Spieler mischt die Karten auf seiner Hand und in seinem Friedhof in seine Bibliothek und zieht dann sieben Karten. Falls es dein Zug ist, beende den Zug. *(Schicke alle Zaubersprüche und Fähigkeiten auf dem Stapel ins Exil, einschließlich dieser Karte. Wirf Karten ab, bis du deine maximale Handkartenzahl erreicht hast. Schaden heilt und „In-diesem-Zug“- und „Bis-zum-Ende-des-Zuges“-Effekte enden.)*

* Wird der Zug auf diese Weise beendet, geschehen folgende Dinge in dieser Reihenfolge: 1) Alle Zaubersprüche und Fähigkeiten auf dem Stapel werden ins Exil geschickt. Dies betrifft auch Zaubersprüche und Fähigkeiten, die nicht neutralisiert werden können. 2) Falls es irgendwelche angreifenden und blockenden Kreaturen gibt, werden sie aus dem Kampf entfernt. 3) Zustandsbasierte Aktion werden durchgeführt. Kein Spieler erhält Vorrang, und keine ausgelösten Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt. 4) Die aktuelle Phase bzw. das Segment endet. Das Spiel springt direkt zum Aufräumsegment. 5) Das Aufräumsegment wird vollständig durchlaufen.

* Falls irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten während dieses Vorgangs ausgelöst werden, werden sie während des Aufräumsegments auf den Stapel gelegt. Falls dies geschieht, haben alle Spieler die Möglichkeit, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren; danach gibt es dann ein weiteres Aufräumsegment, bevor der Zug endet.

* Obwohl andere Zaubersprüche und Fähigkeiten, die ins Exil geschickt werden, keine Gelegenheit haben, verrechnet zu werden, gelten sie dennoch nicht als neutralisiert.

* Fähigkeiten, die „zu Beginn des nächsten Endsegments“ ausgelöst werden, können in diesem Zug nicht ausgelöst werden, da das Endsegment übersprungen wird. Diese Fähigkeiten werden zu Beginn des Endsegments des nächsten Zuges ausgelöst. Das Gleiche gilt für Fähigkeiten, die zu Beginn anderer Phasen oder Segmente ausgelöst werden.

* Falls sowohl deine Hand als auch dein Friedhof leer sind, sowie das Verrechnen von Vereiteltes Tagewerk begonnen hat, mischst du trotzdem deine Bibliothek, bevor du sieben Karten ziehst.

Verfroschen

{1}{U}

Spontanzauber

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

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

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

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

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

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

Verheerende Flammen

{X}{R}{R}

Spontanzauber

Die Verheerenden Flammen fügen einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu.

Zauberkunst — Falls sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, fügen die Verheerenden Flammen außerdem dem Beherrscher dieser Kreatur X Schadenspunkte zu.

* Die Verheerenden Flammen haben nur die Kreatur als Ziel. Sie haben keinen Spieler als Ziel, selbst dann nicht, wenn die Zauberkunst-Fähigkeit angewendet wird.

* Falls die Kreatur zu einem illegalen Ziel wird, wenn versucht wird, die Verheerenden Flammen zu verrechnen, werden die Verheerenden Flammen neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Weder der Kreatur noch dem Spieler wird Schaden zugefügt.

Verräterische Tat

{2}{R}

Hexerei

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

* Verräterische Tat kann eine beliebige Kreatur als Ziel wählen, selbst eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.

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

Verseuchtes Heilmittel

{2}{B}

Verzauberung

Falls ein Gegner Lebenspunkte dazuerhalten würde, verliert er stattdessen entsprechend viele Lebenspunkte.

* Falls mehr als ein Ersatzeffekt auf das Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, angewendet werden soll, bestimmt der Spieler, der Lebenspunkte dazuerhalten würde, in welcher Reihenfolge diese angewendet werden. Falls beispielsweise ein Spieler Alhammarrets Archiv kontrolliert und 3 Lebenspunkte dazuerhalten würde, während das Verseuchte Heilmittel im Spiel ist, kann dieser Spieler bestimmen, dass die dazuerhaltenen 3 Lebenspunkte auf 6 verdoppelt werden und er dadurch 6 Lebenspunkte verliert. Der Spieler kann aber auch bestimmen, dass der Effekt des Verseuchten Heilmittels zuerst angewendet wird, wodurch aus „3 Lebenspunkte dazuerhalten“ „3 Lebenspunkte verlieren“ wird. Der Effekt von Alhammarrets Archiv würde dann nicht angewendet werden.

* Mehr als ein Verseuchtes Heilmittel im Spiel zu haben hat keinen bemerkbaren Effekt auf das Dazuerhalten von Lebenspunkten. Sobald der Effekt eines Verseuchten Heilmittels angewendet wird, gibt es kein Dazuerhalten von Lebenspunkten mehr, auf das der Effekt des anderen angewendet werden könnte.

Vryn-Flügelpferd

{2}{W}

Kreatur — Pegasus

2/1

Fliegend

Nichtkreatur-Zaubersprüche kosten beim Wirken {1} mehr.

* Die Fähigkeit betrifft alle Zaubersprüche, die keine Kreaturenzauber sind, einschließlich deiner eigenen.

* Die Fähigkeit wirkt sich auf die zu zahlenden Kosten aller Nichtkreatur-Zaubersprüche (die Gesamtkosten) aus, verändert jedoch nicht deren Manakosten oder umgewandelte Manakosten.

* Wenn du die Gesamtkosten eines Zaubers festlegst, werden Effekte, die die Kosten erhöhen, vor denjenigen angewandt, die die Kosten reduzieren.

Waldland-Gröler

{4}{G}{G}

Kreatur — Bestie

6/5

Wenn der Waldland-Gröler ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer nichtlegendären grünen Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger durchsuchen, sie ins Spiel bringen und dann deine Bibliothek mischen.

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

Wilde Instinkte

{3}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Sie kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. *(Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Du musst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die dein Gegner kontrolliert, als Ziel bestimmen, um Wilde Instinkte zu wirken.

* Falls die Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, Wilde Instinkte zu verrechnen, aber die Kreatur, die du kontrollierst, nach wie vor ein legales Ziel ist, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, +2/+2, aber die Kreaturen kämpfen nicht gegeneinander. Die Kreaturen fügen weder Schaden zu, noch wird ihnen Schaden zugefügt, während Wilde Instinkte verrechnet wird.

Willensbrecherin

{3}{U}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die du kontrollierst, übernimm die Kontrolle über diese Kreatur, solange du die Willensbrecherin kontrollierst.

* Falls die Willensbrecherin das Spiel verlässt, kontrollierst du sie nicht mehr und ihr kontrolleverändernder Effekt endet.

* Falls du die Kontrolle über die Willensbrecherin verlierst, bevor ihre Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du gar nicht Kontrolle über die Kreatur.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die Willensbrecherin erlangt, endet ihr kontrolleverändernder Effekt. Indem du die Kontrolle über Willensbrecherin zurückerlangst, erhältst du dadurch nicht wieder die Kontrolle über die Kreatur.

Wirbler-Räuberin

{2}{U}{U}

Kreatur — Mensch, Räuber, Handwerker

2/2

Wenn die Wirbler-Räuberin ins Spiel kommt, bringe zwei 1/1 farblose Thopter-Artefaktkreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit ins Spiel.

Tappe zwei ungetappte Artefakte, die du kontrollierst: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

* Du kannst zwei beliebige ungetappte Artefakte, die du kontrollierst, tappen, einschließlich Artefaktkreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.

* Wird die zweite Fähigkeit der Wirbler-Räuberin aktiviert, nachdem eine Kreatur geblockt wird, führt das nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Wurfmesser

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, kannst du das Wurfmesser opfern. Falls du dies tust, fügt das Wurfmesser einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

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

* Die ausgelöste Fähigkeit des Wurfmessers wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden. Falls du die Fähigkeit verwendest und die Kreatur deiner Wahl mit tödlichem Schaden zerstört, ist sie nicht im Spiel, um als Blocker deklariert werden zu können.

* Das Wurfmesser ist die Quelle des Schadens, aufgrund seiner ausgelösten Fähigkeit. So könntest du beispielsweise auch das Wurfmesser opfern, um einer Kreatur mit Schutz vor Rot 2 Schadenspunkte zuzufügen, selbst wenn die mit dem Wurfmesser ausgerüstete Kreatur rot ist.

Magic: The Gathering, Magic, Magic Ursprünge, Khane von Tarkir, Schmiede des Schicksals, Drachen von Tarkir, Theros, Kinder der Götter, Reise nach Nyx und Zendikar sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2015 Wizards.