

***Rivalen von Ixalan* Sethinweise**

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

Fassung vom 24. Oktober 2017

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

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen über das Set und erklärt die Mechaniken und Konzepte des Sets.

Der Abschnitt „Kartenspezifisches“ enthält Antworten zu den wichtigsten, häufigsten und verwirrendsten Fragen, die Spieler zu einzelnen Karten des Sets haben könnten. Die einzelnen Erklärungen im kartenspezifischen Abschnitt enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind aufgeführt.

ALLGEMEINES

Informationen über das Set

Rivals of Ixalan enthält 196 Karten (5 Standardländer, 70 häufige, 60 nicht ganz so häufige, 48 seltene und 13 sagenhaft seltene Karten), die in Boosterpackungen vorkommen, sowie 9 zusätzliche Karten, die ausschließlich in *Rivals of Ixalan* Planeswalker-Decks enthalten sind.

Magic Open House: 6.–7. Januar 2018
Prerelease-Events: 13.–14. Januar 2018
Draft-Wochenende: 20.–21. Januar 2018
Magic-Liga: ab 22. Januar 2018
Standard Showdown: ab 27. Januar 2018
Store Championship: 7.–8. April 2018

Das Set *Rivals of Ixalan* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: am Freitag, den 19. Januar 2018. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format zugelassen: *Kaladesh*, *Äther-Rebellion*, *Amonkhet*, *Stunde der Vernichtung*, *Ixalan* und *Rivalen von Ixalan*. Karten aus den Willkommens-Decks (und anderen ergänzenden Produkten) mit dem Set-Identifizierungscode W17 sind ebenfalls im Standard-Format zugelassen.

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

Unter [Wizards.com/Locator](https://www.wizards.com/locator) findest du eine Veranstaltung oder einen Magic-Store in deiner Nähe.

Story-Schlüsselmoment-Karten in *Rivalen von Ixalan*

In der Geschichte von *Rivalen von Ixalan* gibt es viele wichtige Momente, doch einige sind entscheidend. Diese werden „Story-Schlüsselmomente“ genannt und auf Karten gezeigt. Um mehr über diese Ereignisse zu erfahren, kannst du die offiziellen **Magic**-Geschichten auf [mtgstory.com](https://www.mtgstory.com) lesen.

Story-Schlüsselmoment 1: Flut der Erinnerungen
Story-Schlüsselmoment 2: Herbeigeführte Amnesie
Story-Schlüsselmoment 3: Meisterhafte Aneignung

Die Story-Schlüsselmoment-Karten dieses Sets haben als besonderes Merkmal ein Planeswalker-Symbol in ihren Textboxen. Das Symbol hat keine Auswirkungen auf das Spiel. Auf den gedruckten Karten ist auch die **mtgstory.com** URL abgebildet, sowie eine Nummer, die angibt, an welcher Stelle in der Geschichte die Karte auftaucht.

Neues Schlüsselwort: Aufstieg

Zu Beginn der Story von *Rivalen von Ixalan* haben alle vier rivalisierenden Fraktionen aus dem *Ixalan*-Set die sagenumwobene Goldene Stadt erreicht, womit der eifrige Kampf um die Immerwährende Sonne eingeläutet werden kann! Falls du es zum Heiligtum der Sonne im höchsten Tempel von Orazca schaffst, kannst du ihre Macht für dich beanspruchen und den Kampf zu deinen Gunsten entscheiden.

Sturmflotten-Haudegen

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/2

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Der Sturmflotten-Haudegen hat Doppelschlag, solange du den Segen der Stadt hast.

Stolz der Eroberer

{1}{W}

Spontanzauber

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Falls du den Segen der Stadt hast, erhalten die Kreaturen stattdessen +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

Die offiziellen Regeln für Aufstieg lauten wie folgt:

702.130 Aufstieg

702.130a Aufstieg auf einem Spontanzauber oder einer Hexerei ist eine Zauberspruch-Fähigkeit. Sie bedeutet, „Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst und nicht den Segen der Stadt hast, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.“

702.130b Aufstieg auf einer bleibenden Karte ist eine statische Fähigkeit. Sie bedeutet, „Falls du zu irgendeinem Zeitpunkt zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst und nicht den Segen der Stadt hast, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.“

702.130c Den Segen der Stadt zu haben, ist eine Bezeichnung ohne regeltechnische Bedeutung, die lediglich als Markierung dient, welche von anderen Regeln und Effekten identifiziert werden kann. Eine beliebige Anzahl von Spielern kann zur selben Zeit den Segen der Stadt haben.

702.130d Nachdem ein Spieler den Segen der Stadt erhalten hat, werden dauerhafte Effekte wieder angewendet, bevor überprüft wird, ob der Spielzustand oder vorangegangene Ereignisse irgendwelche auslösenden Bedingungen erfüllen.

* Sobald du den Segen der Stadt erhalten hast, hast du diesen auch dann für die restliche Partie, falls du die Kontrolle über einige oder alle deine bleibenden Karten verlierst. Der Segen der Stadt ist selbst keine bleibende Karte und kann durch keinen Effekt entfernt werden.

* Eine bleibende Karte ist jedes Objekt im Spiel, einschließlich der Spielsteine und Länder. Zaubersprüche und Embleme sind keine bleibenden Karten.

* Falls du einen Zauberspruch mit Aufstieg wirkst, erhältst du den Segen der Stadt erst, sobald der Zauberspruch verrechnet wird. Spieler können auf diesen Zauberspruch antworten und versuchen zu beeinflussen, ob du den Segen der Stadt erhältst.

* Aufstieg auf einer bleibenden Karte ist keine ausgelöste Fähigkeit und geht nicht auf den Stapel. Spieler können auf einen Zauberspruch antworten, der dir deine zehnte bleibende Karte geben würde, aber sie können nicht darauf antworten, dass du den Segen der Stadt erhältst, sobald du die zehnte bleibende Karte kontrollierst. Falls demnach deine zehnte bleibende Karte ein Land ist, das du spielst, können Spieler nicht antworten, bevor du den Segen der Stadt erhältst.

* Falls du zehn bleibende Karten kontrollierst, aber keine bleibende Karte mit Aufstieg und auch keinen Zauberspruch mit Aufstieg, der verrechnet wird, erhältst du nicht den Segen der Stadt. Falls du zum Beispiel zehn bleibende Karten kontrollierst, dann die Kontrolle über eine davon verlierst und danach den Goldenen Untergang wirkst, hast du nicht den Segen der Stadt und auch deine Kreaturen sind vom Zauberspruch betroffen.

* Falls deine zehnte bleibende Karte ins Spiel kommt und dann eine deiner bleibenden Karte direkt danach das Spiel verlässt (weil z. B. die „Legendenregel“ angewendet wird oder weil es eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 ist), erhältst du den Segen der Stadt, bevor sie das Spiel verlässt.

* Einige Karten haben ausgelöste Fähigkeiten mit einer „eingreifenden Falls-Bedingung“, die überprüft, ob du den Segen der Stadt hast. Diese benutzen die Formulierung „[Auslösebedingung] und falls du den Segen der Stadt hast, [Effekt]“. Du musst bereits den Segen der Stadt haben, damit diese Fähigkeiten ausgelöst werden, sonst passiert nichts. Anders gesagt: Es ist nicht möglich, eine solche Fähigkeit auszulösen, falls du nicht den Segen der Stadt hast, selbst wenn du vorhättest, ihn als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit zu erhalten.

* Einige Karten haben ausgelöste Fähigkeiten, die überprüfen, ob du den Segen der Stadt hast, die aber keine „eingreifende Falls-Bedingung“ verwenden. Diese Fähigkeiten werden unabhängig davon ausgelöst, ob du den Segen der Stadt hast, und überprüfen dies erst, sowie sie verrechnet werden.

* Einige Karten erhalten Stärke, Widerstandskraft und/oder Fähigkeiten, sobald du den Segen der Stadt hast. Falls eine andere Karte eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn Kreaturen mit bestimmten Eigenschaften ins Spiel kommen (wie der Mentor der Sanften oder der Elementare Bund), so berücksichtige den Segen der Stadt, um die Eigenschaften der ins Spiel kommenden bleibenden Karte zu ermitteln und zu bestimmen, ob diese Fähigkeiten ausgelöst werden. Das trifft auch dann zu, falls die ins Spiel kommende bleibende Karte deine zehnte bleibende Karte ist.

Wiederkehrende Themen und Mechaniken aus *Ixalan*

Rivalen von Ixalan enthält einige Mechaniken, die bereits in *Ixalan* auftauchen. Weitere Informationen zu „Stammes“-Boni, doppelseitigen Karten, Erkunden, Erzürnen und Überfall findest du in den [Sethinweise zu Ixalan](#).

KARTENSPEZIFISCHES

Aderlass

{1}{B}{B}

Hexerei

Jeder Gegner wirft zwei Karten ab. Falls du einen Vampir kontrollierst, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Ob du einen Vampir kontrollierst, wird geprüft, sowie Aderlass verrechnet wird.

* Aderlass führt dazu, dass jeder Gegner 2 Lebenspunkte verliert, falls du einen Vampir kontrollierst, auch falls einige oder alle dieser Spieler keine Karte abwerfen konnten.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt Aderlass dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert und jeder Spieler dieses Teams zwei Karten abwirft. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

Aggressiver Drang

{1}{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem Aggressiver Drang verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert. Du ziehst dann keine Karte.

Angrath der Flammengekettete

{3}{B}{R}

Legendärer Planeswalker — Angrath

4

+1: Jeder Gegner wirft eine Karte ab und verliert 2 Lebenspunkte.

-3: Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments, falls sie umgewandelte Manakosten von 3 oder weniger hat.

-8: Jeder Gegner verliert Lebenspunkte in Höhe der Anzahl an Karten in seinem Friedhof.

* Angraths erste Fähigkeit führt dazu, dass jeder Gegner auch dann 2 Lebenspunkte verliert, falls einige oder alle dieser Spieler keine Karte abwerfen konnten.

* Du kannst mit Angraths zweiter Fähigkeit auch eine ungetappte Kreatur als Ziel bestimmen und die Kontrolle über sie übernehmen. Du kannst auch eine Kreatur enttappen, die du bereits kontrollierst, und ihr Eile verleihen.

* Ob die Kreatur deiner Wahl umgewandelte Manakosten von 3 oder weniger hat, wird erst überprüft, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Angraths zweiter Fähigkeit während des Endsegments verrechnet wird.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt Angraths erste Fähigkeit dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert und jeder Spieler dieses Teams eine Karte abwirft. Seine letzte Fähigkeit führt dazu, dass das gegnerische Team Lebenspunkte in Höhe der Anzahl von Karten in beiden Friedhöfen verliert.

Angrath, Minotauren-Pirat (aus dem Planeswalker-Deck)

{4}{B}{R}

Legendärer Planeswalker — Angrath

5

+2: Angrath, Minotauren-Pirat, fügt einem Gegner deiner Wahl und jeder Kreatur, die der Spieler kontrolliert, 1 Schadenspunkt zu.

-3: Bringe eine Pirat-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

-11: Zerstöre alle Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert. Angrath, Minotauren-Pirat, fügt dem Spieler Schadenspunkte in Höhe ihrer Gesamtstärke zu.

* Angraths erste und letzte Fähigkeit haben nur den Spieler zum Ziel. Kreaturen mit Fluchsicherheit, die dieser Spieler kontrolliert, sind davon auch betroffen.

* Angraths letzte Fähigkeit nutzt die Stärke der Kreaturen, so wie sie zuletzt im Spiel existiert haben, um ihre Gesamtstärke zu bestimmen. Falls die Stärke einer Kreatur aus irgendeinem Grund weniger als 0 betrug, dann zieht die Fähigkeit sie von der Gesamtstärke der anderen Kreaturen ab. Falls die Gesamtstärke dieser Kreaturen 0 oder weniger beträgt, fügt Angrath keinen Schaden zu.

* Falls eine Kreatur, die vom Spieler deiner Wahl kontrolliert wird, nicht zerstört wird, sowie Angraths letzte Fähigkeit verrechnet wird (z. B. weil sie Unzerstörbarkeit hat), wird ihre Stärke dennoch zur Höhe des zugefügten Schadens dazugerechnet. Verwende ihre Stärke, wie sie derzeit im Spiel existiert, um die Gesamtstärke der Kreaturen zu bestimmen.

* Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Kreaturen sterben, während Angraths letzte Fähigkeit verrechnet wird, werden erst auf den Stapel gelegt, nachdem dem Spieler Schaden zugefügt wurde. Falls der Lebenspunktstand des Spielers auf 0 oder weniger sinkt, werden diese ausgelösten Fähigkeiten nicht rechtzeitig verrechnet, um diesen Spieler zu retten.

* Eventuelle Fähigkeiten der zerstörten Kreaturen, die ausgelöst würden, wenn dem Spieler Schaden zugefügt wird, werden nicht ausgelöst.

Angraths Zorn (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{3}{B}{R}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Angraths Zorn fügt einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Du kannst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Angrath, Minotauren-Pirat, durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

* Du kannst Angraths Zorn nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur deiner Wahl als auch einen Spieler deiner Wahl.

* Falls eines der beiden Ziel illegal wird, nachdem du Angraths Zorn gewirkt hast, aber bevor er verrechnet wird, wird das verbleibende Ziel immer noch betroffen und du durchsuchst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Angrath, Minotauren-Pirat. Falls jedoch beide Ziele illegal werden, wird der Zauberspruch neutralisiert und du durchsuchst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nicht.

Anstürmendes Tuskodon

{3}{R}{R}

Kreatur — Dinosaurier

4/4

Verursacht Trampelschaden

Falls das Anstürmende Tuskodon einem Spieler Kampfschaden zufügen würde, fügt es dem Spieler stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

* Falls das Anstürmende Tuskodon einem Spieler Trampelschaden zuweisen kann, wird dieser Schaden basierend auf seiner tatsächlichen Stärke zugewiesen und erst verdoppelt, sowie er zugefügt wird. Falls z. B. das Anstürmende Tuskodon von einer 3/3 Kreatur geblockt wird, kann der angreifende Spieler dem verteidigenden Spieler 1 Schadenspunkt zuweisen und das Anstürmende Tuskodon fügt diesem Spieler dann 2 Schadenspunkte zu.

* Der verdoppelte Schaden, den das Anstürmende Tuskodon zufügt, ist dennoch Kampfschaden.

Atzocan-Seher

{1}{G}{W}

Kreatur — Mensch, Druide

2/3

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

Opfere den Atzocan-Seher: Bringe eine Dinosaurier-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Die zweite Fähigkeit des Atzocan-Sehers beinhaltet nicht das {T}-Symbol. Du kannst diese Fähigkeit auch dann aktivieren, falls er bereits getappt ist, z. B. weil du seine erste Fähigkeit aktiviert hast.

Augenblick des Triumphs

{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem der Augenblick des Triumphs verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert. Du erhältst die 2 Lebenspunkte nicht dazu.

Ausgefuchste Halunkin

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/2

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Solange du den Segen der Stadt hast, hat die Ausgefuchste Halunkin Fluchsicherheit und kann nicht geblockt werden.

* Sobald die Ausgefuchste Halunkin geblockt wurde, führt das Erhalten des Segens der Stadt nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Ausstoß aus Orazca

{1}{U}

Spontanzauber

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Falls du den Segen der Stadt hast, kannst du die bleibende Karte stattdessen oben auf die Bibliothek ihres Besitzers legen.

* Falls du den Segen der Stadt hast und bestimmst, die bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, nicht oben auf die Bibliothek ihres Besitzers zu legen, wird sie auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.

Azor der Rechtsprecher

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

Legendäre Kreatur — Sphinx

6/6

Fliegend

Wenn Azor der Rechtsprecher ins Spiel kommt, können deine Gegner während ihres jeweiligen nächsten Zuges keine Spontanzauber oder Hexereien wirken.

Immer wenn Azor angreift, kannst du {X}{W}{U}{U} bezahlen. Falls du dies tust, erhältst du X Lebenspunkte dazu und ziehst X Karten.

* Falls mehrere Effekte besagen, dass ein Gegner keine Spontanzauber oder Hexereien während des nächsten Zuges dieses Spielers wirken kann, dann werden sie alle auf denselben Zug angewendet.

Azors Pforte

{2}

Legendäres Artefakt

{1}, {T}: Ziehe eine Karte und schicke dann eine Karte aus deiner Hand ins Exil. Falls Karten mit 5 oder mehr unterschiedlichen umgewandelten Manakosten im Exil sind, die mit Azors Pforte ins Exil geschickt wurden, erhältst du 5 Lebenspunkte dazu, enttappst Azors Pforte und transformierst sie.

////

Heiligtum der Sonne

Legendäres Land

(Transformierte Azors Pforte.)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um X Mana genau einer beliebigen Farbe, wobei X gleich deinem Lebenspunkttestand ist.

* Die Karten aus deiner Hand werden offen ins Exil geschickt.

* Die umgewandelten Manakosten einer geteilten Karte, wie z. B. einer Karte mit Nachhall aus dem *Amonkhet*-Block, sind die kombinierten Manakosten ihrer beiden Hälften. Eine geteilte Karte hat keine zwei umgewandelten Manakosten.

* Falls eine Karte im Exil {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls ein Objekt keine Manakosten hat, sind seine umgewandelte Manakosten 0. Umgewandelte Manakosten von 0 können immer noch helfen, Azors Pforte zu öffnen.

* Die Fähigkeit des Heiligtums der Sonne ist eine Manafähigkeit. Sie geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Bischof der Verbannung

{3}{W}

Kreatur — Vampir, Kleriker

1/1

Wenn der Bischof der Verbannung ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Bischof der Verbannung das Spiel verlässt.

Immer wenn der Bischof der Verbannung angreift, erhält ein Vampir deiner Wahl +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Stärke der ins Exil geschickten Karte ist.

* Falls der Bischof der Verbannung das Spiel verlässt, bevor seine erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.

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

* Der Wert von X wird erst bestimmt, sowie die zweite Fähigkeit des Bischofs der Verbannung verrechnet wird. Er ändert sich nicht, falls die Karte später im Zug das Exil verlässt.

* Falls sich keine Karte im Exil befindet, sowie die letzte Fähigkeit des Bischofs der Verbannung verrechnet wird, z. B. weil der Bischof der Verbannung das Spiel verlassen hat, während sich diese Fähigkeit auf dem Stapel befand, ist X gleich 0. Dasselbe gilt auch, falls die ins Exil geschickte Karte keine Stärke hat, z. B. weil es sich um eine Nicht-Kreaturenkarte handelt, die zu einer Kreatur geworden war.

* Falls ein Fahrzeug mit dem Bischof der Verbannung ins Exil geschickt wurde, dann verwende seine aufgedruckte Stärke, um den Wert für X zu bestimmen.

Blutsonne

{2}{R}

Verzauberung

Wenn die Blutsonne ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Alle Länder verlieren alle Fähigkeiten außer Manafähigkeiten.

* Eine Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt und keine Fähigkeit, die Mana kostet.

* Länderkarten, die sich nicht im Spiel befinden, sind davon nicht betroffen.

* Falls ein Land eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird „wenn“ es ins Spiel kommt, verliert es diese Fähigkeit, bevor sie ausgelöst wird.

* Falls ein Land eine Fähigkeit hat, durch die es getappt ins Spiel kommt, verliert es diese Fähigkeit, bevor sie angewendet wird. Dasselbe gilt auch für alle anderen Fähigkeiten eines Landes, die modifizieren, wie es ins Spiel kommt, oder angewendet werden „sowie“ es ins Spiel kommt, so wie die erste Fähigkeit des Unbeanspruchten Territoriums.

* Falls ein Land eine Fähigkeit erhält, nachdem die Blutsonne ins Spiel gekommen ist, behält es diese Fähigkeit.

* Falls ein Land eine Fähigkeit hat, die durchgehend den Typ anderer Länder verändert (wie z. B. Urborg, Grab von Yawgmoth), wird diese Fähigkeit angewendet, bevor die Blutsonne die Fähigkeiten dieses Landes entfernt. Falls ein Land eine Fähigkeit hat, die anderen Objekten Fähigkeiten verleiht, verhindert die Blutsonne, dass diese Fähigkeiten verliehen werden.

Brandende Flutwelle

{2}{U}

Hexerei

Die Brandende Flutwelle hat Aufblitzen, solange du ein Meervolk kontrollierst.

Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Ziehe eine Karte.

* Sobald du ansagst, dass du die Brandende Flutwelle wirkst, kann kein Spieler mehr versuchen, dein Meervolk zu entfernen, um sie Aufblitzen verlieren zu lassen, bis du mit dem Wirken der Brandenden Flutwelle fertig bist. Falls sie Aufblitzen verliert, nachdem sie gewirkt wurde, wird sie dennoch verrechnet, falls möglich.

* Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem die Brandende Flutwelle verrechnet wird, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch neutralisiert. Du ziehst dann keine Karte.

Champion der ewigen Morgenröte

{1}{W}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Verhindere allen Kampfschaden, der dem Champion der ewigen Morgenröte zugefügt würde.

* Dem Champion der ewigen Morgenröte kann ganz normal Kampfschaden zugewiesen werden, auch wenn der Schaden verhindert wird. Falls der Champion der ewigen Morgenröte z. B. eine 4/4 Kreatur blockt, die Trampelschaden verursacht, kann der angreifende Spieler die 2 verbleibenden Kampfschadenspunkte dem verteidigenden Spieler bzw. dessen Planeswalker zuweisen.

Champion des Zwiellichts

{3}{B}{B}

Kreatur — Vampir, Ritter

4/4

Wenn der Champion des Zwilichts ins Spiel kommt, ziehst du X Karten und verlierst X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an Vampiren ist, die du kontrollierst.

* Die Anzahl der Vampire, die du kontrollierst, wird erst gezählt, sowie die Fähigkeit des Champion des Zwilichts verrechnet wird. Falls der Champion des Zwilichts noch im Spiel ist, zählt er sich selbst.

Dem Wind überlassen

{2}{U}

Spontanzauber

Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil. Solange jene Karte im Exil ist, kann ihr Besitzer sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, kann er nicht gewirkt werden.

* Falls eine ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Für das Wirken der ins Exil geschickten Karte gelten die normalen Timing-Regeln für das Wirken dieser Karte. Falls beispielsweise die Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist.

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie z. B. der Meister der Silberkiemen, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

Die Immerwährende Sonne

{6}

Legendäres Artefakt

Spieler können keine Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern aktivieren.

Ziehe zu Beginn deines Ziehsegments eine zusätzliche Karte.

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

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

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Die Schwachen jagen

{3}{G}

Hexerei

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Dann kämpft die Kreatur gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Du kannst Die Schwachen jagen nicht wirken, es sei denn, du wählst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziele.

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, sowie Die Schwachen jagen verrechnet wird, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

* Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, Die Schwachen jagen zu verrechnen, legst du keine +1/+1-Marke auf sie. Falls diese Kreatur ein legales Ziel ist, die andere Kreatur aber nicht, legst du dennoch eine Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst.

Die Starken metzeln

{1}{W}{W}

Hexerei

Jeder Spieler bestimmt eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die er kontrolliert und die zusammen Stärke 4 oder weniger haben, und opfert dann alle anderen Kreaturen, die er kontrolliert.

* Die Starken metzeln lässt jeden Spieler eine beliebige Anzahl an Kreaturen bestimmen und überprüft dann, ob die Gesamtstärke der von den Spielern bestimmten Kreaturen jeweils 4 oder weniger beträgt. Du könntest z. B. zwei 2/2 Kreaturen oder eine 1/1 und eine 3/3 Kreatur retten, aber nicht alle vier dieser Kreaturen.

* Falls die Stärke einer Kreatur aus irgendeinem Grund weniger als 0 beträgt, dann zieht die Fähigkeit sie von der Gesamtstärke der anderen Kreaturen, die ihr Beherrscher bestimmt, ab. Dies kann dazu führen, dass Kreaturen mit Stärke 5 oder höher überleben.

* Jeder Spieler bestimmt in Zugreihenfolge (beginnend mit dem Spieler, dessen Zug es ist) die entsprechende Anzahl an Kreaturen, dann machen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge dasselbe. Dann werden die verbleibenden Kreaturen gleichzeitig geopfert. Jeder Spieler weiß, was vorangegangene Spieler bestimmt haben, wenn er an der Reihe ist.

Dinosauriergestalt

{4}{R}{R}

Verzauberung

Wenn die Dinosauriergestalt ins Spiel kommt, wird dein Lebenspunktstand zu 15.

Zu Beginn deines Versorgungssegments fügt die Dinosauriergestalt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, 15 Schadenspunkte zu und jene Kreatur fügt dir Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Damit dein Lebenspunktstand zu 15 wird, erhältst du die entsprechende Menge Lebenspunkte dazu oder verlierst sie. Beträgt dein Lebenspunktstand beispielsweise 4, wenn die erste Fähigkeit der Dinosauriergestalt verrechnet wird, erhältst du 11 Lebenspunkte dazu. Falls dein Lebenspunktstand 40 ist, wenn er verrechnet wird, verlierst du 25 Lebenspunkte. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren auch entsprechend mit diesem Effekt.

* Die letzte Fähigkeit der Dinosauriergestalt ist nicht optional. Du musst sie gegen eine Kreatur deines Gegners kämpfen lassen, falls irgendeine davon ein legales Ziel ist. Falls jene Kreatur das Spiel verlässt, nachdem sie das Ziel der Fähigkeit der Dinosauriergestalt wird, aber bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird dir kein Schaden zugefügt.

* In einer Partie Two-Headed Giant sorgt die erste Fähigkeit der Dinosauriergestalt dafür, dass der Lebenspunktstand deines Teams zu 15 wird. Nur du erhältst auf diese Weise Lebenspunkte dazu oder verlierst Lebenspunkte.

Dinosaurierjäger

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/2

Immer wenn der Dinosaurierjäger einem Dinosaurier Schaden zufügt, zerstöre jene Kreatur.

* Falls ein gegnerischer Dinosaurier eine Erzürnen-Fähigkeit hat und dein Dinosaurierjäger ihm während deines Zuges Schaden zufügt, wird die Erzürnen-Fähigkeit verrechnet, bevor die Fähigkeit des Dinosaurierjägers den Dinosaurier zerstört. Falls es der Zug deines Gegners ist, wird der Dinosaurier zuerst zerstört, doch seine Erzürnen-Fähigkeit wird danach dennoch verrechnet.

Eidgebundener Vampir

{1}{B}

Kreatur — Vampir, Ritter

2/2

Der Eidgebundene Vampir kommt getappt ins Spiel.

Du kannst den Eidgebundenen Vampir aus deinem Friedhof wirken, falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast.

* Die letzte Fähigkeit des Eidgebundenen Vampirs beachtet nur, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, selbst wenn der Eidgebundene Vampir sich nicht in deinem Friedhof befunden hat, als dies geschah. Sie berücksichtigt nicht die Menge der dazuerhaltenen Lebenspunkte, ob du Lebenspunkte verloren hast oder ob du mehr Lebenspunkte verloren als dazuerhalten hast.

* Das Wirken des Eidgebundenen Vampirs aus deinem Friedhof folgt den normalen Regeln für das Wirken dieser Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.

Elenda, Rose des Zwilichts

{2}{W}{B}

Legendäre Kreature — Vampir, Ritter

1/1

Lebensverknüpfung

Immer wenn eine andere Kreature stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf Elenda, Rose des Zwilichts.

Wenn Elenda stirbt, erzeuge X 1/1 weiße Vampir-Kreaturenspielsteine mit Lebensverknüpfung, wobei X gleich Elendas Stärke ist.

* Falls Elenda zur selben Zeit stirbt wie eine andere Kreature, werden beide ihre ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst. Jedoch hat die erste Fähigkeit keinen Effekt, da du keine +1/+1-Marke auf Elenda legen kannst.

* Um zu bestimmen, wie viele Vampir-Spielsteine erzeugt werden, verwende die Stärke von Elenda, wie sie zuletzt im Spiel existierte.

* Falls Elenda sterben würde und sie deine Kommandeurin in einer Partie Commander ist, kannst du sie stattdessen in die Kommandozone legen. Falls du Elenda jedoch auf diese Weise rettest, stirbt sie nicht und du erzeugst keine Vampir-Spielsteine.

Erbarmungsloser Plünderer

{3}{B}

Kreatur — Mensch, Pirat

1/4

Immer wenn eine andere Kreature, die du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen farblosen Schatz-Artefaktspielstein mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

* Falls eine andere Kreature, die du kontrollierst, zur selben Zeit stirbt wie der Erbarmungslose Plünderer, erhältst du einen Schatz.

Erlass der Sphinx

{1}{W}

Hexerei

Deine Gegner können während ihres jeweiligen nächsten Zuges keine Spontanzauber oder Hexereien wirken.

* Falls mehrere Effekte besagen, dass ein Gegner keine Spontanzauber oder Hexereien während des nächsten Zuges dieses Spielers wirken kann, dann werden sie alle auf denselben Zug angewendet.

Erstürmung der Schatzkammer

{2} {U} {R}

Legendäre Verzauberung

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, erzeuge einen farblosen Schatz-Artefaktspielstein mit „{T}“, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

Zu Beginn deines Endsegments und falls du fünf oder mehr Artefakte kontrollierst, transformiere die Erstürmung der Schatzkammer.

/////

Schatzkammer von Catlacan

Legendäres Land

(Transformierte Erstürmung der Schatzkammer.)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat für jedes Artefakt, das du kontrollierst, um {U}.

* Die erste Fähigkeit der Erstürmung der Schatzkammer kann mehrmals in einem Zug ausgelöst werden, falls Kreaturen, die du kontrollierst, zu verschiedenen Zeitpunkten im Zug Kampfschaden zufügen (weil z. B. eine oder mehrere Kreaturen Ersts Schlag haben) oder falls Kreaturen, die du kontrollierst, mehr als einem Spieler gleichzeitig Kampfschaden zufügen.

* Die letzte Fähigkeit der Erstürmung der Schatzkammer wird nicht ausgelöst, falls du nicht fünf oder mehr Artefakte kontrollierst, sowie dein Endsegment beginnt. Falls sie ausgelöst wird, du aber nicht fünf oder mehr Artefakte kontrollierst, sowie sie verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

* Falls du in einer Partie Two-Headed Giant mehr als eine angreifende Kreatur kontrollierst, kannst du die Kreaturen unterschiedlichen Gegnern Schaden zufügen lassen, damit die erste Fähigkeit der Erstürmung der Schatzkammer zweimal ausgelöst wird.

Erwecktes Konglomerat

{4}

Artefaktkreatur — Golem

/

Stärke und Widerstandskraft des Erweckten Konglomerats sind gleich der Anzahl an Ländern unterschiedlichen Namens, die du kontrollierst.

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Erweckten Konglomerats bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

* Um die Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst, zu bestimmen, zähle jedes Land, das du kontrollierst, einmal, aber nur wenn der englische Name nicht exakt derselbe wie der eines anderen Landes ist, welches du bereits gezählt hast. Falls du z. B. vier Länder mit dem Namen Ebene, zwei mit dem Namen Insel und eines namens Versunkene Katakomben kontrollierst, ist das Erweckte Konglomerat eine 3/3 Kreatur.

Etali der Ursturm

{4} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

6/6

Immer wenn Etali der Ursturm angreift, schicke die oberste Karte der Bibliothek jedes Spielers ins Exil. Du kannst dann eine beliebige Anzahl an Karten, die keine Länder sind und die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden, wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls eine ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls du eine der ins Exil geschickten Karten wirkst, geschieht das als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert, und die Zaubersprüche werden verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.

* Falls du mehr als eine der ins Exil geschickten Karten wirkst, bestimmst du die Reihenfolge, in der du sie wirkst. Ein auf diese Weise gewirkter Zauberspruch kann das Ziel eines späteren Zauberspruchs sein, den du auf diese Weise wirkst. Jedoch werden bleibende-Karten-Zaubersprüche, die auf diese Weise gewirkt werden, erst verrechnet, nachdem du mit dem Wirken aller Zaubersprüche fertig bist. Keiner der Zaubersprüche kann daher eine der neuen bleibenden Karten als Ziel haben. Falls du z. B. Zwillingszauber und einen Blitzeinschlag ins Exil schickst, kannst du erst den Blitzeinschlag wirken und dann den Zwillingszauber mit dem Blitzeinschlag als Ziel. Falls du jedoch eine Kreaturenkarte und eine Aura-Karte ins Exil schickst, kann die Aura beim Wirken nicht jene Kreatur als Ziel haben.

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie z. B. der Meister der Silberkiemen, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

* Alle nicht gewirkten Karten, einschließlich aller Länderkarten, bleiben im Exil. Sie können auch nicht in späteren Zügen gewirkt werden, falls Etali erneut angreift.

* Weil alle angreifenden Kreaturen zum selben Zeitpunkt bestimmt werden, kann eine Kreatur, die auf diese Weise gewirkt wurde, nicht im selben Kampf wie Etali angreifen, auch nicht, falls sie Eile hat.

* Falls in einer Multiplayer-Partie ein Spieler die Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die dieser Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du durch Etalis Fähigkeit kontrollierst, ins Exil geschickt.

Flusskundiger Augur

{3} {U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/2

Wenn der Flusskundige Augur ins Spiel kommt, ziehe drei Karten und lege dann zwei Karten aus deiner Hand in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.

* Du ziehst drei Karten und legst zwei Karten zurück, während die Fähigkeit des Flusskundigen Augurs verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Gefiederter Todesspeier

{2} {R}

Kreatur — Dinosaurier

3/2

Erzürnen — Immer wenn dem Gefiederten Todesspeier Schaden zugefügt wird, fügt er einem Gegner deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

* Falls dein Lebenspunktstand zum selben Zeitpunkt auf 0 oder weniger reduziert wird, zu dem auch dem Gefiederten Todesspeier Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor die Erzürnen-Fähigkeit verrechnet wird.

Geschickte Taschendiebin

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/2

Aufblitzen

Wenn die Geschickte Taschendiebin ins Spiel kommt, wird jeder Spielstein, der in diesem Zug unter der Kontrolle eines Gegners erzeugt würde, stattdessen unter deiner Kontrolle erzeugt.

* Der Ersatzeffekt der Geschickten Taschendiebin wird vor allen anderen Ersatzeffekten angewendet, die ebenfalls modifizieren würden, wie der Spielstein ins Spiel kommt. Falls z. B. ein Gegner die Prozession der Gesalbten kontrolliert, wird der Effekt deiner Geschickten Taschendiebin angewendet, bevor der Effekt der Prozession der Gesalbten angewendet wird und du erhältst nicht doppelt so viele Spielsteine.

* Die Geschickte Taschendiebin verändert nicht rückwirkend die Kontrolle über Spielsteine, die bereits ins Spiel gekommen sind.

* Falls ein Spielstein getappt und angreifend erzeugt würde, der Beherrscher des Spielsteins aber kein angreifender Spieler ist, wird dieser Spielstein getappt, aber nicht angreifend, erzeugt. Falls ein Spielstein eine Kreatur blockend erzeugt würde, der Beherrscher des Spielsteins aber kein verteidigender Spieler ist, wird dieser Spielstein getappt, aber nicht blockend, erzeugt.

* Falls der Effekt, der den Spielstein erzeugt, auch eine verzögerte ausgelöste Fähigkeit erzeugt, ändert die Geschickte Taschendiebin nichts daran, wer diese Fähigkeit kontrolliert. Falls z. B. dein Gegner eine Fähigkeit von Kiki-Jiki, Spiegelzerbrecher, aktiviert, kontrolliert der Gegner die verzögert ausgelöste Fähigkeit. Wenn dann die Fähigkeit ausgelöst wird, kann er den Spielstein nicht opfern, somit bleibt er im Spiel.

* Falls jedoch der Effekt, der einen Spielstein erzeugt, diesem Spielstein eine ausgelöste Fähigkeit verleiht (mit „erhält“, „hat“ oder „verursacht“), ist der Spieler, der den Spielstein zu dem Zeitpunkt kontrolliert, an dem die Fähigkeit ausgelöst wird, auch der Spieler, der diese Fähigkeit kontrolliert. Falls z. B. dein Gegner die zweite Fähigkeit von Jace, listiger Schiffbrüchiger, aktiviert, hat der Spielstein die Fähigkeit. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, kontrollierst du sie, daher musst du den Spielstein opfern.

* Falls zwei oder mehr Spieler jeweils eine Geschickte Taschendiebin kontrollieren, deren ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, und ein Spielstein würde erzeugt, bestimmt der vermeintliche Beherrscher des Spielsteins einen der anwendbaren Effekte der Geschickten Taschendiebinen, der angewendet werden soll. Dann wiederholt der nächste vermeintliche Beherrscher diesen Vorgang mit einem der verbliebenen Effekte der unterschiedlichen Geschickten Taschendiebinen – und so weiter, bis alle Effekte abgearbeitet wurden. Jeder Taschendieb-Effekt kann auf diese Weise nur einmal auf den Spielstein angewendet werden.

* Dem obigen Ablauf entsprechend wird in einer Partie mit zwei Spielern, in der beide eine Geschickte Taschendiebin und ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet haben, kommt ein Spielstein effektiv unter der Kontrolle desjenigen Spielers ins Spiel, der ihn ursprünglich erzeugt hat. Der Spielstein würde unter der Kontrolle von Spieler A ins Spiel kommen, also trifft der Effekt von Spieler B zu. Nun würde der Spielstein unter der Kontrolle von Spieler B ins Spiel kommen, also tritt der Effekt von Spieler A ein. Beide Ersatzeffekte wurden nun angewendet, daher kommt der Spielstein unter der Kontrolle von Spieler A ins Spiel.

Ghalta der Urhunger

{10}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

12/12

Ghalta der Urhunger kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X der Gesamtstärke der Kreaturen entspricht, die du kontrollierst.

Verursacht Trampelschaden

* Um Ghaltas Gesamtkosten zu bestimmen, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Ghaltas umgewandelte Manakosten bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

* Die Gesamtkosten, um Ghalta zu wirken, werden festgelegt, bevor du diese Kosten bezahlst. Kontrollierst du zum Beispiel drei 2/2 Kreaturen und darunter eine, die du opfern kannst, um deinen Manavorrat um {C} zu erhöhen, betragen Ghaltas Gesamtkosten {4}{G}{G}. Danach, wenn du direkt vor dem Bezahlen der Kosten Manafähigkeiten aktivierst, kannst du die Kreatur opfern.

* Falls die Stärke einer Kreatur aus irgendeinem Grund weniger als 0 beträgt, zieht die Fähigkeit sie von der Gesamtstärke deiner anderen Kreaturen ab. Falls die Gesamtstärke deiner Kreaturen 0 oder weniger beträgt, bleiben Ghaltas Kosten {10}{G}{G}.

* Ghaltas erste Fähigkeit kann seine Kosten nicht unter {G}{G} senken.

Goldener Untergang

{1}{B}{B}

Hexerei

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Alle Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Falls du den Segen der Stadt hast, erhalten stattdessen nur Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

* Der Goldene Untergang betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt seiner Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -2/-2. Ebenso gilt: Falls du den Segen der Stadt hast, erhalten Kreaturen, die später im Zug unter die Kontrolle deines Gegners kommen, nicht -2/-2.

Goldmangroven-Schleicherin

{1}{G}

Kreatur — Meervolk, Krieger

2/1

Die Goldmangroven-Schleicherin kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

* Sobald diese Kreatur von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass diese Kreatur ungeblockt wird.

Goldwächter

{4}

Artefaktkreatur — Golem

4/4

Verteidiger

{2}: Der Goldwächter kämpft gegen eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Wenn der Goldwächter in diesem Zug stirbt, bringe ihn transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

////

Goldwächter-Garnison

Land

(*Transformierter Goldwächter.*)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um zwei Mana genau einer beliebigen Farbe.

{4}, {T}: Erzeuge einen 4/4 farblosen Golem-Artefaktkreaturenspielstein.

* Falls das Ziel der aktivierten Fähigkeit des Goldwächters kein legales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, oder falls der Goldwächter das Spiel verlassen hat, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

* Sobald die aktivierte Fähigkeit des Goldwächters verrechnet wurde, kehrt er transformiert ins Spiel zurück, falls er aus irgendeinem Grund in diesem Zug stirbt.

* Falls der Goldwächter das Spiel verlässt, bevor seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde, kehrt er nicht ins Spiel zurück, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Grausiges Schicksal

{2} {B}

Hexerei

Jeder Gegner verliert für jede Kreatur, die du kontrollierst, 1 Lebenspunkt.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt das Grausige Schicksal dazu, dass das gegnerische Team für jede Kreatur, die du kontrollierst, 2 Lebenspunkte verliert.

Haken des Kapitäns

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0, hat Bedrohlichkeit und ist zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen ein Pirat.

Immer wenn der Haken des Kapitäns von einer bleibenden Karte gelöst wird, zerstöre die bleibende Karte.

Ausrüsten {1}

* Der Haken des Kapitäns wird von einer Kreatur gelöst, wenn du eine neue Kreatur damit ausrüstest, wenn er das Spiel verlässt, wenn die ausgerüstete Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, oder wenn der Haken des Kapitäns aufhört, eine Ausrüstung zu sein. (Er wird auch gelöst, falls die ausgerüstete Kreatur das Spiel verlässt, aber in dem Fall hat die ausgelöste Fähigkeit keinen Effekt mehr.)

Halsstarriger Schwertzahn

{2} {G}

Kreatur — Dinosaurier

5/5

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

Der Halsstarrige Schwertzahn kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, du hast den Segen der Stadt.

* Die mittlere Fähigkeit des Halsstarrigen Schwertzahns ist kumulativ, falls du mehr als einen kontrollierst. Sie ist auch kumulativ mit anderen Effekten, die dich zusätzliche Länder spielen lassen, wie dem vom Vorstoß ins Unbekannte.

Harpyie des Mausoleums

{4} {B}

Kreatur — Harpyie

3/3

Fliegend

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt und falls du den Segen der Stadt hast, lege eine +1/+1-Marke auf die Harpyie des Mausoleums.

* Falls einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, zur selben Zeit tödlicher Schaden zugefügt wird, zu der der Harpyie des Mausoleums tödlicher Schaden zugefügt wird, wird die Harpyie des Mausoleums nicht durch die +1/+1-Marke, die auf sie gelegt würde, gerettet.

Hartgesottene Veteranin

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Solange es dein Zug ist, erhält die Hartgesottene Veteranin +0/+2.

* Die Hartgesottene Veteranin erhält während deines gesamten Zuges +0/+2. Falls ihr Schaden zugefügt wird oder sie bis zum Ende des Zuges -X/-X erhält, wird der Schaden bzw. Effekt entfernt, bevor dein Zug endet.

Herbeigeführte Amnesie

{2}{U}

Verzauberung

Wenn die Herbeigeführte Amnesie ins Spiel kommt, schickt ein Spieler deiner Wahl alle Karten auf seiner Hand verdeckt ins Exil und zieht dann entsprechend viele Karten.

Wenn die Herbeigeführte Amnesie aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, bringe die ins Exil geschickten Karten auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Kein Spieler darf sich die ins Exil geschickten Karten ansehen.

* Falls die Herbeigeführte Amnesie das Spiel verlässt, aber nicht auf einen Friedhof gelegt wird, sind die ins Exil geschickten Karten für immer verloren. Sie werden auch nicht ins Spiel zurückgebracht, falls eine andere Herbeigeführte Amnesie auf einen Friedhof gelegt wird, selbst wenn die neue Herbeigeführte Amnesie durch dieselbe Karte repräsentiert wird.

* Falls die Herbeigeführte Amnesie das Spiel verlässt, bevor die erste Fähigkeit verrechnet wurde, wird ihre zweite Fähigkeit (falls zutreffend) ausgelöst und bewirkt nichts. Dann wird ihre erste Fähigkeit verrechnet und die ins Exil geschickten Karten verbleiben für immer im Exil.

Hingabe der Junkerin

{2}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

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

Wenn die Hingabe der Junkerin ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Vampir-Kreaturespielstein mit Lebensverknüpfung.

* Die Hingabe der Junkerin benötigt ein Ziel, sowie sie gewirkt wird. Es ist nicht möglich, dass sie angelegt an den Vampir-Spielstein, den sie erzeugt, ins Spiel kommt.

* Falls die Kreatur, die diese Aura verzaubern würde, ein illegales Ziel ist, sowie die Hingabe der Junkerin verrechnet wird, wird der gesamte Aura-Zauberspruch neutralisiert. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Hinters Licht führen

{2}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl. Erzeuge einen farblosen Schatz-Artefaktspielstein mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

* Hinters Licht führen kann einen Zauberspruch zum Ziel haben, der nicht neutralisiert werden kann, wie z. B. Nezahal die Urflut. Wenn Hinters Licht führen verrechnet wird, wird dieser Zauberspruch nicht neutralisiert, aber du erhältst dennoch einen Schatz.

Huatli, strahlender Champion

{2}{G}{W}

Legendärer Planeswalker — Huatli

3

+1: Lege für jede Kreatur, die du kontrollierst, eine Loyalitätsmarke auf Huatli, strahlender Champion.

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

–8: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du eine Karte ziehen.“

* Falls du Huatlis erste Fähigkeit aktivierst, während du keine Kreaturen kontrollierst, erhält sie, sowie sie eine Loyalitätsmarke durch die Aktivierungskosten der Fähigkeit, aber keine weiteren beim Verrechnen der Fähigkeit.

* Die Anzahl der Kreaturen, die du kontrollierst, wird erst gezählt, sowie Huatlis erste oder zweite Fähigkeit verrechnet wird. * Sobald ihre zweite Fähigkeit verrechnet wird, verändert sich der Bonus nicht, auch falls sich später im Zug die Anzahl der Kreaturen, die du kontrollierst, verändert.

Imperialer Ceratops

{4}{W}

Kreatur — Dinosaurier

3/5

Erzürnen — Immer wenn dem Imperialen Ceratops Schaden zugefügt wird, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

* Falls dein Lebenspunktstand zum selben Zeitpunkt auf 0 oder weniger reduziert wird, zu dem dem Imperialen Ceratops Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor die Erzürnen-Fähigkeit verrechnet wird.

Jadelicht-Jägerin

{1}{G}{G}

Kreatur — Meervolk, Späher

2/1

Wenn die Jadelicht-Jägerin ins Spiel kommt, erkundet sie, dann erkundet sie erneut. *(Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof. Wiederhole dann diesen Vorgang.)*

* Falls du beim ersten Erkunden der Jadelicht-Jägerin eine Karte aufdeckst, die kein Land ist, und du die Karte wieder oben auf deine Bibliothek legst, wirst du dieselbe Karte erneut aufdecken, wenn sie ein zweites Mal erkundet. (Falls du dabei nicht total überrascht tust, verletzt du damit die Gefühle der Jadelicht-Jägerin.)

Knospen-Dryade

{4}{G}

Kreatur — Dryade

2/2

Aufstieg (Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.)

Erzeuge zu Beginn jedes Versorgungssegments einen 1/1 grünen Saproling-Kreaturespielstein.
Saprolinge, die du kontrollierst, erhalten +2/+2, solange du den Segen der Stadt hast.

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

Kriegsgleiter-Marodeurin

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/1

Fliegend

Immer wenn die Kriegsgleiter-Marodeurin angreift, verliert eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, alle Fähigkeiten und hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/1 bis zum Ende des Zuges.

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

* Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit dazuerhält, nachdem die Fähigkeit der Kriegsgleiter-Marodeurin verrechnet wurde, behält sie diese Fähigkeit. Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit hat, die anderen Objekten Fähigkeiten verleiht, verhindert die Fähigkeit der Kriegsgleiter-Marodeurin, dass diese Fähigkeiten verliehen werden.

* 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 ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

Kumena, Tyrann von Orazca

{1}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Schamane

2/4

Tappe ein anderes ungetapptes Meervolk, das du kontrollierst: Kumena, Tyrann von Orazca, kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

Tappe drei ungetappte Meervölker, die du kontrollierst: Ziehe eine Karte.

Tappe fünf ungetappte Meervölker, die du kontrollierst: Lege auf jedes Meervolk, das du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

* Um Kumenas Fähigkeiten zu aktivieren, kannst du jedes beliebige ungetappte Meervolk unter deiner Kontrolle tappen, auch eines, das nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war. (Beachte: Für das Tappen der Kreatur wird nicht {T} [das Symbol für Tappen] verwendet.) Für Kumenas zweite und dritte Fähigkeit schließt dies Kumena selbst mit ein.

* Wird Kumenas erste Fähigkeit aktiviert, nachdem er geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

Lenkdrachen-Korsar

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/1

Der Lenkdrachen-Korsar hat Flugfähigkeit, solange er angreift.

* Der Lenkdrachen-Korsar hat unmittelbar, nachdem er angreift, Flugfähigkeit. Das bedeutet, dass Kampfeinschränkungen für Kreaturen mit Flugfähigkeit (wie z. B. beim Sandwurm-Aufkommen) nicht angewendet werden, aber Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit Flugfähigkeit angreift (wie z. B. bei der Windvertrauten Sphinx), werden ausgelöst.

Leutnant der Legion

{W}{B}

Kreatur — Vampir, Ritter

2/2

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

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Vampir, den du kontrollierst, zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls der Leutnant der Legion während des Zuges das Spiel verlässt.

Meeresgrund-Orakel

{2}{U}{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/3

Immer wenn ein Meervolk, das du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

* Falls dem Meeresgrund-Orakel zur selben Zeit tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem ein Meervolk, das du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehst du eine Karte.

Meervolk-Nebelformerin

{G}{U}

Kreatur — Meervolk, Schamane

2/2

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

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem anderen Meervolk, das du kontrollierst, zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls die Meervolk-Nebelformerin während des Zuges das Spiel verlässt.

Meisterhafte Aneignung

{2}{B}{B}

Hexerei

Bestimme eines —

- Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.
- Bestimme eine Karte, die du besitzt und die sich außerhalb der Partie befindet, und nimm sie auf deine Hand.

* In einer Casual-Partie kommt die Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, aus deiner persönlichen Sammlung. In einem Turnier-Event muss sich eine Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, in deinem Sideboard befinden. Du kannst dir dein Sideboard jederzeit ansehen.

Meuterei

{R}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, fügt einer anderen Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Falls eines oder beide Ziele illegal ist, wenn Meuterei verrechnet wird, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.

Namenloser Grabstein

{1}

Artefakt

Karten in Friedhöfen können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.

{4}, {T}: Schicke den Namenlosen Grabstein und alle Karten aus allen Friedhöfen ins Exil. Ziehe eine Karte.

* Nur Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Karten in Friedhöfen als Ziel haben, sind betroffen. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Karten betreffen, die sich in Friedhöfen befinden, ohne sie als Ziel zu haben (wie z. B. Lebendiges Lebensende), können diese Karten dennoch betreffen.

* Der Namenlose Grabstein wird erst ins Exil geschickt, nachdem seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde.

Nezahal die Urflut

{5} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

7/7

Nezahal die Urflut kann nicht neutralisiert werden.

Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl an Karten, die du auf der Hand halten darfst.

Immer wenn ein Gegner einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, ziehe eine Karte.

Wirf drei Karten ab: Schicke Nezahal ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück.

* Deine maximale Handkartenzahl wird nur während des Aufräumsegments in deinem Zug überprüft. Falls Nezahals letzte Fähigkeit vor dem Endsegment deines Zuges aktiviert wird, kehrt sie vor deinem nächsten Aufräumsegment zurück und du hast keine maximale Handkartenzahl.

* Nezahals ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Nichtkreatur-Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

* Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem Nazahals ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird. Insbesondere gilt: Die Karte, die du ziehst, kann diesen Zauberspruch eventuell neutralisieren oder sie kann eventuell abgeworfen werden, um Nazahals letzte Fähigkeit zu aktivieren.

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

Paladin der Sühne

{1} {W}

Kreatur — Vampir, Ritter

1/1

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls du im letzten Zug Lebenspunkte verloren hast, lege eine +1/+1-Marke auf den Paladin der Sühne.

Wenn der Paladin der Sühne stirbt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe seiner Widerstandskraft dazu.

* Die erste Fähigkeit des Paladins der Sühne beachtet nur, ob du im letzten Zug Lebenspunkte verloren hast. Der Paladin der Sühne muss noch nicht im Spiel gewesen sein, als dies geschah. Sie berücksichtigt nicht die Menge der verlorenen Lebenspunkte, ob du Lebenspunkte dazuerhalten hast oder ob du mehr Lebenspunkte dazuerhalten als verloren hast.

* Verwende die Widerstandskraft des Paladins der Sühne, wie er zuletzt im Spiel existiert hat, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du für die letzte Fähigkeit dazuerhältst. Falls seine Widerstandskraft 0 oder weniger betrug, erhältst du keine Lebenspunkte dazu. (Du verlierst auch keine Lebenspunkte.)

Panisches Kammhorn

{4} {R}

Kreatur — Dinosaurier

4/4

Das Panische Kammhorn hat Eile, solange du einen anderen Dinosaurier kontrollierst.

* Falls das Panische Kammhorn in diesem Zug unter deine Kontrolle gekommen ist und Eile verliert, nachdem es als Angreifer deklariert wurde, greift es weiterhin an. Es wird nicht aus dem Kampf entfernt. Falls es jedoch Eile vor deinem Angreifer-deklarieren-Segment verliert, kann es nicht angreifen.

Pfad der Entdeckung

{3} {G}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erkundet sie. *(Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof.)*

* Die ausgelöste Fähigkeit des Pfads der Entdeckung wird zusammen mit allen anderen Fähigkeiten ausgelöst, die sagen, dass die Kreatur erkundet, wenn sie ins Spiel kommt, einschließlich der entsprechenden Fähigkeiten dieser Kreatur selbst oder von mehreren Pfaden der Entdeckung. Du kannst zwischen dem Verrechnen der verschiedenen Erkunden-Fähigkeit Aktionen ausführen.

Pfad der Feuertaufe

{R} {W}

Legendäre Verzauberung

Wenn der Pfad der Feuertaufe ins Spiel kommt, fügt er jeder Kreatur ohne Ersts Schlag, Doppelschlag, Wachsamkeit oder Eile 1 Schadenspunkt zu.

Immer wenn du mit mindestens zwei Kreaturen mit Ersts Schlag, Doppelschlag, Wachsamkeit und/oder Eile angreiffst, transformiere den Pfad der Feuertaufe.

////

Metzali, Turm des Triumphs

Legendäres Land

(Transformierter Pfad der Feuertaufe.)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

{1} {R}, {T}: Metzali, Turm des Triumphs, fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

{2} {W}, {T}: Bestimme zufällig eine Kreatur, die in diesem Zug angegriffen hat. Zerstöre jene Kreatur.

* Die erste Fähigkeit des Pfads der Feuertaufe fügt jeder Kreatur, die keine der vier aufgeführten Fähigkeiten hat, 1 Schadenspunkt zu. Er fügt nicht jeder Kreatur 1 Schadenspunkt für jede Fähigkeit zu, die diese Kreatur nicht hat.

* Damit die letzte Fähigkeit des Pfads der Feuertaufe ausgelöst wird, müssen zwei beliebige angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, jeweils mindestens eine der vier aufgeführten Fähigkeiten haben. Sie müssen keine dieser Fähigkeiten gemeinsam haben. Greifen z. B. der Wachposten der Sonne (eine Kreatur mit Wachsamkeit) und der Fanatische Hitzkopf (eine Kreatur mit Eile) an, führt dies dazu, dass die Fähigkeit des Pfads der Feuertaufe ausgelöst wird. Die Fähigkeit wird ebenso ausgelöst, wenn zwei Wachposten der Sonne angreifen.

* Metzalis letzte Fähigkeit kann aktiviert werden, bevor Blocker bestimmt werden.

* Metzalis letzte Fähigkeit kann aktiviert werden, nachdem der Kampfschaden zugefügt wurde. Du bestimmst zufällig eine Kreatur, die in diesem Zug angegriffen und den Kampfschaden überlebt hat.

* Eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit kann zufällig bestimmt werden. Sie wird nicht zerstört.

* Eine Kreatur mit Fluchsicherheit kann zufällig bestimmt werden. Sie wird zerstört.

* Eine Kreatur, die angreifend ins Spiel gebracht wurde, hat nicht angegriffen, deshalb kann sie nicht zufällig bestimmt werden.

* Eine Kreatur, die angegriffen hat und aus dem Kampf entfernt wurde (wie z. B. bei den Türmen von Orazca), hat dennoch angegriffen, deshalb kann sie zufällig bestimmt werden.

* Kein Spieler kann zwischen dem zufälligen Bestimmen einer Kreatur und ihrer Zerstörung eine Aktion ausführen.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt Metzalis zweite Fähigkeit dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 4 Lebenspunkte verliert.

Plötzliches Verlangen

{1}{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem das Plötzliche Verlangen verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert. Du erhältst die 2 Lebenspunkte nicht dazu.

* Die Kreatur deiner Wahl ist noch immer im Spiel, wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, auch falls ihre Stärke auf 0 oder weniger reduziert wurde. Alle Fähigkeiten, die sie besitzt und die mit dem Dazuerhalten von Lebenspunkten interagieren, tun dies, falls zutreffend. Falls irgendeine Fähigkeit dadurch ausgelöst wurde, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, wird die Kreatur auf den Friedhof ihres Besitzer gelegt, nachdem die Fähigkeit ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wird.

Polyraptor

{6}{G}{G}

Kreatur — Dinosaurier

5/5

Erzürnen — Immer wenn dem Polyraptor Schaden zugefügt wird, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie des Polyraptors ist.

* Der Spielstein hat dieselben Fähigkeiten wie der Polyraptor. Er kann auch Kopien von sich selbst erzeugen.

* Der Spielstein kopiert weder Marken, die auf dem Polyraptor liegen, noch Schaden, der auf dem Polyraptor vermerkt ist, und auch keine anderen Effekte, die die Stärke, die Widerstandskraft, die Typen, die Farbe und so weiter des Polyraptors verändert haben. Normalerweise bedeutet dies, dass der Spielstein einfach ein Polyraptor sein wird. Aber falls irgendwelche Kopiereffekte den Polyraptor betroffen haben, werden die Effekte mitkopiert.

* Falls der Polyraptor das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, z. B. weil ihm tödlicher Kampfschaden zugefügt wurde, kommt der Spielstein dennoch als Kopie des Polyraptors ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte des Polyraptors, die er zuletzt im Spiel hatte.

Prophetin der Dämmerung

{2}{B}{B}

Kreatur — Vampir, Kleriker

2/4

Fliegend

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du den Segen der Stadt hast, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf und nimm sie auf deine Hand. Jeder Gegner verliert X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich den umgewandelten Manakosten der aufgedeckten Karte ist.

* Falls die Manakosten der vorgezeigten Karte {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen.

* Falls die aufgedeckte Karte keine Manakosten hat (zum Beispiel, weil sie ein Land ist), betragen ihre umgewandelten Manakosten 0.

* Die umgewandelte Manakosten einer geteilten Karte, wie z. B. Karten mit Nachhall aus dem *Amonkhet*-Block, sind die kombinierten Manakosten ihrer beiden Hälften.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit der Prophetin der Dämmerung dazu, dass das gegnerische Team zweimal X Lebenspunkten verliert und du X Lebenspunkte dazuerhältst.

Rätselhaftes Ende

{1}{W}

Verzauberung

Wenn das Rätselhafte Ende ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil.

Wenn das Rätselhafte Ende das Spiel verlässt, erzeugt ein Gegner deiner Wahl einen 3/3 grünen Dinosaurier-Kreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht.

* Obwohl die zwei Fähigkeiten des Rätselhaften Endes den Eindruck vermitteln, zusammenzugehören, sind sie doch unabhängig voneinander. Falls die erste Fähigkeit nicht verrechnet wird (z. B. weil das Ziel Fluchsicherheit erhalten hat), erzeugt die zweite Fähigkeit dennoch einen Dinosaurier-Spielstein, wenn das Rätselhafte Ende das Spiel verlässt.

* In einer Multiplayer-Partie muss es sich bei dem Spieler deiner Wahl, der den Dinosaurier-Spielstein erzeugt, nicht um denselben Spieler handeln, dessen Kreatur ins Exil geschickt wurde.

Reise in die Ewigkeit

{1}{B}{G}

Legendäre Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück. Bringe dann die Reise in die Ewigkeit transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

////

Atzal, Höhle der Ewigkeit

Legendäres Land

(*Transformierte Reise in die Ewigkeit.*)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

{3}{B}{G}, {T}: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die verzauberte Kreatur übernimmt, wird die Reise in die Ewigkeit auf deinen Friedhof gelegt.

* Falls die Reise in die Ewigkeit und die verzauberte Kreatur zur selben Zeit auf Friedhöfe gelegt werden, bringt die Fähigkeit der Reise in die Ewigkeit beide zurück ins Spiel.

* Falls die Reise in die Ewigkeit eine Kreatur verzaubert, die du kontrollierst, aber deren Besitzer du nicht bist, kehrt die Kreatur, wenn sie stirbt, unter deiner Kontrolle aus dem Friedhof ihres Besitzers ins Spiel zurück. * Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Karten, die du durch den Effekt der Reise in die Ewigkeit kontrollierst, ins Exil geschickt.

Ritter der Stampede

{3}{G}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/4

Dinosaurier-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.

* Um die Gesamtkosten eines Dinosaurier-Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten der Kreatur bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um die Kreatur zu wirken.

Rotsehen

{1}{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+1 und hat Ersts Schlag.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug nicht mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast, opfere Rotsehen.

* Die Bedingung der letzten Fähigkeit von Rotsehen ist erfüllt, falls irgendeine Kreatur angegriffen hat, ähnlich wie bei der Überfall-Fähigkeit. Es muss nicht die Kreatur angegriffen haben, die verzaubert ist.

Rücksichtslose Wut

{R}

Spontanzauber

Die Rücksichtslose Wut fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, 4 Schadenspunkte und einer Kreatur, die du kontrollierst, 2 Schadenspunkte zu.

* Du kannst die Rücksichtslose Wut nur wirken, wenn du sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel bestimmst.

* Falls eines der beiden Ziele illegal ist, sowie die Rücksichtslose Wut verrechnet wird, wird der anderen Kreatur dennoch Schaden zugefügt.

Schreckensflotten-Draufgängerin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/1

Ersts Schlag

Wenn die Schreckensflotten-Draufgängerin ins Spiel kommt, schicke eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners ins Exil. Du kannst die Karte in diesem Zug wirken und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana eines beliebigen Typs. Falls jene Karte in diesem Zug auf den Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Der Effekt der Schreckensflotten-Draufgängerin verändert nicht, wann du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.

* Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.

Schreiter-Zaumzeug

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 und hat Eile.

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

* Falls eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und Eile erhält, aber vor dem Angreifer-Deklariere-Segment Eile wieder verliert, kann sie in diesem Zug nicht angreifen. Das bedeutet, dass du das Schreiter-Zaumzeug nicht verwenden kannst, um zwei neuen Kreaturen im selben Zug das Angreifen zu ermöglichen.

Silbergepanzerte Ferocidons

{5} {R} {R}

Kreatur — Dinosaurier

8/5

Erzürnen — Immer wenn den Silbergepanzten Ferocidons Schaden zugefügt wird, opfert jeder Gegner eine bleibende Karte.

* Falls gegnerischen Kreaturen zur selben Zeit tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem auch den Silbergepanzten Ferocidons Schaden zugefügt wird, werden die Kreaturen zerstört, bevor der Gegner eine bleibende Karte bestimmen kann, die er opfert.

* Wenn die ausgelöste Fähigkeit der Silbergepanzten Ferocidons verrechnet wird, bestimmt erst der Spieler, dessen Zug es ist (falls dieser Spieler ein Gegner ist), welche bleibende Karte er opfern will, dann tun dies alle anderen Gegner in Zugreihenfolge, und schließlich werden alle bestimmten bleibenden Karten gleichzeitig geopfert. Jeder Spieler weiß, was vorangegangene Spieler bestimmt haben, wenn er an der Reihe ist.

Sonnenfeder-Pterodon

{4} {W}

Kreatur — Dinosaurier

2/5

Fliegend

Das Sonnenfeder-Pterodon hat Wachsamkeit, solange du einen anderen Dinosaurier kontrollierst.

* Sollte der Sonnenfeder-Pterodon Wachsamkeit erhalten, nachdem du mit ihm angegriffen hast, wird er dadurch nicht enttappt. Sollte er nach einem Angriff Wachsamkeit verlieren, wird er dadurch nicht getappt.

Stolz der Eroberer

{1} {W}

Spontanzauber

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Falls du den Segen der Stadt hast, erhalten die Kreaturen stattdessen +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

* Der Stolz der Eroberer betrifft nur Kreaturen, die du kontrollierst, sowie er verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten keinen Bonus.

* Auf welche Weise der Stolz der Eroberer deine Kreaturen betrifft, wird zum Zeitpunkt seiner Verrechnung bestimmt. Falls du den Segen der Stadt erst später im Zug erhältst, erhalten deine Kreaturen nur +1/+1.

Strahlende Verheißung

{2}{W}

Verzauberung

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Sowie die Strahlende Verheißung ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +1/+1. Solange du den Segen der Stadt hast, haben sie außerdem Wachsamkeit.

* Sollte eine Kreatur Wachsamkeit erhalten, nachdem du mit ihr angegriffen hast, wird sie dadurch nicht enttappt. Sollte sie nach einem Angriff Wachsamkeit verlieren, wird sie dadurch nicht getappt.

Sturmflotten-Haudeggen

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/2

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Der Sturmflotten-Haudeggen hat Doppelschlag, solange du den Segen der Stadt hast.

* Falls der Sturmflotten-Haudeggen Doppelschlag erhält, nachdem er normalen Kampfschaden zugefügt hat, kann er nicht nachträglich Erstschlag-Kampfschaden zufügen. Falls er jedoch irgendwie Erstschlag und dann Doppelschlag erhält, nachdem er den Erstschlag-Kampfschaden zugefügt hat, fügt er auch den normalen Kampfschaden zu.

Tempel-Altisaurus

{4}{W}

Kreatur — Dinosaurier

3/4

Falls eine Quelle einem anderen Dinosaurier, den du kontrollierst, Schaden zufügen würde, verhindere alle bis auf 1 dieser Schadenspunkte.

* Kampfschaden kann anderen Dinosauriern, die du kontrollierst, ganz normal zugewiesen werden, doch der Großteil des Schadens wird verhindert. Falls z. B. ein 3/3 Dinosaurier, den du kontrollierst, eine 5/5 Kreatur blockt, die Trampelschaden verursacht, kann der angreifende Spieler 2 Kampfschadenspunkte dem verteidigenden Spieler bzw. dessen Planeswalker zuweisen, und der Tempel-Altisaurus verhindert 2 der 3 Schadenspunkte, die dem verteidigenden Dinosaurier zugewiesen wurden.

* Falls mehrere Quellen gleichzeitig einem anderen Dinosaurier, den du kontrollierst, Schaden zufügen würden (z. B. mehrere angreifende Kreaturen), werden von jeder Quelle jeweils alle bis auf 1 Schadenspunkt verhindert.

* Der Effekt von zwei Tempel-Altisauriern reduziert den Schaden einer einzelnen Quelle nicht unter 1 Schadenspunkt.

* Falls mehrere Ersatz- und/oder Verhinderungseffekte auf einen Dinosaurier, den du kontrollierst, angewendet werden könnten, bestimmst du die Reihenfolge, in der diese Effekte angewendet werden. Falls z. B. ein anderer Effekt bewirkt, dass 1 Schadenspunkt, der einem Dinosaurier zugefügt würde, verhindert wird, kannst du erst den

Effekt des Tempel-Altisaurus anwenden, um allen bis auf 1 Schadenspunkt zu verhindern. Danach kannst du den anderen Effekt anwenden, um diesen letzten 1 Schadenspunkt zu verhindern.

Tetzimoc der Urtod

{4}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

6/6

Todesberührung

{B}, zeige Tetzimoc den Urtod aus deiner Hand offen vor: Lege eine Beutemarke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

Wenn Tetzimoc ins Spiel kommt, zerstöre alle Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren und auf denen eine Beutemarke liegt.

* Du kannst Tetzimocs aktivierte Fähigkeit mehrmals während deines Zuges aktivieren.

* Tetzimocs ausgelöste Fähigkeit berücksichtigt nicht, wie eine Beutemarke auf eine gegnerische Kreatur gelegt wurde, oder wessen Tetzimoc diese Marke auf die Kreatur gelegt hat. Tetzimoc frisst mit Freude die gesamte gegnerische Beute, die er sehen kann.

Tiefseeflotten-Enterkommando

{2}{B}

Kreatur — Ork, Pirat

3/3

Wenn das Tiefseeflotten-Enterkommando ins Spiel kommt, verlierst du 2 Lebenspunkte, es sei denn, du kontrollierst einen anderen Piraten.

* Die Fähigkeit des Tiefseeflotten-Enterkommandos wird unabhängig davon ausgelöst, ob du einen anderen Piraten kontrollierst. Ob du einen anderen Piraten kontrollierst, wird erst überprüft, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Tilonallis Beschwörerin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane

1/1

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Immer wenn Tilonallis Beschwörerin angreift, kannst du {X}{R} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge X getappte und angreifende 1/1 rote Elementarwesen-Kreaturenspielsteine. Schicke die Spielsteine zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, es sei denn, du hast den Segen der Stadt.

* Sowie jeder Elementarwesen-Spielstein ins Spiel kommt, bestimmst du, welchen Gegner oder gegnerischen Planeswalker er angreift. Er muss nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen, den Tilonallis Beschwörerin angreift.

* Ob du den Segen der Stadt hast, wird erst überprüft, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit während des Endsegments verrechnet wird. Die Spielsteine, die du erzeugst, können dir beim Aufstieg helfen.

Tobender Regisaurus

{2}{R}{G}

Kreatur — Dinosaurier

4/4

Immer wenn der Tobende Regisaurus angreift, fügt er einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

* Schaden, der von der ausgelösten Fähigkeit des Tobenden Regisaurus zugefügt wird, ist kein Kampfschaden.

Todesmaul-Tyrann

{3}{W}{W}

Kreatur — Dinosaurier

5/5

Erzürnen — Immer wenn dem Todesmaul-Tyrannen Schaden zugefügt wird, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Todesmaul-Tyrann das Spiel verlässt.

* Falls der Todesmaul-Tyrann das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird (z. B. weil ihm tödlicher Schaden zugefügt wurde), wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.

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

Truhe des Toten

{1}{B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, schicke eine Anzahl Karten in Höhe ihrer Stärke oben von der Bibliothek ihres Besitzers ins Exil. Du kannst davon Karten, die keine Länder sind, wirken, solange sie im Exil sind, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana eines beliebigen Typs.

* Falls du die Kontrolle über die verzauberte Kreatur übernimmst, wird die Truhe des Toten auf deinen Friedhof gelegt.

* Falls die Truhe des Toten und die verzauberte Kreatur beide zur selben Zeit auf Friedhöfe gelegt werden, wird die letzte Fähigkeit der Truhe des Toten trotzdem ausgelöst.

* Um zu bestimmen, wie viele Karten ins Exil geschickt werden, nutze die Stärke der verzauberten Kreatur wie sie zuletzt im Spiel existiert hat.

* Du bist der Besitzer einer Kreatur, falls die Karte, die sie repräsentiert, zu Beginn der Partie in deinem Deck war oder falls es ein Spielstein ist, der unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist. Falls die Truhe des Toten eine Kreatur verzaubert, deren Besitzer du bist, die aber ein Gegner kontrolliert, schickst du Karten von deiner Bibliothek ins Exil.

* Der Effekt der Truhe des Toten verändert nicht, wann du die ins Exil geschickten Karten wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Kreaturenkarte ohne Aufblitzen ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.

* Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.

* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die dieser Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zauber und bleibenden Karten, die du durch die erste Fähigkeit der Truhe des Toten kontrollierst, ins Exil geschickt.

Überfall aus dem Wasser

{3}{U}

Verzauberung

Wenn der Überfall aus dem Wasser ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 blaue Meervolk-Kreaturespielsteine mit Fluchsicherheit. *(Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

{3}{U}: Ein Meervolk deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

* Wird die letzte Fähigkeit von Überfall aus dem Wasser aktiviert, nachdem ein Meervolk geblockt wird, führt das nicht dazu, dass es ungeblockt wird.

Umsorgtes Jungtier

{1}{G}

Kreatur — Dinosaurier

2/1

Wenn das Umsorgte Jungtier stirbt, kannst du in diesem Zug Dinosaurier-Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten, und immer wenn du in diesem Zug einen Dinosaurier-Zauberspruch wirkst, erhält er „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du sie gegen eine andere Kreatur deiner Wahl kämpfen lassen.“

* Während des Zuges, in dem das Umsorgte Jungtier stirbt, kannst du eine beliebige Anzahl an Dinosauriern wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

* Du musst die Kosten für Zaubersprüche bezahlen, die du auf diese Weise wirkst. Falls es alternative Kosten gibt, die du anstatt der Manakosten für einen Dinosaurier-Zauberspruch bezahlen kannst, kannst du stattdessen diese Kosten bezahlen.

* Falls das Ziel der ausgelösten Fähigkeit, die der ins Spiel kommende Dinosaurier erhält, illegal ist, wenn versucht wird, sie zu verrechnen, oder falls der Dinosaurier, der ins Spiel gekommen ist, zu diesem Zeitpunkt bereits wieder das Spiel verlassen hat, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.

* Du bestimmst für die ausgelöste Fähigkeit, die der ins Spiel kommende Dinosaurier erhält, ein Ziel, sowie die Fähigkeit auf den Stapel geht, aber, ob diese Kreaturen kämpfen, bestimmst du erst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Unheilige Prozession

{1}{W}{B}

Legendäre Verzauberung

{3}{W}{B}: Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Falls dann drei oder mehr Karten im Exil sind, die mit der Unheiligen Prozession ins Exil geschickt wurden, transformiere sie.

////

Mausoleum der Rose des Zwielfichts

Legendäres Land

(Transformierte Unheilige Prozession.)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

{2}{W}{B}, {T}: Bringe eine Kreaturenkarte, die mit dieser bleibenden Karte ins Exil geschickt wurde, unter deiner Kontrolle ins Spiel.

* Die Fähigkeit der Unheiligen Prozession kann Spielsteinkreaturen ins Exil schicken. Sie werden nicht zu der Anzahl an Karten hinzugezählt, die ins Exil geschickt werden.

* Falls die Unheilige Prozession oder das Mausoleum der Rose des Zwielfichts auf eine andere Weise als durch die Fähigkeit der Unheiligen Prozession Karten ins Exil geschickt hat, sind diese ins Exil geschickten Karten nicht mit der zweiten Fähigkeit des Mausoleums der Rose des Zwielfichts verbunden. Sie können mit dieser Fähigkeit nicht ins Spiel gebracht werden.

* Falls du genügend Mana hast, kannst du die Fähigkeit der Unheiligen Prozession mehrere Male aktivieren, bevor irgendwelche Aktivierungen verrechnet werden. Sie wird transformiert, falls eine Aktivierung die dritte Karte ins Exil schickt. Weitere Aktivierungen, die auf ihre Verrechnung warten, führen nicht dazu, dass das Mausoleum der Rose des Zwilichts sich wieder zurück zur Unheiligen Prozession transformiert, aber sie schicken Kreaturen ins Exil, die das Mausoleum der Rose des Zwilichts zurückbringen kann.

* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die dieser Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle bleibenden Karten, die du durch die Fähigkeit des Mausoleums der Rose des Zwilichts kontrollierst, ins Exil geschickt.

Unnachgiebiger Raptor

{R} {W}

Kreatur — Dinosaurier

3/3

Wachsamkeit

Der Unnachgiebige Raptor greift in jedem Kampf an und blockt in jedem Kampf, falls möglich.

* Falls der verteidigende Spieler irgendwie die Kontrolle über den Unnachgiebigen Raptor übernimmt, nachdem der Unnachgiebige Raptor angegriffen hat, muss dieser auch blocken, falls möglich.

Urwurzel-Elite

{1} {G}

Kreatur — Meervolk, Krieger

1/1

Immer wenn ein anderes Meervolk unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf ein Meervolk deiner Wahl, das du kontrollierst.

* Die Fähigkeit der Urwurzel-Elite kann das Meervolk zum Ziel haben, das sie ausgelöst hat. Sie kann auch die Urwurzel-Elite selbst zum Ziel haben.

Vielgestaltige Piratin

{1} {U} {R}

Kreatur — Gestaltwandler, Pirat

2/2

Überfall — Falls du in diesem Zug mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast, kannst du die Vielgestaltige Piratin als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel bringen.

* Die Vielgestaltige Piratin kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

* Falls die bestimmte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls die bestimmte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (wenn sie zum Beispiel selbst eine Vielgestaltige Piratin ist), dann kommt deine Vielgestaltige Piratin als Kopie von (b) ins Spiel.

* Falls die bestimmte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert die Vielgestaltige Piratin die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. In diesem Fall ist die Vielgestaltige Piratin kein Spielstein.

* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Vielgestaltige Piratin ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.

* Falls die Vielgestaltige Piratin irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann die Vielgestaltige Piratin nicht zu einer Kopie dieser anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.

Vonas Hunger

{2} {B}

Spontanzauber

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Jeder Gegner opfert eine Kreatur. Falls du den Segen der Stadt hast, opfert stattdessen jeder Gegner die Hälfte der Kreaturen, die er kontrolliert, aufgerundet.

* Wenn Vonas Hunger verrechnet wird, bestimmt erst der Spieler, dessen Zug es ist (falls dieser Spieler ein Gegner ist), welche Kreatur oder Kreaturen er opfern will, dann tun dies alle anderen Gegner in Zugreihenfolge, und schließlich werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert. Jeder Spieler weiß, was vorangegangene Spieler bestimmt haben, wenn er an der Reihe ist.

Vorbotin der Koalition

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/2

Wenn die Vorbotin der Koalition ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Pirat-Karte durchsuchen, sie offen vorzeigen, deine Bibliothek mischen und die Karte oben darauf legen.

Immer wenn ein anderer Pirat unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit der Vorbotin der Koalition dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert.

Vorstoß ins Unbekannte

{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erkundet. (*Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof.*)

Du darfst in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen.

* Der Effekt des Vorstoßes ins Unbekannte erlaubt dir, während deiner Hauptphase ein zusätzliches Land zu spielen. Dies folgt den normalen Timing-Regeln für das Spielen von Ländern.

* Die Effekte mehrerer Kopien von Vorstoß ins Unbekannte im gleichen Zug sind kumulativ. Sie sind auch kumulativ mit anderen Effekten, die dich zusätzliche Länder spielen lassen, wie dem des Halsstarrigen Schwertzahns.

* Falls es dir irgendwie gelingt, den Vorstoß ins Unbekannte zu wirken, obwohl es nicht dein Zug ist, erkundet die Kreatur deiner Wahl beim Verrechnen, aber du darfst in diesem Zug kein Land spielen.

* Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem der Vorstoß ins Unbekannte verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert. Sie erkundet nicht und du kannst kein zusätzliches Land spielen.

Vraska, Heimtückische Gorgo (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4}{B}{B}

Legendärer Planeswalker — Vraska

5

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

−3: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

−10: Bis zum Ende des Zuges erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, Todesberührung und „Immer wenn diese Kreatur einem Gegner Schaden zufügt, verliert der Spieler die Partie.“

* Vraskas erste und letzte Fähigkeiten betreffen nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten weder +1/+0 noch Fähigkeiten.

* Die ausgelöste Fähigkeit, die Vraska Kreaturen mit ihrer dritten Fähigkeit verleiht, wird durch jeden Schaden ausgelöst, den diese Kreaturen zufügen, auch durch Schaden, der kein Kampfschaden ist. Falls mehreren Spielern zur selben Zeit Schaden von betroffenen Kreaturen zugefügt wird, bestimmst du die Reihenfolge, in der diese ausgelösten Fähigkeiten verrechnet werden. Falls alle Gegner die Partie verloren haben, gewinnst du die Partie, bevor weitere ausgelöste Fähigkeiten verrechnet werden.

Wiederentflammender Phoenix

{2}{R}{R}

Kreatur — Phoenix

4/3

Fliegend

Wenn der Wiederentflammende Phoenix stirbt, erzeuge einen 0/1 roten Elementarwesen-Kreaturespielstein mit „Opfere zu Beginn deines Versorgungssegments diese Kreatur und bringe eine Karte deiner Wahl namens Wiederentflammender Phoenix aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges.“

* Falls sich keine Karte namens Wiederentflammender Phoenix in deinem Friedhof befindet, wird die Fähigkeit des Elementarwesen-Spielsteins sofort, nachdem sie ausgelöst wurde, vom Stapel entfernt und du opferst keinen Spielstein. Falls das Ziel nach dem Auslösen der Fähigkeit, aber vor ihrer Verrechnung, illegal geworden ist, opferst du den Elementarwesen-Spielstein nicht. In beiden Fällen wird seine Fähigkeit während deines nächsten Versorgungssegments erneut ausgelöst.

* Falls eine andere Karte (wie z. B. die Vielgestaltige Piratin) den Wiederentflammenden Phoenix kopiert, sucht die ausgelöste Fähigkeit des Elementarwesen-Spielsteins nach einer Karte namens Wiederentflammender Phoenix und nicht nach dem Namen der anderen Karte. Das trifft auch dann zu, falls die Karte, die den Wiederentflammenden Phoenix kopiert, ihren Namen behält, während sie eine Kopie des Wiederentflammenden Phoenix ist (wie z. B. Lazav, Dimir-Drahtzieher).

Zacama das Urchaos

{6}{R}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

9/9

Wachsamkeit, Reichweite, verursacht Trampelschaden

Wenn Zacama das Urchaos ins Spiel kommt und falls du es gewirkt hast, enttappe alle Länder, die du kontrollierst.

{2}{R}: Zacama fügt einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

{2}{G}: Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

{2}{W}: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

* Zacamas ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, falls du ihn aus irgendeiner Zone wirkst. Sie wird nicht ausgelöst, falls du Zacama ins Spiel bringst, ohne ihn zu wirken.

* Zacamas Fähigkeit, die Schaden zufügt, kann während des Kampfes aktiviert werden und eine Kreatur zum Ziel haben, die ihn blockt. Falls alle Kreaturen, die Zacama blocken, zerstört werden, wird sein Kampfschaden aufgrund des seiner Trampelschaden-Fähigkeit dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zugewiesen. Falls den blockenden Kreaturen nicht-tödlicher Schaden zugefügt wird, wird dieser Schaden beim Zuweisen des Trampelschadens berücksichtigt.

Zetalpa die Ursonne

{6} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

4/8

Fliegend, Doppelschlag, Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden, Unzerstörbar

* Falls eine angreifende Kreatur mit Doppelschlag, die Trampelschaden verursacht, alle sie blockenden Kreaturen mit Erstschlag-Kampfschaden zerstört, wird ihr gesamter normaler Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zugewiesen.

Zwanghafte Neugier

{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Karte ziehen.“

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug nicht mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast, opfere die Zwanghafte Neugier.

* Die Bedingung der letzten Fähigkeit der Zwanghaften Neugier ist erfüllt, falls irgendeine Kreatur angegriffen hat, ähnlich wie bei der Überfall-Fähigkeit. Es muss nicht die Kreatur angegriffen haben, die verzaubert ist.

Magic: The Gathering, Magic, Rivalen von Ixalan, Kaladesh, Äther-Rebellion, Amonkhet, Stunde der Vernichtung, Ixalan und Planeswalker-Deck sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und in anderen Ländern.

©2018 Wizards.