

Sethinweise zu *Schatten über Innistrad*

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

Fassung vom 25. Januar 2016

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

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

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

ALLGEMEINES

Informationen über das Set

Das Set *Schatten über Innistrad* enthält 297 Karten (105 häufige, 100 nicht ganz so häufige, 59 seltene, 18 sagenhaft seltene, 15 Standardländer).

Prerelease-Events: 2.–3. April 2016

Launch-Wochenende: 8.–10. April 2016

Game Day: 30. April – 1. Mai 2016

Das Set *Schatten über Innistrad* wird an seinem Erscheinungsdatum für Constructed-Formate turnierlegal: Freitag, 8. April 2016. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Drachen von Tarkir*, *Magic Ursprünge*, *Kampf um Zendikar*, *Eid der Wächter* und *Schatten über Innistrad*.

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

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

Wiederkehrende Mechanik: Doppelseitige Karten

Doppelseitige Karten sind ursprünglich im *Innistrad*-Block erschienen und kehren im Set *Schatten über Innistrad* wieder zurück. Anstelle der typischen Bildseite und **Magic**-Rückseite haben doppelseitige Karten zwei Bildseiten: eine Bild-Vorderseite und eine Bild-Rückseite. Die Vorderseite hat ein Sonnensymbol in der linken oberen Ecke. Die Rückseite hat ein Mondsymbol in der linken oberen Ecke. Diese Symbole haben keinen Einfluss aufs Spielgeschehen und sollen nur die Seiten der Karten deutlich machen.

Scheußlicher Forscher

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Insekt

3/2

Fliegend

Lege zu Beginn deines Versorgungssegments die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Falls es eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte ist, transformiere den Scheußlichen Forscher.

////

Vollendete Form

blau

Kreatur — Insekt, Schrecken

5/4

Fliegend

Die meisten Regeln für doppelseitige Karten haben sich zwar nicht geändert, aber die wenigen kleinen Änderungen sind im Abschnitt „Regeländerungen: Doppelseitige Karten“ aufgeführt. Die folgenden Regeln haben sich nicht geändert:

* Jede Seite einer doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typ, Untertyp(en), Fähigkeiten und so weiter. Während eine doppelseitige Karte im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.

* Während eine doppelseitige Karte nicht im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften der Vorderseite. Zum Beispiel besitzt die oben genannte Karte im Friedhof nur die Eigenschaften des Scheußlichen Forschers, selbst wenn sie im Spiel die Vollendete Form war, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.

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

* Die Rückseite einer doppelseitigen Karte kann einen Farbindikator haben, der ihre Farbe festlegt. Beispielsweise ist die Vollendete Form eine blaue bleibende Karte.

* Die Rückseite einer doppelseitigen Karte kann nicht gewirkt werden.

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

* Das Transformieren einer bleibenden Karte hat keine Auswirkungen auf an diese bleibende Karte angelegte Auren oder Ausrüstungen. Analog bleiben auch alle Marken auf der bleibenden Karte, nachdem sie transformiert wurde. Alle dauerhaften Effekte von bereits verrechneten Zaubersprüchen und Fähigkeiten werden weiterhin auf sie angewendet.

* Schaden, der auf einer doppelseitigen bleibenden Karte markiert war, verbleibt auf dieser bleibenden Karte, nachdem sie transformiert wurde.

Regeländerungen: Doppelseitige Karten

Es gibt drei neue Regeln für doppelseitige Karten.

202.3b Die umgewandelten Manakosten der Rückseite einer doppelseitigen bleibenden Karte werden berechnet, als ob sie die Manakosten ihrer Vorderseite hätte. Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln. Falls eine bleibende Karte die Rückseite einer doppelseitigen Karte kopiert (selbst wenn diese Kopie durch eine Karte verkörpert wird, die selbst eine doppelseitige Karte ist), betragen die umgewandelten Manakosten dieser bleibenden Karte 0.

* Beispiel: Der Heuler der Krallenhorde ist die Rückseite des Anwerbers der Dämmerwache, einer Kreatur mit Manakosten von {1}{G}. Die umgewandelten Manakosten des Heulers der Krallenhorde betragen 2.

* Eine Kreatur, die eine Kopie des Heulers der Krallenhorde ist, hat umgewandelte Manakosten von 0. Beachte, dass eine Kreatur, die eine Kopie des Anwerbers der Dämmerwache ist, ebenfalls umgewandelte Manakosten von {1}{G} hat und ihre umgewandelten Manakosten daher 2 betragen.

711.7a Falls ein Spieler angewiesen wird, eine Karte transformiert ins Spiel zu bringen, die keine doppelseitige Karte ist, bleibt diese Karte in ihrer bisherigen Zone. Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln.

* Nehmen wir beispielsweise an, dass eine Karte, die keine doppelseitige Karte ist (wie Das veränderte Ich) eine Kopie einer Karte ist, die die Fähigkeit hat, transformiert ins Spiel zurückzukehren (wie die Verfluchte Hexe). Wenn die Kopie stirbt, hat die ausgelöste Fähigkeit, die versucht, sie transformiert ins Spiel zurückzubringen, keinen Effekt. Die Karte bleibt im Friedhof ihres Besitzers.

701.25e Falls eine aktivierte Fähigkeit einer bleibenden Karte versucht, die bleibende Karte zu transformieren, transformiert die bleibende Karte nur, falls sie noch nicht transformiert wurde, seit die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde. Dasselbe gilt für ausgelöste Fähigkeiten von bleibenden Karten, die keine verzögert ausgelösten Fähigkeiten sind. Falls eine verzögert ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte versucht, die bleibende Karte zu transformieren, transformiert die bleibende Karte nur, falls sie noch nicht transformiert wurde, seit die verzögert ausgelöste Fähigkeit erzeugt wurde.

* Falls du zum Beispiel die Fähigkeit der Verflüchtigenen Peinigerin (eine Kreatur mit der Fähigkeit „{1}, wirf eine Karte ab: Transformiere die Verflüchtigende Peinigerin.“) viermal aktivierst (jeweils als Antwort auf die vorherige Aktivierung), führt die Fähigkeit, die zuerst verrechnet wird, dazu, dass die Kreatur transformiert, und die anderen drei Vorkommen der Fähigkeit haben keinen Effekt.

Spielhilfe: Checklistenkarten

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

* Es gibt zwei verschiedene Checklistenkarten für die doppelseitigen Karten aus *Schatten über Innistrad*: eine für häufige und nicht ganz so häufige Karten sowie eine für seltene und sagenhaft seltene Karten. Du benötigst die passenden Checklistenkarten für die doppelseitigen Karten, die du spielen möchtest.

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

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

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

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

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

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

Wiederkehrendes Thema: Doppelseitige Werwölfe

Die Wirkung von Avacyns Fluchverstummer lässt nach und Innistrad wird wieder von blutrünstigen Werwölfen heimgesucht. Jede Werwolf-Kreatur aus dem Set *Schatten über Innistrad* ist eine doppelseitige Karte. Alle Vorderseiten haben die gleiche ausgelöste Fähigkeit, durch die die Karte transformiert werden kann. Analog haben auch alle Rückseiten die gleiche ausgelöste Fähigkeit, durch die die Karte wieder zurücktransformiert werden kann.

Hinterland-Holzfällerin

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Werwolf

2/1

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls im letzten Zug keine Zaubersprüche gewirkt wurden, transformiere die Hinterland-Holzfällerin.

////

Unterholzerfetterin

grün

Kreatur — Werwolf

4/2

Verursacht Trampelschaden

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, transformiere die Unterholzerfetterin.

* Diese Fähigkeiten betrachten den kompletten vorangegangenen Zug, selbst wenn der Werwolf mit dieser Fähigkeit in diesem Zug gar nicht oder nur einen Teil des Zuges im Spiel war.

* Um die Transformieren-Fähigkeit der Rückseite auszulösen, muss ein einzelner Spieler im vergangenen Zug mindestens zwei Zaubersprüche gewirkt haben. Falls mehrere Spieler im letzten Zug jeweils nur einen Zauberspruch gewirkt haben, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

Neue Schlüsselwort-Fähigkeit: Schleichen

Schleichen ist ein neues Schlüsselwort für verschlagene Kreaturen, die sich lautlos an anderen vorbeistehlen können und dabei allen Blicken entgehen.

702.117. Schleichen

702.117a Schleichen ist eine Ausweichfähigkeit.

702.117b Eine Kreatur mit Schleichen kann von Kreaturen mit höherer Stärke nicht geblockt werden. (Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“)

702.117c Mehrfaches Vorkommen von Schleichen auf einer Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

* Schleichen spielt nur eine Rolle, sowie Blocker bestimmt werden. Wird die Stärke einer der beiden Kreaturen geändert, nachdem Blocker bestimmt wurden, führt das nicht dazu, dass die angreifende Kreatur ungeblockt wird.

* Falls eine Kreatur mit Schleichen Stärke 0 oder weniger hat, verwendest du den tatsächlichen Wert (der negativ sein kann), um festzustellen, ob sie geblockt werden kann. Falls eine Kreatur des verteidigenden Spielers Stärke 0 oder weniger hat, verwendest du gleichfalls den tatsächlichen Wert (der negativ sein kann), um festzustellen, ob sie blocken kann. Eine Kreatur mit Schleichen und Stärke 0 oder weniger wird wahrscheinlich nicht geblockt, aber sie

fügt auch – sofern ihre Stärke nicht erhöht wird – keinen Kampfschaden zu und Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Kampfschaden zugefügt wird, werden nicht ausgelöst.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Wahnsinn

Wahnsinn ist ein Schlüsselwort, das bereits in den *Odysee*- und *Zeitspirale*-Blocks erschienen ist und dich für das Abwerfen von Karten belohnt. Die Regeln für Wahnsinn haben sich seit dem letzten Erscheinen in einem Set leicht geändert. Siehe „Regeländerungen: Wahnsinn“ weiter unten.

Nur der Wind

{1}{U}

Spontanzauber

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

Wahnsinn {U} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

Die offiziellen Regeln für Wahnsinn lauten wie folgt:

702.34. Wahnsinn

702.34a Wahnsinn ist ein Schlüsselwort, das zwei Fähigkeiten verkörpert. Die erste ist eine statische Fähigkeit, die nur wirkt, während sich die Karte mit Wahnsinn auf der Hand eines Spielers befindet. Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die wirkt, wenn die erste Fähigkeit angewandt wird. „Wahnsinn [Kosten]“ bedeutet: „Falls ein Spieler diese Karte abwerfen würde, wirft er sie ab, schickt sie aber ins Exil, anstatt sie auf seinen Friedhof zu legen“ und „Wenn diese Karte auf diese Weise ins Exil geschickt wird, kann ihr Besitzer sie wirken, indem er [Kosten] anstelle der Manakosten der Karte bezahlt. Falls der Spieler das nicht tut, legt er die Karte auf seinen Friedhof.“

702.34b Das Wirken eines Zauberspruchs mithilfe seiner Wahnsinn-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

* In einer **Magic**-Partie können Karten nur aus der Hand eines Spielers abgeworfen werden. Effekte, die Karten aus der Bibliothek eines Spielers auf den Friedhof dieses Spielers legen, führen nicht dazu, dass diese Karten abgeworfen werden.

* Ein Zauberspruch, der für seine Wahnsinn-Kosten gewirkt wird, wird wie jeder andere Zauberspruch auf den Stapel gelegt. Er kann neutralisiert werden, kopiert werden und so weiter. Wenn er verrechnet wird, wird er ins Spiel gebracht (falls es eine bleibende Karte ist) oder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt (falls es ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist).

* Das Wirken eines Zauberspruchs für seine Wahnsinn-Kosten ändert weder seine Manakosten noch seine umgewandelten Manakosten. Du bezahlst nur stattdessen die Wahnsinn-Kosten.

* Effekte, die dafür sorgen, dass du mehr oder weniger für einen Zauberspruch bezahlst, sorgen auch dafür, dass du entsprechend mehr oder weniger für seine Wahnsinn-Kosten bezahlst.

* Wahnsinn funktioniert unabhängig davon, weswegen du die Karte abwirfst. Du kannst sie abwerfen, um Kosten zu bezahlen, oder weil ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich anweist, es zu tun, oder sogar weil du am Ende des Zuges zu viele Karten auf der Hand hast. Du kannst eine Karte mit Wahnsinn allerdings nicht einfach so abwerfen, nur weil du es vielleicht möchtest.

* Wenn du eine Karte mit Wahnsinn wirkst, wurde sie dennoch abgeworfen. Falls sie abgeworfen wurde, um Kosten zu bezahlen, wurden diese Kosten also bezahlt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Karte abgeworfen wird, werden ausgelöst.

* Falls du entscheidest, eine Karte mit Wahnsinn nicht zu wirken, wenn die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit verrechnet wird, wird sie auf deinen Friedhof gelegt. Du hast später nicht mehr die Möglichkeit, sie zu wirken.

* Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, um die Kosten eines Zauberspruchs oder einer aktivierten Fähigkeit zu bezahlen, wird die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit dieser Karte (sowie der Zauberspruch, zu dem diese Karte wird, falls du entscheidest sie zu wirken) vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit verrechnet, deren Kosten du durch das Abwerfen bezahlt hast.

* Falls du eine Karte mit Wahnsinn während des Verrechnens eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit abwirfst, wird sie sofort ins Exil geschickt. Du setzt das Verrechnen des Zauberspruchs oder der Fähigkeit fort. Die Karte ist zu diesem Zeitpunkt nicht in deinem Friedhof. Ihre Wahnsinn-Fähigkeit wird zwar ausgelöst, aber erst auf den Stapel gelegt, sobald der Zauberspruch oder die Fähigkeit vollständig verrechnet wurde.

Regeländerungen: Wahnsinn

Als Wahnsinn zum letzten Mal erschienen ist (im *Zeitspirale*-Block), konnte der Spieler auch entscheiden, eine Karte ganz normal auf den Friedhof abzuwerfen. Nun muss die Karte jedoch ins Exil abgeworfen werden und die Karte wird auf den Friedhof gelegt, falls du sie nicht wirkst, sowie die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit verrechnet wird. Die einzige Entscheidung, die du treffen kannst, ist, ob du sie wirken möchtest, sowie die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit verrechnet wird.

* Falls du während des Verrechnens der Fähigkeit von Jace, Wunderkind von Vryn, aus dem Set *Magic Ursprünge* eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, wird er nur dann zu einem Planeswalker, falls sich vorher bereits mindestens fünf Karten in deinem Friedhof befunden haben. Du kannst nicht bestimmen, die Karte direkt auf den Friedhof zu legen, um die Bedingung zu erfüllen.

Neues Fähigkeitswort: Delirium

Der Friedhof ist im Set *Schatten über Innistrad* weiterhin das Herzstück der makaberen Themen Innistrads. Delirium ist ein neues Fähigkeitswort für Fähigkeiten, die in Kraft treten, sobald der Spieler vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen im Friedhof hat. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

Paranoider Sprengelwächter

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Delirium — Der Paranoide Sprengelwächter erhält +1/+0 und hat Ersts Schlag, solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält.

* Die Kartentypen in **Magic** sind: Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Land, Planeswalker, Hexerei und Stammeskarte (ein Kartentyp, der auf einigen älteren Karten zu finden ist). Übertypen (wie Standard und legendär) und Untertypen (wie Mensch und Ausrüstung) werden nicht gezählt.

* Relevant ist nur die Anzahl an Kartentypen, nicht die Anzahl an Karten. Beispielsweise tritt Delirium in Kraft, wenn die Weidenhexe (eine Artefaktkreatur) gemeinsam mit Katalog (ein Spontanzauber) und dem Segen der Kaplanin (eine Hexerei) im Friedhof ist.

* Da bei einer doppelseitigen Karte, die nicht im Spiel ist, nur die Eigenschaften der Vorderseite betrachtet werden, zählen die Typen auf der Rückseite nicht für Delirium.

* Einige Delirium-Fähigkeiten, die auf Spontanzaubern und Hexereien vorkommen, verwenden das Wort „stattdessen“ oder „anstatt“. Diese Zaubersprüche haben einen verbesserten Effekt, falls bei ihrer Verrechnung vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen in deinem Friedhof sind. Die Anzahl an Kartentypen wird erst überprüft,

während sie verrechnet werden. Sie selbst zählen dabei nicht, da sie noch auf dem Stapel befinden. Du erhältst nur den verbesserten Effekt, nicht beide.

* Manche Delirium-Fähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten von bleibenden Karten. Um eine solche Fähigkeit aktivieren zu können, muss dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthalten. Die Anzahl an Kartentypen wird nicht erneut überprüft, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

* Die meisten ausgelösten Delirium-Fähigkeiten verwenden eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Dein Friedhof muss vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthalten, damit diese Fähigkeiten ausgelöst werden, ansonsten werden sie nicht ausgelöst. Es gibt keine Möglichkeit, dass eine solche Fähigkeit ausgelöst wird, wenn du nicht genug Kartentypen hast, auch dann nicht, wenn du beabsichtigst, diese Zahl als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit zu erhöhen. Die Anzahl an Kartentypen wird erneut überprüft, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, und falls die Anzahl aus irgendwelchen Gründen nun zu niedrig ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls sich die Kartentypen selbst ändern, aber die Anzahl an Kartentypen gleich bleibt (oder steigt), wird die ausgelöste Delirium-Fähigkeit dennoch verrechnet.

* In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Spielstein oder die Kopie eines Zauberspruchs in deinem Friedhof ist, wenn die Anzahl an Kartentypen in deinem Friedhof für die Delirium-Fähigkeit ermittelt wird, bevor der Spielstein oder die Kopie aufhört zu existieren. Da Spielsteine und Kopien keine Karten sind, selbst dann nicht, wenn sie Karten kopieren, werden ihre Typen niemals mitgezählt.

Neue Schlüsselwortaktion: Nachforschungen anstellen

Innistrad fällt dem Wahnsinn anheim, doch was ist die Ursache dafür? Falls du die Wahrheit herausfinden möchtest, kannst du mit „Nachforschungen anstellen“, einer neuen Schlüsselwortaktion, dem Geheimnis auf den Grund gehen.

Die offiziellen Regeln für Nachforschungen anstellen lauten wie folgt:

701.33. Nachforschungen anstellen

701.33a „Nachforschungen anstellen“ bedeutet: „Bringe einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein ins Spiel. Er hat {2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“

* Der Spielstein hat den Namen Hinweis und den Artefakt-Untertyp Hinweis. Hinweis ist kein Kreaturentyp.

* Die Spielsteine sind normale Artefakte. Sie können beispielsweise geopfert werden, um die Engelhafte Säuberung zu wirken, oder das Ziel von Ausreißen sein.

* Falls du einen Hinweis für die Kosten oder für den Effekt einer anderen Karte opferst, wie beispielsweise für die Engelhafte Säuberung oder Tamiyos Aufzeichnungen, kannst du nicht zusätzlich {2} bezahlen und ihn opfern, um eine Karte zu ziehen.

* Manche ausgelösten Fähigkeiten werden immer dann ausgelöst, wenn du einen Hinweis opferst. Diese Fähigkeiten werden unabhängig davon ausgelöst, warum du diesen Hinweis geopfert hast.

* Manche Zaubersprüche, die dich anweisen, Nachforschungen anzustellen, benötigen Ziele. Du kannst keine Zaubersprüche wirken, ohne legale Ziele zu bestimmen. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs illegal werden, wird der Zauberspruch neutralisiert und du stellst keine Nachforschungen an.

Zyklus: „Doppelländer“ aus *Schatten über Innistrad*

Schatten über Innistrad enthält einen Zyklus von fünf seltenen Nichtstandardländern, die getappt ins Spiel kommen, es sei denn, du zeigst eine Länderkarte mit einem bestimmten Typ aus deiner Hand offen vor.

Hafenstadt

Land

Sowie die Hafenstadt ins Spiel kommt, kannst du eine Ebene- oder eine Insel-Karte aus deiner Hand offen vorzeigen. Falls du dies nicht tust, kommt die Hafenstadt getappt ins Spiel.

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

* Du kannst eine beliebige Länderkarte, die einen oder beide erforderlichen Untertypen hat, offen vorzeigen. Es muss kein Standardland sein. Du kannst beispielsweise das Blätterdach-Panorama aus dem Set *Kampf um Zendikar* offen vorzeigen, um die Bedingung der Fähigkeit der Hafenstadt zu erfüllen.

* Länder haben nicht automatisch Untertypen, nur weil sie Mana der entsprechenden Farbe erzeugen können. Die Hafenstadt selbst ist beispielsweise weder eine Ebene noch eine Insel, obwohl sie weißes und blaues Mana erzeugen kann, daher kannst du nicht eine Hafenstadt offen vorzeigen, um die Bedingung einer anderen Hafenstadt zu erfüllen.

* Falls eine Länderkarte mit einem passenden Untertyp gleichzeitig mit einem dieser Doppelländer aus deiner Hand ins Spiel kommt, kannst du das Land offen vorzeigen, damit das Doppelland ungetappt ins Spiel kommt.

* Falls ein Effekt dich anweist, eines dieser Länder getappt ins Spiel zu bringen, kommt es auch dann getappt ins Spiel, falls du eine Länderkarte aus deiner Hand offen vorzeigst.

KARTENSPEZIFISCHES

Anrufung von Sankt Traft

{1}{W}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, bringe einen 4/4 weißen Engel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit getappt und angreifend ins Spiel. Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil.“

* Welchen Spieler oder Planeswalker der Spielstein angreift, entscheidest du, sowie du ihn ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den die verzauberte Kreatur angreift.

* Obwohl der Spielstein angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).

* Falls der Spielstein durch einen Effekt Wachsamkeit erhält, kommt der Spielstein dennoch getappt ins Spiel.

* Wird die Anrufung von Sankt Traft oder die verzauberte Kreatur aus dem Spiel entfernt, verhindert das nicht, dass die verzögert ausgelöste Fähigkeit den Engel-Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil schickt.

Anwerber der Dämmerwache

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger, Werwolf

2/2

{2}{G}: Schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte offen vorzeigen und sie auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls im letzten Zug keine Zaubersprüche gewirkt wurden, transformiere den Anwerber der Dämmerwache.

////

Heuler der Krallenhorde

grün

Kreatur — Werwolf

3/3

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

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, transformiere den Heuler der Krallenhorde.

* Du kannst die erste Fähigkeit des Anwerbers der Dämmerwache als Antwort auf eine ausgelöste Fähigkeit aktivieren.

* Die erste Fähigkeit des Heulers der Krallenhorde kann nur den generischen Teil der Manakosten eines Kreaturenzaubers reduzieren.

* Die erste Fähigkeit des Heulers der Krallenhorde kann alternative Kosten wie Wahnsinn-Kosten reduzieren.

Arlinn Kord

{2}{R}{G}

Planeswalker — Arlinn

3

+1: Bis zum Ende des Zuges erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl +2/+2, Wachsamkeit und Eile.

0: Bringe einen 2/2 grünen Wolf-Kreaturenspielstein ins Spiel. Transformiere Arlinn Kord.

////

Arlinn, Verbündete des Mondes

rot, *grün*

Planeswalker — Arlinn

+1: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

-1: Arlinn, Verbündete des Mondes, fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Transformiere Arlinn, Verbündete des Mondes.

-6: Du erhältst ein Emblem mit „Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile und {T}: Diese Kreatur fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.“

* Die Planeswalker-Einzigartigkeitsregel überprüft, ob Planeswalker einen Planeswalkertyp gemeinsam haben. Falls du sowohl Arlinn Kord als auch Arlinn, Verbündete des Mondes, kontrollierst, bestimmst du eine davon und legst sie auf den Friedhof ihres Besitzers.

* Arlinn Kord ist keine Werwolf-Karte; das heißt, sie hat nicht den Kreaturentyp „Werwolf“. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die sich auf Werwolf-Karten oder Werwölfe beziehen, betreffen Arlinn nicht.

* Du kannst die erste Fähigkeit von Arlinn Kord ohne Ziele aktivieren, nur um eine Loyalitätsmarke auf sie zu legen.

* Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, die Arlinn Kord in Arlinn, Verbündete des Mondes, transformiert (oder umgekehrt), ändert sich dadurch nicht die Anzahl an Loyalitätsmarken auf ihr.

* Du kannst nicht im selben Zug Arlinn Kords zweite Fähigkeit aktivieren und dann, nachdem sie transformiert wurde, eine Loyalitätsfähigkeit von Arlinn, Verbündete des Mondes, aktivieren (und umgekehrt).

* Welche Kreaturen von der ersten Fähigkeit von Arlinn, Verbündete des Mondes, betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+1 noch verursachen sie Trampelschaden.

* Das Emblem gewährt deinen Kreaturen die aktivierte Fähigkeit. Verwende die Stärke der Kreatur, die sie zum Zeitpunkt des Verrechnens der aktivierten Fähigkeit hat, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war. Beachte den Unterschied zur Schlüsselwortaktion „kämpfen“, bei der es erforderlich ist, dass beide Kreaturen im Spiel sind, damit irgendein Schaden zugefügt wird.

Aus dem Schlaf gerissen

{2}{U}{U}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl legt die obersten dreizehn Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

{3}{U}{U}: Bringe Aus dem Schlaf gerissen aus deinem Friedhof transformiert ins Spiel. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

////

Beständiger Albtraum

blau

Kreatur — Nachtmahr

1/1

Schleichen (*Diese Kreatur kann von Kreaturen mit größerer Stärke nicht geblockt werden.*)

Wenn der Beständige Albtraum einem Spieler Kampfschaden zufügt, bringe ihn auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Eine Hexerei kann nicht ins Spiel gebracht werden und eine bleibende Karte kann nicht in eine Hexerei transformiert werden. Falls ein Effekt den Beständigen Albtraum ins Exil schickt und dich dann anweist, ihn wieder ins Spiel zurückzubringen, bleibt er aufgedeckt im Exil (es sei denn, ein Effekt weist dich an, ihn transformiert ins Spiel zu bringen. In diesem Fall kehrt er als Beständiger Albtraum ins Spiel zurück). Falls ein Effekt dich anweist, den Beständigen Albtraum zu transformieren, wird die Anweisung ignoriert.

Avacyns Missionare

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

3/3

Falls Avacyns Missionare zu Beginn deines Endsegments ausgerüstet sind, transformiere sie.

////

Inquisitoren der Lunarchen

weiß

Kreatur — Mensch, Kleriker

4/4

Wenn diese Kreatur in die Inquisitoren der Lunarchen transformiert, kannst du eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil schicken, bis die Inquisitoren der Lunarchen das Spiel verlassen.

* Die Ausrüstung, die an Avacyns Missionare angelegt ist, bleibt angelegt, wenn sie transformieren.

* Falls die Inquisitoren der Lunarchen das Spiel verlassen, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

* Falls die Inquisitoren der Lunarchen irgendwie in Avacyns Missionare transformieren, bleibt die Kreatur im Exil. Falls Avacyns Missionare später das Spiel verlassen, wird die Kreatur ins Spiel zurückgebracht.

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

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

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

Avacyns Richtspruch

{1}{R}

Hexerei

Wahnsinn {X}{R} *(Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)*

Avacyns Richtspruch fügt 2 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen und/oder Spielern deiner Wahl du bestimmst. Falls die Wahnsinn-Kosten von Avacyns Richtspruch bezahlt wurden, fügt er stattdessen X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl dieser Kreaturen und/oder Spieler du bestimmst.

* Du sagst an, wie der Schaden aufgeteilt wird, während du Avacyns Richtspruch wirkst. Jedes Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt erhalten.

* Du kannst Schaden, den Avacyns Richtspruch einem Gegner zufügen würde, auf einen Planeswalker umlenken, den dieser Spieler kontrolliert. Jedoch kann Avacyns Richtspruch nicht beiden – dem Planeswalker und seinem Beherrscher – Schaden zufügen.

* Falls Avacyns Richtspruch mehrere Ziele hat und einige, aber nicht alle Ziele zu dem Zeitpunkt, zu dem Avacyns Richtspruch verrechnet wird, illegal sind, fügt Avacyns Richtspruch den verbleibenden legalen Zielen so viel Schaden zu, wie ursprünglich bestimmt.

Banditin vom Geierberg

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Räuber, Werwolf

3/2

Eile

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls im letzten Zug keine Zaubersprüche gewirkt wurden, transformiere die Banditin vom Geierberg.

////

Alphatier des Vildin-Rudels

rot

Kreatur — Werwolf

4/3

Immer wenn ein Werwolf unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du ihn transformieren.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, transformiere das Alphatier des Vildin-Rudels.

* Falls du drei Alphatier des Vildin-Rudels kontrollierst und ein Werwolf unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du ihn transformieren, erneut transformieren und dann noch ein drittes Mal transformieren. Obwohl die Situation ähnlich klingen mag, wie jene, die von der Regel 701.25e abgedeckt wird, sind die Umstände hier anders, da die Fähigkeit, mit der die Kreatur transformiert, nicht von der Kreatur selbst stammt. Weitere Informationen siehe unter „Regeländerungen: Doppelseitige Karten“ im Abschnitt „Allgemeines“.

* Falls eine Kreatur mit Eile in dem Zug, in dem sie unter deine Kontrolle kommt, transformiert und daraufhin nicht mehr Eile hat (zum Beispiel falls du eine Banditin vom Geierberg wirkst und bereits ein Alphatier des Vildin-Rudels kontrollierst), kann sie in diesem Zug nicht angreifen.

Beharrlichkeit

{3}{W}

Spontanzauber

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges. Enttappe diese Kreaturen.

* Welche Kreaturen von der Beharrlichkeit betroffen sind, wird beim Verrechnen des Zauberspruchs ermittelt. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+1 noch Lebensverknüpfung.

* Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung hat keine zusätzliche Wirkung.

Beißender Regen

{2} {B} {B}

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

Wahnsinn {2} {B} *(Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)*

* Welche Kreaturen vom Beißenden Regen betroffen sind, wird ermittelt, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -2/-2.

Beschleichendes Grauen

{3} {B}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments wirft jeder Spieler eine Karte ab. Jeder Gegner, der eine Karte abgeworfen hat, die einen Kartentyp mit der von dir abgeworfenen Karte gemeinsam hat, verliert 3 Lebenspunkte. *(Die Spieler zeigen die abgeworfenen Karten gleichzeitig offen vor.)*

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit vorschreibt, dass jeder Spieler eine Karte abwerfen muss, wählt jeder Spieler (beginnend bei dem Spieler, dessen Zug es ist, und dann reihum in Zugreihenfolge) eine Karte aus seiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen, und legt sie zur Seite. Dann werden alle diese Karten auf einmal aufgedeckt und abgeworfen.

* Die Kartentypen, die die für die Fähigkeit des Beschleichenden Grauens abgeworfenen Karten gemeinsam haben können, sind: Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Land, Planeswalker, Hexerei und Stammeskarte (ein Kartentyp, der auf einigen älteren Karten zu finden ist). Übertypen (wie Standard und legendär) und Untertypen (wie Mensch und Ausrüstung) werden nicht gezählt.

* Falls ein Spieler keine Karten auf der Hand hat, wirft dieser Spieler keine Karten ab, alle anderen hingegen schon. Falls du keine Karte abwirfst, kann kein Spieler eine Karte abgeworfen haben, die einen Kartentyp mit der von dir abgeworfenen Karte gemeinsam hat, daher verliert kein Spieler 3 Lebenspunkte.

* Falls ein Gegner eine Karte abwirft, die zwei Kartentypen mit der von dir abgeworfenen Karte gemeinsam hat (zum Beispiel eine Artefaktkreatur), verliert er dennoch nur 3 Lebenspunkte.

* Da bei einer doppelseitigen Karte, die nicht im Spiel ist, nur die Eigenschaften der Vorderseite betrachtet werden, wird bei einer doppelseitigen Karte mit unterschiedlichen Kartentypen auf Vorder- und Rückseite (wie bei der Monströsen Hautirritation) nur die Vorderseite mit den anderen abgeworfenen Karten verglichen.

Besucherin der Anstalt

{1} {B}

Kreatur — Vampir, Zauberer

3/1

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers und falls dieser Spieler keine Karten auf der Hand hat, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

Wahnsinn {1} {B} *(Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)*

* Das Versorgungssegment findet vor dem Ziehsegment und nach dem Enttappsegment statt. Die erste Fähigkeit der Besucherin der Anstalt wird ausgelöst und verrechnet, bevor der aktive Spieler eine Karte in seinem Ziehsegment zieht, falls er keine Karten auf der Hand hat.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Besucherin der Anstalt überprüft die Hand des aktiven Spielers sowohl zu Beginn des Versorgungssegments als auch beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit. Falls der Spieler eine Karte auf der Hand hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, zieht er weder eine Karte noch verliert er 1 Lebenspunkt. Insbesondere gilt: Falls du während deines Versorgungssegments mehrere Besucherinnen der Anstalt kontrollierst, werden zwar alle gleichzeitig ausgelöst, jedoch verhindert das Verrechnen der ersten dieser Fähigkeiten, dass alle weiteren einen Effekt haben, es sei denn, du kannst die gezogene Karte irgendwie aus deiner Hand entfernen, bevor die nächste Fähigkeit verrechnet wird.

* Während des Zuges eines Gegners werden ausgelöste Fähigkeiten, die du kontrollierst, vor irgendwelchen ausgelösten Fähigkeiten von bleibenden Karten, die dieser Gegner kontrolliert, verrechnet, falls sie gleichzeitig ausgelöst werden. Das bedeutet: Falls sowohl du als auch dein Gegner während des Versorgungssegments des Gegners eine Besucherin der Anstalt kontrolliert und er keine Karten auf der Hand hat, ziehst du immer eine Karte, bevor dein Gegner eine Karte auf der Hand hat.

Blitzaxt

{R}

Spontanzauber

Wirf als zusätzliche Kosten, um die Blitzaxt zu wirken, eine Karte ab oder bezahle {5}.

Die Blitzaxt fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

* Die umgewandelten Manakosten der Blitzaxt betragen 1, unabhängig davon, welche zusätzlichen Kosten du bezahlst.

Bücher wälzen

{3}{U}{U}

Hexerei

Ziehe drei Karten, enttappe bis zu zwei Länder und wirf dann eine Karte ab.

* Du bestimmst, welche Länder du enttappst, nachdem du drei Karten gezogen hast. Du kannst auf diese Weise Länder enttappen, die von beliebigen Spielern kontrolliert werden.

Dann leben sie noch heute

{4}{B}{B}

Hexerei

Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Jede dieser Kreaturen ist zusätzlich zu ihren anderen Farben und Typen ein schwarzer Zombie. Lege Dann leben sie noch heute unter die Bibliothek ihres Besitzers.

* Falls eine als Ziel gewählte Kreaturenkarte normalerweise farblos ist, ist sie jetzt einfach schwarz. Sie ist nicht gleichzeitig farblos und schwarz.

Das Böse entlarven

{1}{W}

Spontanzauber

Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

Stelle Nachforschungen an. (Bringe einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte“ ins Spiel.)

* Du kannst Das Böse entlarven ohne Ziele wirken, falls du nur Nachforschungen anstellen möchtest.

Das Ding im Eis

{1}{U}

Kreatur — Schrecken

0/4

Verteidiger

Das Ding im Eis kommt mit vier Eismarken ins Spiel.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, entferne eine Eismarke vom Ding im Eis. Falls dann keine Eismarken auf ihm liegen, transformiere es.

////

Erweckter Schrecken

blau

Kreatur — Krake, Schrecken

7/8

Wenn diese Kreatur in den Erweckten Schrecken transformiert, bringe alle Nicht-Schrecken-Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

* Wenn die ausgelöste Fähigkeit von Das Ding im Eis die letzte Marke von sich selbst entfernt, wird die Fähigkeit des Erweckten Schreckens ausgelöst und vor dem Zauberspruch, der die letzte Fähigkeit von Das Ding im Eis ausgelöst hast, verrechnet.

* Das Entfernen aller Eismarken von Das Ding im Eis auf andere Weise führt nicht dazu, dass es transformiert. Du musst einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirken, um die letzte Fähigkeit auszulösen.

Das Gitrog-Monster

{3}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Frosch, Schrecken

6/6

Todesberührung

Opfere zu Beginn deines Versorgungssegments Das Gitrog-Monster, falls du nicht ein Land opferst.

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

Immer wenn eine oder mehrere Länderkarten von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt werden, ziehe eine Karte.

* Falls mehrere Länderkarten gleichzeitig auf deinen Friedhof gelegt werden, wird die letzte Fähigkeit von Das Gitrog-Monster nur einmal ausgelöst. Das könnte eintreten, weil ein Effekt (wie jener der ersten Fähigkeit von Kribbeln) sie gleichzeitig aus deiner Bibliothek dorthin gelegt hat oder sie gleichzeitig zerstört wurden (wie zum Beispiel zwei Landkreaturen, denen gleichzeitig tödlicher Kampfschaden zugefügt wurde).

Das Unbekannte herausfordern

{G}

Spontanzauber

Stelle Nachforschungen an, dann erhält eine Kreatur deiner Wahl für jeden Hinweis, den du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges. *(Um Nachforschungen anzustellen, bringe einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte“ ins Spiel.)*

* Kein Spieler kann zwischen den beiden Schritten von Das Unbekannte herausfordern eine Aktion ausführen, daher erhält die als Ziel gewählte Kreatur mindestens +1/+1.

Das veränderte Ich

{X}{2}{G}{U}

Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Das veränderte Ich kann nicht neutralisiert werden.

Du kannst Das veränderte Ich als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass es mit X zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel kommt.

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

* Falls du eine doppelseitige Kreatur kopierst, wird Das veränderte Ich zu einer Kopie derjenigen Seite, die oben ist, wenn Das veränderte Ich ins Spiel kommt. Da Das veränderte Ich keine doppelseitige Karte ist, kann es nicht transformiert werden. Falls ein Effekt dich anweist, es transformiert zurück ins Spiel zu bringen, wenn es das Spiel verlässt, kehrt es nicht ins Spiel zurück und bleibt in der neuen Zone.

* Falls die bestimmte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen. Der Wert von X in der letzten Fähigkeit von Das veränderte Ich ist jener Wert, der beim Wirken von Das veränderte Ich bestimmt wurde.

* Falls die bestimmte Kreatur (a) etwas Anderes (b) kopiert (wenn sie zum Beispiel selbst ein Das veränderte Ich ist), dann kommt dein Das veränderte Ich als Kopie von (b) ins Spiel.

* Ist die bestimmte Kreatur ein Spielstein, kopiert Das veränderte Ich die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Das veränderte Ich ist kein Spielstein.

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

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

* Du kannst auch bestimmen, nichts zu kopieren. In diesem Fall kommt Das veränderte Ich als 0/0 Kreatur ins Spiel und wird wahrscheinlich direkt auf den Friedhof gelegt. Es erhält keine +1/+1-Marken durch seine Fähigkeit.

* X kann 0 sein. Das veränderte Ich kommt mit keinen zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel und ist einfach nur eine Kopie der gewählten Kreatur.

Den Fluten entsteigen

{5} {U}

Hexerei

Bringe für jede Spontanzauber- und Hexerei-Karte in deinem Friedhof einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein getappt ins Spiel.

* Den Fluten entsteigen wird erst auf deinen Friedhof gelegt, nachdem der Zauberspruch fertig verrechnet wurde. Es zählt nicht zu den Spontanzauber- und Hexerei-Karten in deinem Friedhof.

Doppelschuss

{R}

Spontanzauber

Der Doppelschuss fügt bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl je 1 Schadenspunkt zu.

* Du kannst dieselbe Kreatur nicht zweimal als Ziel wählen, damit ihr der Doppelschuss 2 Schadenspunkte zufügt.

Dornstrauchweg-Patrouille

{3}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Immer wenn die Dornstrauchweg-Patrouille einer oder mehreren Kreaturen Schaden zufügt, stelle Nachforschungen an. (*Bringe einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte“ ins Spiel.*) Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug drei oder mehr Hinweise geopfert hast, kannst du eine Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

* Die erste Fähigkeit der Dornstrauchweg-Patrouille wird nur einmal pro Kampfschadensegment ausgelöst, egal wie vielen Kreaturen sie Schaden zufügt.

* Die zweite Fähigkeit der Dornstrauchweg-Patrouille betrachtet den kompletten Zug, selbst falls sie während eines Teils davon nicht im Spiel war. Sie bemerkt Hinweise, die aus einem beliebigen Grund geopfert werden, nicht nur solche, die für ihre eigene Fähigkeit geopfert werden.

Drogskol-Kavallerie

{5}{W}{W}

Kreatur — Geist, Ritter

4/4

Fliegend

Immer wenn ein anderer Geist unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

{3}{W}: Bringe einen 1/1 weißen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

* Der von der Drogskol-Kavallerie erzeugte Geist-Spielstein löst ihre zweite Fähigkeit aus. Dasselbe gilt für alle anderen Geister, die du wirkst, und Geist-Spielsteine, die du auf andere Weise ins Spiel bringst.

Durchquerung des Ulvenwalds

{G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.

Delirium — Falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, durchsuche deine Bibliothek stattdessen nach einer Kreaturen- oder Länderkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.

* Die Delirium-Fähigkeit der Durchquerung des Ulvenwalds erlaubt dir, eine Nichtstandardland-Karte zu finden.

Düstergrab-Koloss

{2}{B}

Kreatur — Zombie, Riese

2/2

Der Düstergrab-Koloss kommt mit einer +1/+1-Marke für jede Zombie-Karte in deinem Friedhof ins Spiel.

Immer wenn du einen Zombie-Zauberspruch wirkst, bringe einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein getappt ins Spiel.

* Falls der Düstergrab-Koloss aus deinem Friedhof ins Spiel kommt, zählt seine erste Fähigkeit ihn mit, wenn ermittelt wird, wie viele Zombie-Karten in deinem Friedhof sind. Gleichmaßen gilt: Falls er gleichzeitig mit einer anderen Zombie-Karte aus deinem Friedhof ins Spiel kommt, zählt die Fähigkeit den anderen Zombie mit.

* Die letzte Fähigkeit des Dustergrab-Kolosses wird nicht ausgelöst, wenn du ihn wirkst, da er noch nicht im Spiel ist.

Einäschern

{4}{R}

Hexerei

Einäschern fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Falls diese Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

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

Einsiedler vom Schnackhügel

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Werwolf

2/3

Immer wenn ein Gegner während deines Zuges einen Zauberspruch wirkt, ziehe eine Karte.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls im letzten Zug keine Zaubersprüche gewirkt wurden, transformiere den Einsiedler vom Schnackhügel.

////

Einsamer Wolf vom Schnackhügel

grün

Kreatur — Werwolf

3/5

Immer wenn ein Gegner während deines Zuges einen Zauberspruch wirkt, ziehe zwei Karten.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, transformiere den Einsamen Wolf vom Schnackhügel.

* Die erste Fähigkeit des Einsiedlers vom Schnackhügel und die erste Fähigkeit des Einsamen Wolfs vom Schnackhügel werden auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch, den dein Gegner wirkt, neutralisiert wird.

* Du kannst Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die erste Fähigkeit des Einsiedlers vom Schnackhügel oder des Einsamen Wolfs vom Schnackhügel verrechnet wurde, aber bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.

Engel der Erlösung

{6}{W}{W}

Kreatur — Engel

6/6

Fliegend

Delirium — Immer wenn der Engel der Erlösung Schaden zufügt und falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil.

* Falls der Engel der Erlösung mehreren Kreaturen, Spielern oder Planeswalkern gleichzeitig Schaden zufügt (beispielsweise, weil er von zwei kleineren Kreaturen geblockt wurde), wird seine letzte Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

* Falls der Engel der Erlösung Schaden zufügt und ihm gleichzeitig tödlicher Schaden zugefügt wird, wird seine Fähigkeit ausgelöst.

* Falls der Engel der Erlösung einer Kreatur tödlichen Schaden zufügt, kann diese Kreatur nicht das Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Engels der Erlösung sein. Sie befindet sich bereits im Friedhof ihres Besitzers.

* Falls dein Friedhof drei unterschiedliche Nichtkreatur-Kartentypen enthält und der Engel der Erlösung gleichzeitig Schaden zufügt, wenn einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, tödlicher Schaden zugefügt wird, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Die Kreatur stirbt erst, nachdem überprüft wurde, ob die Fähigkeit des Engels der Erlösung ausgelöst wird.

Erzengel Avacyn

{3}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Engel

4/4

Aufblitzen

Fliegend, Wachsamkeit

Wenn Erzengel Avacyn ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges

Unzerstörbarkeit.

Wenn eine Nicht-Engel-Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, transformiere Erzengel Avacyn zu Beginn des nächsten Versorgungssegments.

////

Avacyn die Läuterin

rot

Legendäre Kreatur — Engel

6/5

Fliegend

Wenn diese Kreatur in Avacyn die Läuterin transformiert, fügt sie jeder anderen Kreatur und jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu.

* Die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Erzengel Avacyn wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments ausgelöst, unabhängig davon, wessen Zug es ist.

* Die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Erzengel Avacyn führt nicht dazu, dass Avacyn wieder in den Erzengel Avacyn transformiert, falls sie bereits in Avacyn die Läuterin transformiert wurde (zum Beispiel falls mehrere Kreaturen in einem Zug gestorben sind). Weitere Informationen siehe unter „Regeländerungen: Doppelseitige Karten“ im Abschnitt „Allgemeines“.

Essenzfluktuation

{U}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe diese Karte dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Falls sie ein Geist ist, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

* Die Essenzfluktuation überprüft, ob die Kreatur ein Geist ist, nachdem sie aus dem Exil zurückgebracht wurde.

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

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

* Falls eine doppelseitige Karte ins Exil geschickt wird, kehrt sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel zurück.

Fahle Reiterin aus Trostad

{1}{B}

Kreatur — Geist

3/3

Schleichen (*Diese Kreatur kann von Kreaturen mit größerer Stärke nicht geblockt werden.*)

Wenn die Fahle Reiterin aus Trostad ins Spiel kommt, wirf eine Karte ab.

* Du kannst die Fahle Reiterin aus Trostad auch wirken, falls du keine andere Karte auf deiner Hand hast. Falls du keine Karte auf deiner Hand hast, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.

Falkenrath-Gierschlund

{R}

Kreatur — Vampir, Berserker

2/1

Jede Vampir-Kreaturenkarte, die du besitzt und die nicht im Spiel ist, hat Wahnsinn. Die Wahnsinn-Kosten sind gleich ihrer Manakosten. (*Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

* Die Fähigkeit des Falkenrath-Gierschlunds wirkt nur, solange er im Spiel ist. Falls du ihn abwirfst, kann er sich nicht selbst Wahnsinn verleihen.

* Falls der Falkenrath-Gierschlund das Spiel verlässt, bevor die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit einer Vampir-Karte verrechnet wurde, die Wahnsinn durch seine Fähigkeit erhalten hat, ermöglicht dir die Wahnsinn-Fähigkeit dennoch, diese Vampir-Karte für die entsprechenden Kosten zu wirken, obwohl sie nicht mehr Wahnsinn hat.

* Falls du eine Vampir-Kreaturenkarte abwirfst, die bereits eine Wahnsinn-Fähigkeit hat, bestimmst du, von welcher Wahnsinn-Fähigkeit sie ins Exil geschickt wird. Du kannst entweder die bestimmen, die sie ohnehin schon hatte, oder die, die sie durch den Falkenrath-Gierschlund erhalten hat.

Feuerbrandhund

{3}{R}

Kreatur — Elementarwesen, Hund

2/3

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf den Feuerbrandhund.

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

Fieberhafte Visionen

{1}{U}{R}

Verzauberung

Zu Beginn des Endsegments jedes Spielers zieht dieser Spieler eine Karte. Falls der Spieler dein Gegner ist und vier oder mehr Karten auf der Hand hat, fügen ihm die Fieberhaften Visionen 2 Schadenspunkte zu.

* Kein Spieler kann zwischen den beiden Schritten der Fieberhaften Visionen eine Aktion ausführen. Falls dein Gegner also nach dem Ziehen einer Karte vier oder mehr Karten auf der Hand hat, fügen ihm die Fieberhafte Visionen 2 Schadenspunkte zu.

Flammenklingen-Engel

{4}{R}{R}

Kreatur — Engel

4/4

Fliegend

Immer wenn eine Quelle, die ein Gegner kontrolliert, dir oder einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, Schaden zufügt, kannst du den Flammenklingen-Engel dem Beherrscher dieser Quelle 1 Schadenspunkt zufügen lassen.

* Falls eine Quelle gleichzeitig dir und/oder mehreren bleibenden Karten, die du kontrollierst, Schaden zufügt, wird die letzte Fähigkeit des Flammenklingen-Engels entsprechend oft ausgelöst. Falls zum Beispiel eine Kreatur, die Trampelschaden verursacht, sowohl dir als auch einer blockenden Kreatur, die du kontrollierst, Schaden zufügt, wird die Fähigkeit des Flammenklingen-Engels zweimal ausgelöst.

* Beachte, dass die letzte Fähigkeit optional ist. Nehmen wir zum Beispiel an, dass zwei Spieler jeweils einen Flammenklingen-Engel kontrollieren und eine Quelle, die der erste Spieler kontrolliert, dem zweiten Spieler, oder einer bleibenden Karte, die dieser kontrolliert, Schaden zufügt. Die dadurch ausgelöste Fähigkeit kann dem ersten Spieler Schaden zufügen, was dazu führt, dass die Fähigkeit des Flammenklingen-Engels dieses Spielers ausgelöst wird. Diese Fähigkeit kann dem zweiten Spieler Schaden zufügen und so weiter. Das Ganze wiederholt sich so lange, bis die Partie endet oder ein Spieler entscheidet, die Fähigkeit nicht zu verwenden und so dem Gemetzel ein Ende setzt.

Flüchtige Erinnerungen

{2}{U}

Verzauberung

Wenn die Flüchtigen Erinnerungen ins Spiel kommen, stelle Nachforschungen an. (*Bringe einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte“ ins Spiel.*)

Immer wenn du einen Hinweis opferst, legt ein Spieler deiner Wahl die obersten drei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

* Falls du einen Hinweis opferst, um die Kosten eines Zauberspruchs oder eine Fähigkeit zu bezahlen, wird die zweite Fähigkeit der Flüchtigen Erinnerungen vor diesem Zauberspruch bzw. dieser Fähigkeit verrechnet.

Flügel stutzen

{1}{G}

Spontanzauber

Jeder Gegner opfert eine Kreatur mit Flugfähigkeit.

* Du kannst Flügel stutzen selbst dann wirken, falls nicht alle (oder keiner) deiner Gegner eine Kreatur mit Flugfähigkeit kontrollieren. Jeder, auf den die Bedingung zutrifft, muss eine Kreatur bestimmen, die geopfert werden soll. Alle anderen sind nicht betroffen.

Freundliche Fremde

{2}{B}

Kreatur — Mensch

2/3

Delirium — {2}{B}: Transformiere die Freundliche Fremde. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält.

////

Dämonenbesessene Hexe

schwarz

Kreatur — Mensch, Schamane

4/3

Wenn diese Kreatur in die Dämonenbesessene Hexe transformiert, kannst du eine Kreatur deiner Wahl zerstören.

* Das zweimalige Aktivieren der Fähigkeit der Freundlichen Fremden führt nicht dazu, dass sie wieder in die Freundliche Fremde transformiert, falls sie bereits in die Dämonenbesessene Hexe transformiert wurde. Weitere Informationen siehe unter „Regeländerungen: Doppelseitige Karten“ im Abschnitt „Allgemeines“.

Frommer Evangelist

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Immer wenn der Fromme Evangelist oder eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

{2}, {T}, opfere eine andere bleibende Karte: Transformiere den Frommen Evangelisten.

////

Abtrünniger Apostel

schwarz

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/4

Immer wenn der Abtrünnige Apostel oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, verliert ein Gegner deiner Wahl 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Falls der Fromme Evangelist zur gleichen Zeit wie eine andere Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit des Frommen Evangelisten sowohl einmal für die andere Kreatur als auch einmal für sich selbst ausgelöst.

* Falls der Abtrünnige Apostel zur gleichen Zeit wie eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, wird die Fähigkeit des Abtrünnigen Apostels sowohl einmal für die andere Kreatur als auch einmal für sich selbst ausgelöst.

Gebunden durch Mondsilber

{2}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen, blocken oder transformieren.

Opfere eine andere bleibende Karte: Lege Gebunden durch Mondsilber an eine Kreatur deiner Wahl an. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest, und nur einmal pro Zug.

* Aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten der verzauberten Kreatur, die sie transformieren würden, können weiterhin aktiviert bzw. ausgelöst werden. Falls diese Fähigkeiten auch noch andere Effekte haben, treten diese ein.

* Du kontrollierst Gebunden durch Mondsilber, auch wenn es eine gegnerische Kreatur verzaubert. Nur du kannst die letzte Fähigkeit aktivieren.

Gedanken zerpfücken

{2}{B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Bestimme eine Karte davon, die kein Land ist, und schicke sie ins Exil.

Delirium — Falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek dieses Spielers nach einer beliebigen Anzahl an Karten mit dem gleichen Namen wie die ins Exil geschickte Karte und schicke diese Karten ins Exil; dieser Spieler mischt dann seine Bibliothek.

* Falls du keine Karte bestimmen kannst, die kein Land ist, und dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, durchsuchst du die Bibliothek dieses Spielers, obwohl du keine Karten finden kannst. Die Bibliothek wird daraufhin gemischt.

Gefährte des Katharers

{2}{W}

Kreatur — Hund

3/1

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält der Gefährte des Katharers bis zum Ende des Zuges Unzerstörbarkeit. (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören ihn nicht.*)

* Die ausgelöste Fähigkeit des Gefährten des Katharers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

Gefäß der Boshaftigkeit

{1} {B}

Verzauberung

{1} {B}, opfere das Gefäß der Boshaftigkeit: Ein Gegner deiner Wahl schickt zwei Karten aus seiner Hand ins Exil. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

* Du kannst die Hand des Spielers nicht ansehen, während die Fähigkeit des Gefäßes der Boshaftigkeit verrechnet wird. Der Spieler wählt zwei Karten, schickt sie aufgedeckt ins Exil und dann kannst du sehen, was er ins Exil geschickt hat.

Gehirn im Glas

{2}

Artefakt

{1}, {T}: Lege eine Ladungsmarke auf das Gehirn im Glas, dann kannst du eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte mit umgewandelten Manakosten in Höhe der Anzahl an Ladungsmarken auf dem Gehirn im Glas aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

{3}, {T}, entferne X Ladungsmarken vom Gehirn im Glas: Hellsicht X.

* Wenn die erste Fähigkeit des Gehirns im Glas verrechnet wird, wird die gerade erst platzierte Ladungsmarke mitgezählt, wenn ermittelt wird, welche Zaubersprüche du wirken kannst. Kein Spieler kann zwischen dem Platzen der Marke und dem Bestimmen des Zauberspruchs, der gewirkt werden soll, eine Aktion ausführen.

* Falls das Gehirn im Glas das Spiel verlässt, bevor seine erste Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Anzahl an Marken, die auf ihm lagen, als er das Spiel verlassen hat, um zu ermitteln, welchen Zauberspruch du wirken kannst. Diese Anzahl ändert sich nicht, da du keine neue Marke auf das Gehirn im Glas legen kannst.

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten wie Erwecken-Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Blitzaxt der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

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

Geisterblitz

{2} {R}

Spontanzauber

Der Geisterblitz fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

{2} {U}, schicke den Geisterblitz aus deinem Friedhof ins Exil: Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Die Fähigkeit des Geisterblitzes kann jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei kopieren, nicht nur solche mit Zielen.

* Beim Verrechnen der Fähigkeit des Geisterblitzes wird eine Kopie des Spontanzäubers oder der Hexerei erzeugt. Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopie wird dann wie ein normaler Zauberspruch verrechnet, und zwar vor dem ursprünglichen Zauberspruch, aber nachdem alle Spieler die Möglichkeit bekommen haben, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren.

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

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

* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie bei den Wahnsinn-Kosten von Avacyns Richtspruch), hat die Kopie den gleichen Wert für X.

* Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde (ebenfalls wie bei Avacyns Richtspruch), kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, können jedoch geändert werden).

* Falls für den Zauberspruch alternative Kosten, wie Wahnsinn-Kosten oder Schwall-Kosten, bezahlt wurden, werden dieselben alternativen Kosten für die Kopie als bezahlt betrachtet.

Geisterflügel

{1} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

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

Wirf eine Karte ab: Bringe die verzauberte Kreatur auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Du kontrollierst die Geisterflügel selbst dann, wenn sie eine gegnerische Kreatur verzaubern. Nur du kannst die letzte Fähigkeit der Geisterflügel aktivieren.

* Sobald die letzte Fähigkeit der Geisterflügel verrechnet wurde, sind sie eine Aura im Spiel, die an keine Kreatur angelegt ist, und werden sofort auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

* Falls die Geisterflügel das Spiel verlassen, bevor ihre letzte aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde, wird jene Kreatur auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht, die die Geisterflügel direkt vor dem Verlassen des Spiels verzaubert hatten, falls diese Kreatur noch im Spiel ist.

* Du kannst die letzte Fähigkeit mehrfach aktivieren, um mehrere Karten abzuwerfen. Nur die Fähigkeit, die zuerst verrechnet wird, hat einen Effekt.

Gelungenes Flickwerk

{1} {U} {B}

Kreatur — Zombie

3/3

Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt und falls sie aus deinem Friedhof ins Spiel gekommen ist oder du sie aus deinem Friedhof gewirkt hast, bringe das Gelungene Flickwerk zu Beginn des nächsten Endsegments aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

* Eine Karte, die mit ihrer Wahnsinn-Fähigkeit gewirkt wird, wird aus dem Exil gewirkt, nicht aus deinem Friedhof.

* Die Fähigkeit des Gelungenen Flickwerks wird nur ausgelöst, falls es sich in deinem Friedhof befindet, unmittelbar nachdem eine Kreatur aus deinem Friedhof ins Spiel kommt oder du eine Kreatur aus deinem Friedhof wirkst. Ein Gelungenes Flickwerk, das bereits im Spiel ist, wird nicht zu Beginn des nächsten Endsegments zurückgebracht, falls es später auf deinen Friedhof gelegt wird.

Geralfs Meisterstück

{3}{U}{U}

Kreatur — Zombie, Schrecken

7/7

Fliegend

Geralfs Meisterstück erhält -1/-1 für jede Karte auf deiner Hand.

{3}{U}, wirf drei Karten ab: Bringe Geralfs Meisterstück aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

* Die letzte Fähigkeit von Geralfs Meisterstück kann nur aktiviert werden, während Geralfs Meisterstück in deinem Friedhof ist.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten ziehst und dann Karten abwirfst, hat Geralfs Meisterstück möglicherweise Widerstandskraft 0, während du entscheidest, welche Karten du abwirfst. Solange es nach dem Verrechnen des Zauberspruchs oder der Fähigkeit Widerstandskraft 1 oder mehr hat, überlebt es.

Gesandte der Schlaflosen

{4}{W}

Kreatur — Geist

2/4

Fliegend

Wenn die Gesandte der Schlaflosen ins Spiel kommt und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, bringe einen 1/1 weißen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

* Die letzte Fähigkeit der Gesandten der Schlaflosen überprüft nur, ob früher im Zug eine Kreatur gestorben ist. Die Kreaturenkarte muss sich nicht mehr im Friedhof befinden.

* Eine Spielsteinkreatur, die zerstört wird oder aus anderen Gründen aus dem Spiel auf den Friedhof kommt, „stirbt“. Erst danach hört sie auf zu existieren.

* Die letzte Fähigkeit der Gesandten der Schlaflosen erzeugt keine zusätzlichen Geist-Spielsteine, falls im Zug mehr als eine Kreatur gestorben ist.

Gezügelter Sturm

{2}{R}

Verzauberung

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deiner Hand wirkst, kannst du eine Karte deiner Wahl mit dem gleichen Namen wie jener Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken. *(Du bezahlst immer noch seine Kosten.)*

* Du musst für die Fähigkeit des Gezügelten Sturms sofort ein Ziel wählen (falls eines existiert), nachdem du einen Spontanzauber- oder einen Hexerei-Zauberspruch gewirkt hast. Es gibt keine Möglichkeit, dass dieser Zauberspruch neutralisiert wird und dann vom Gezügelten Sturm als Ziel gewählt wird, wenn er im Friedhof ist.

* Du bestimmst, ob die als Ziel gewählte Karte gewirkt wird, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst nicht abwarten und sie erst später wirken. Außerdem haben deine Gegner keine Möglichkeit, für ein Szenario zu sorgen, das dich zwingt, die Karte zu wirken, obwohl du das nicht möchtest.

* Falls der Zauberspruch, den du aus deiner Hand gewirkt hast, als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit des Gezügelten Sturms neutralisiert wird, kannst du dennoch die als Ziel gewählte Karte wirken, während die Fähigkeit verrechnet wird.

* Da du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst, kannst du auch alternative Kosten, wie Erwecken-Kosten und Schwall-Kosten (aus dem *Kampf um Zendikar* Block) bezahlen. Du kannst auch zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Blitzaxt der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

* Der Zauberspruch, den du aus deinem Friedhof wirkst, kann den Zauberspruch als Ziel haben, den du aus deiner Hand gewirkt hast.

* Der Zauberspruch, den du aus deinem Friedhof wirkst, wird vor dem Zauberspruch verrechnet, den du aus deiner Hand wirkst. Er wird auf deinen Friedhof gelegt, sowie er verrechnet wird.

Ghulross

{4}{B}

Kreatur — Zombie, Pferd

4/4

{2}{B}, wirf zwei Karten ab: Bringe das Ghulross aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

* Die letzte Fähigkeit des Ghulrosses kann nur aktiviert werden, während es in deinem Friedhof ist.

Gieriger Blutsucher

{1}{R}

Kreatur — Vampir, Berserker

1/3

Wirf eine Karte ab: Der Gierige Blutsucher erhält +2/-2 bis zum Ende des Zuges.

* Du kannst die Fähigkeit des Gierigen Blutsuchers beliebig oft aktivieren, um mehrere Karten abzuwerfen. Er wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, sobald seine Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt. Alle anderen Vorkommen der Fähigkeit, die noch auf dem Stapel sind, werden verrechnet und haben keinen Effekt.

Giftpilzzüchter

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Druide

2/1

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

Delirium — Der Giftpilzzüchter hat Todesberührung, solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält.

* Falls dein Friedhof drei unterschiedliche Nichtkreatur-Kartentypen enthält, wenn der Giftpilzzüchter Schaden zufügt, und gleichzeitig einer anderen Kreature, die du kontrollierst, tödlicher Schaden zugefügt wird, ist der Schaden des Giftpilzzüchters nicht Schaden von einer Kreature mit Todesberührung.

Gnadenlose Entschlossenheit

{2}{B}

Spontanzauber

Opfere eine Kreature oder ein Land als zusätzliche Kosten, um Gnadenlose Entschlossenheit zu wirken.

Ziehe zwei Karten.

* Du musst genau eine Kreature oder ein Land opfern, um die Gnadenlose Entschlossenheit zu wirken. Du kannst sie nicht wirken, ohne eine bleibende Karte zu opfern, und du kannst nicht zusätzliche bleibende Karten opfern.

* Spieler können auf diesen Zauberspruch erst antworten, nachdem er gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreature oder das Land zu zerstören, die bzw. das du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst, oder um dich zu zwingen, eine andere bleibende Karte zu opfern.

Goldnacht-Züchtigerin

{2} {R} {R}

Kreatur — Engel

4/9

Fliegend, Eile

Falls dir eine Quelle Schadenspunkte zufügen würde, fügt sie dir stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu. Falls eine Quelle der Goldnacht-Züchtigerin Schadenspunkte zufügen würde, fügt sie der Goldnacht-Züchtigerin stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

* Falls mehrere Ersatzeffekte auf Schaden, der dir oder der Goldnacht-Züchtigerin zugefügt würde, angewendet werden könnten, bestimmst du, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden. Insbesondere gilt: Falls dir eine Quelle, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, der kein Kampfschaden ist, und du einen Planeswalker kontrollierst, kannst du diesen Gegner entscheiden lassen, ob er den Schaden auf den Planeswalker umlenken möchte, bevor der Schaden verdoppelt wird. Falls du dies tust, wird Schaden, der diesem Planeswalker zugefügt wird, nicht verdoppelt.

* Falls du zwei Goldnacht-Züchtigerinnen kontrollierst und dir eine Quelle Schaden zufügen würde, fügt sie dir stattdessen viermal so viel Schaden zu. Falls du drei Goldnacht-Züchtigerinnen kontrollierst, fügt dir die Quelle stattdessen achtmal so viel Schaden zu und so weiter. Schaden, der einer Goldnacht-Züchtigerin zugefügt wird, wird immer nur verdoppelt, egal wie viele Goldnacht-Züchtigerinnen im Spiel sind.

Groteske Mutation

{1} {B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+1 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges. *(Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt ihren Beherrscher ebenso viele Lebenspunkte dazuerhalten.)*

* Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung hat keine zusätzliche Wirkung.

Hauptmann der Hennweiler-Miliz

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Falls du zu Beginn deines Versorgungssegments vier oder mehr Kreaturen kontrollierst, transformiere den Hauptmann der Hennweiler-Miliz.

////

Anführerin des Westtal-Kults

weiß

Kreatur — Mensch, Kleriker

/

Stärke und Widerstandskraft der Anführerin des Westtal-Kults sind gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

Bringe zu Beginn deines Endsegments einen 1/1 weißen und schwarzen Mensch-Kleriker-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Falls du nicht vier oder mehr Kreaturen (einschließlich des Hauptmanns der Hennweiler-Miliz) kontrollierst, sowie dein Versorgungssegment beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Du kannst nicht darauf warten, dass dir andere Effekte während deines Versorgungssegments Kreaturen bescheren.

* Falls du nicht vier oder mehr Kreaturen kontrollierst, sowie die Fähigkeit des Hauptmanns der Hennweiler-Miliz verrechnet wird, transformiert er nicht.

* Wurde der Hauptmann der Hennweiler-Miliz erst einmal in die Anführerin des Westtal-Kults transformiert, wird sie nicht zurücktransformiert, falls du irgendwann weniger als vier Kreaturen kontrollieren.

* Die erste Fähigkeit der Anführerin des Westtal-Kults zählt sich selbst, daher ist sie normalerweise mindestens 1/1.

Heulerrudel-Wolf

{2}{R}

Kreatur — Wolf

3/3

Der Heulerrudel-Wolf kann nicht blocken, es sei denn, du kontrollierst einen anderen Wolf oder Werwolf.

* Falls du einen zweiten Heulerrudel-Wolf kontrollierst, können beide blocken.

Hirnbrecher-Dämon

{2}{B}{B}

Kreatur — Dämon

4/5

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Wenn der Hirnbrecher-Dämon ins Spiel kommt, lege die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. *Delirium* — Zu Beginn deines Versorgungssegments verlierst du 4 Lebenspunkte, es sei denn, dein Friedhof enthält vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Hirnbrecher-Dämons enthält keine „eingreifende Falls-Bedingung“. Diese Fähigkeit wird zu Beginn deines Versorgungssegments ausgelöst, unabhängig von der Anzahl an unterschiedlichen Kartentypen in deinem Friedhof. Die Anzahl wird überprüft, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, ob du 4 Lebenspunkte verlierst oder nicht.

Hoch zielen

{1}{G}

Spontanzauber

Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält +2/+2 und Reichweite bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann fliegende Kreaturen blocken.)*

* Hoch zielen kann eine Kreatur als Ziel haben, die nicht getappt ist.

* Das Enttappen einer angreifenden Kreatur führt nicht dazu, dass sie aus dem Kampf entfernt wird.

Hund der Weitmoore

{4}{B}

Kreatur — Zombie, Hund

5/3

Delirium — Der Hund der Weitmoore hat Bedrohlichkeit, solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedlichen Kartentypen enthält. *(Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

* Bedrohlichkeit spielt nur eine Rolle, sowie Blocker bestimmt werden. Sollte der Hund der Weitmoore Bedrohlichkeit erhalten, nachdem Blocker bestimmt wurden, führt das nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

Inspirierender Hauptmann

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/3

Wenn der Inspirierende Hauptmann ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Welche Kreaturen von der Fähigkeit des Inspirierenden Hauptmanns betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+1.

Invasive Chirurgie

{U}

Spontanzauber

Neutralisiere eine Hexerei deiner Wahl.

Delirium — Falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, durchsuche Friedhof, Hand und Bibliothek des Beherrschers dieses Zauberspruchs nach einer beliebigen Anzahl an Karten mit dem gleichen Namen wie jener Zauberspruch und schicke diese Karten ins Exil; dieser Spieler mischt dann seine Bibliothek.

* Die Delirium-Fähigkeit der Invasiven Chirurgie wird erst überprüft, nachdem der Zauberspruch neutralisiert wurde. Falls dieser Zauberspruch auf deinen Friedhof gelegt wird, wird er mitgezählt.

Jace, Enträtsler der Geheimnisse

{3}{U}{U}

Planeswalker — Jace

5

+1: Hellsicht 1, ziehe dann eine Karte.

-2: Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

-8: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn ein Gegner in einem Zug zum ersten Mal einen Zauberspruch wirkt, neutralisiere diesen Zauberspruch.“

* Die ausgelöste Fähigkeit des Emblems neutralisiert in jedem Zug den ersten Zauberspruch, den ein Gegner wirkt, nicht nur im Zug dieses Gegners.

* Falls die ausgelöste Fähigkeit von Jaces Emblem den ersten Zauberspruch, den ein Gegner wirkt, nicht neutralisiert (zum Beispiel, weil der Zauberspruch nicht neutralisiert werden kann), wird sie im selben Zug nicht erneut ausgelöst, um den zweiten Zauberspruch des Spielers zu neutralisieren.

* Falls du mehrere Gegner hast, kann Jaces Emblem in jedem Zug einmal für jeden Gegner ausgelöst werden.

Kessig-Düsterschwein

{4}{G}{G}

Kreatur — Wildschwein, Schrecken

6/6

Delirium — Das Kessig-Düsterschwein verursacht Trampelschaden, solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält.

* Die Fähigkeit Verursacht Trampelschaden spielt nur eine Rolle, sowie Kampfschaden zugewiesen wird, also bevor er zugefügt wird. Falls das Kessig-Düsterschwein keinen Trampelschaden verursacht, während es Kampfschaden zuweist, spielt es keine Rolle, ob eine Kreatur aufgrund von Kampfschaden stirbt und das Kessig-Düsterschwein dadurch Trampelschaden erhält.

Kessig-Schmiedemeisterin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane, Werwolf

2/1

Immer wenn die Kessig-Schmiedemeisterin eine Kreatur blockt oder von ihr geblockt wird, fügt die Kessig-Schmiedemeisterin dieser Kreatur 1 Schadenspunkt zu.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls im letzten Zug keine Zaubersprüche gewirkt wurden, transformiere die Kessig-Schmiedemeisterin.

////

Flammenherz-Werwölfin

rot

Kreatur — Werwolf

3/2

Immer wenn die Flammenherz-Werwölfin eine Kreatur blockt oder von ihr geblockt wird, fügt die Flammenherz-Werwölfin dieser Kreatur 2 Schadenspunkte zu.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, transformiere die Flammenherz-Werwölfin.

* Die erste Fähigkeit der Kessig-Schmiedemeisterin wird einmal für jede Kreatur ausgelöst, die die Kessig-Schmiedemeisterin blockt oder von ihr geblockt wird. Die Fähigkeit wird verrechnet und fügt der Kreatur Schaden zu, bevor Kampfschaden zugefügt wird. Falls eine Kreatur, die die Kessig-Schmiedemeisterin blockt, dadurch zerstört wird, führt das nicht dazu, dass sie ungeblockt wird. Dasselbe gilt für die erste Fähigkeit der Flammenherz-Werwölfin.

Kribbeln

{2} {G}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof legen.

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug eine oder mehrere Länderkarten von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt werden, bringe einen 1/1 grünen Insekten-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Falls mehrere Länderkarten gleichzeitig auf deinen Friedhof gelegt werden, wird die letzte Fähigkeit von Kribbeln nur einmal ausgelöst. Das könnte eintreten, weil ein Effekt (wie jener der ersten Fähigkeit von Kribbeln) sie gleichzeitig aus deiner Bibliothek dorthin gelegt hat oder sie gleichzeitig zerstört wurden (wie zum Beispiel zwei Landkreaturen, denen gleichzeitig tödlicher Kampfschaden zugefügt wurde).

Kryptolith-Ritus

{1} {G}

Verzauberung

Kreaturen, die du kontrollierst, haben „{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

* Falls eine Kreatur mehrere Manafähigkeiten mit {T} in den Kosten hat (da du beispielsweise zwei Kryptolith-Riten kontrollierst), kannst du immer nur jeweils eine davon aktivieren. Durch das Tappen der Kreatur wird nicht mehrfach Mana produziert.

Kult des zunehmenden Mondes

{4} {G}

Kreatur — Mensch, Schamane

5/4

Immer wenn eine bleibende Karte, die du kontrollierst, in eine Nicht-Mensch-Kreatur transformiert, bringe einen 2/2 grünen Wolf-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Eine bleibende Karte transformiert in eine Nicht-Mensch-Kreatur, falls sie transformiert und nach der Transformation eine Kreatur ohne den Kreaturentyp Mensch ist, egal ob sie vor der Transformation eine Mensch-Kreatur (oder überhaupt eine Kreatur) war oder nicht. Beispiel: Die Abtei im Westtal und der Thraben-Gargoyle lösen die Fähigkeit des Kults des zunehmenden Mondes aus, wenn sie transformieren.

* Eine Nicht-Mensch-Kreatur, die transformiert ins Spiel gebracht wird, wie der Monströse Dermasit, löst die Fähigkeit des Kults des zunehmenden Mondes nicht aus.

Laufende Ermittlungen

{1}{U}

Verzauberung

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, stelle Nachforschungen an. (*Bringe einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte“ ins Spiel.*)

{1}{G}, schicke eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Stelle Nachforschungen an. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* 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 Laufenden Ermittlungen zweimal ausgelöst wird.

Lehmdryade

{G}

Kreatur — Dryade, Schrecken

1/2

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

* Du kannst eine beliebige ungetappte Kreatur tappen (einschließlich einer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit der Lehmdryade zu bezahlen. Du musst jedoch die Lehmdryade seit Beginn deines aktuellsten Zuges durchgehend kontrolliert haben.

Lilianas Empörung

{X}{B}

Hexerei

Lege die obersten X Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Ein Spieler deiner Wahl verliert 2 Lebenspunkte für jede Kreaturenkarte, die auf diese Weise auf deinen Friedhof gelegt wurde.

* Du verlierst die Partie nicht dadurch, dass du null Karten in deiner Bibliothek hast, sondern erst, sobald du eine Karte aus einer leeren Bibliothek ziehen musst. X kann größer oder gleich der Anzahl an Karten in deiner Bibliothek sein, ohne dass du die Partie dadurch verlierst.

Magmaschneise

{1}{R}

Hexerei

Nichtfliegende Kreaturen können in diesem Zug nicht blocken.

* Da der Effekt der Magmaschneise nicht die Eigenschaften von bleibenden Karten ändert, wird ständig aktualisiert, welche Kreaturen von der Magmaschneise betroffen sind. Nichtfliegende Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, können nicht blocken.

Makabrer Walzer

{1}{B}

Hexerei

Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück und wirf dann eine Karte ab.

* Falls du keine anderen Karten auf der Hand hast, musst du eine der Kreaturenkarten abwerfen, die du auf deine Hand zurückgebracht hast.

* Du kannst den Makabren Walzer auch mit einer oder null Kreaturenkarten als Ziel wirken. Du wirfst dennoch eine Karte ab, selbst wenn du keine Kreaturenkarte als Ziel wählst.

Manische Schreiberin

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

0/3

Wenn die Manische Schreiberin ins Spiel kommt, legt jeder Gegner die obersten drei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

Delirium — Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners und falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, legt dieser Spieler die obersten drei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

* Das Versorgungssegment findet vor dem Ziehsegment und nach dem Enttappsegment statt. Die Delirium-Fähigkeit der Manischen Schreiberin entfernt die Karten aus der Bibliothek des Gegners, bevor dieser eine Karte in seinem Ziehsegment zieht.

Maskenspiel in Stenzen

{2}{R}

Verzauberung

Angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, haben Ersts Schlag.

Immer wenn ein Vampir, den du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Wahnsinn {2}{R} (Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)

* Sollte eine Kreatur Ersts Schlag erhalten oder verlieren, nachdem Ersts Schlagsschaden zugefügt wurde, führt das nicht dazu, dass sie zweimal Kampfschaden zufügt bzw. überhaupt keinen Kampfschaden zufügt.

Monströse Hautirritation

{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur greift in jedem Kampf an, falls möglich.

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, bringe die Monströse Hautirritation transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

////

Monströser Dermasit

Kreatur — Insekt, Schrecken

3/4

* Der Beherrscher der Monströsen Hautirritation bringt sie – in den Monströsen Dermasiten transformiert – ins Spiel zurück, nicht der Beherrscher der verzauberten Kreatur.

* Der Beherrscher der verzauberten Kreatur bestimmt weiterhin, welchen Spieler oder Planeswalker die Kreatur angreift.

* Falls die verzauberte Kreatur während deines Angreifer-deklarieren-Segments getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass er nicht angreifen kann, greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind,

dass diese Kreatur angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.

Moorland-Herumtreiber

{1}{W}

Kreatur — Geist

2/2

Delirium — Der Moorland-Herumtreiber hat Flugfähigkeit, solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält.

* Flugfähigkeit spielt nur eine Rolle, sowie Blocker deklariert werden. Wenn der Moorland-Herumtreiber Flugfähigkeit erhält, nachdem Blocker deklariert wurden, führt das nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

Morkrutsumpf-Nekropode

{5}{B}

Kreatur — Schnecke, Schrecken

7/7

Bedrohlich (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)

Immer wenn der Morkrutsumpf-Nekropode angreift oder blockt, opfere eine andere Kreatur oder ein Land.

* Wenn der Morkrutsumpf-Nekropode angreift, wird seine ausgelöste Fähigkeit erst verrechnet, nachdem alle Angreifer bestimmt wurden. Dasselbe gilt, wenn er blockt. Das bedeutet, dass andere Kreaturen (wie beispielsweise eine, die von der Anrufung von Sankt Traft verzaubert wird), ebenfalls als Angreifer oder Blocker deklariert werden können und dann geopfert werden können. Wird eine blockende Kreatur auf diese Weise geopfert, führt das nicht dazu, dass die geblockte Kreatur ungeblockt wird.

* Im seltenen Fall, dass du keine anderen Kreaturen oder Länder kontrollierst, hat die letzte Fähigkeit keinen Effekt. Der Morkrutsumpf-Nekropode kann ohne Strafe angreifen oder blocken.

Nagende Gedanken

{1}{U}

Hexerei

Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere auf deinen Friedhof.

Wahnsinn {1}{U} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

* Falls du nur noch eine Karte in deiner Bibliothek hast, nimmst du diese auf deine Hand. Du verlierst die Partie nicht dadurch, dass du null Karten in deiner Bibliothek hast, sondern erst, sobald du eine Karte aus einer leeren Bibliothek ziehen musst.

Nahiri, Vorbotin des Unheils

{2}{R}{W}

Planeswalker — Nahiri

4

+2: Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

-2: Schicke eine Verzauberung, ein getapptes Artefakt oder eine getappte Kreatur deiner Wahl ins Exil.

-8: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefakt- oder Kreaturenkarte, bringe sie ins Spiel und mische danach deine Bibliothek. Sie erhält Eile. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf deine Hand zurück.

* Du kannst Nahiris erste Fähigkeit auch aktivieren, wenn du keine Karte abwerfen möchtest, nur um ihre Loyalität zu erhöhen.

* Wenn du mit Nahiris dritter Fähigkeit ein Nichtkreaturartefakt findest, hat es dennoch Eile, obwohl das nur von Bedeutung ist, wenn dieses Artefakt zu einer Kreatur wird.

* Falls das Artefakt oder die Kreatur, das bzw. die mit Nahiris dritter Fähigkeit ins Spiel gebracht wurde, das Spiel vor dem nächsten Endsegment verlässt, wird es bzw. sie nicht aus der neuen Zone auf deine Hand zurückgebracht.

Nahiris Machenschaften

{1}{W}

Verzauberung

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Unzerstörbarkeit.

{1}{R}: Nahiris Machenschaften fügen einer blockenden Kreatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

* Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit von Nahiris Machenschaften antworten, indem sie die als Ziel gewählte Kreatur zerstören, bevor die Fähigkeit, die ihr Unzerstörbarkeit verleiht, verrechnet wird.

* Wird eine blockende Kreatur zerstört, führt das nicht dazu, dass die geblockte Kreatur ungeblockt wird.

Nahtschwinger-Skaab

{3}{U}

Kreatur — Zombie, Schrecken

3/1

Fliegend

{1}{U}, wirf zwei Karten ab: Bringe den Nahtschwinger-Skaab aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

* Die letzte Fähigkeit des Nahtschwinger-Skaabs kann nur aktiviert werden, während er in deinem Friedhof ist.

Ochse des Inquisitors

{3}{W}

Kreatur — Ochse

2/5

Delirium — Der Ochse des Inquisitors erhält +1/+0 und hat Wachsamkeit, solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält.

* Sollte der Ochse des Inquisitors irgendwann, nachdem du entscheidest, mit ihm anzugreifen, Wachsamkeit erhalten, wird er dadurch nicht enttappt.

Odric, Lunarch-Marschall

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Zu Beginn jedes Kampfes erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, Erstschat bis zum Ende des Zuges, falls du eine Kreatur kontrollierst, die Erstschat hat. Das Gleiche gilt für Flugfähigkeit, Todesberührung, Doppelschat, Eile, Fluchsicherheit, Unzerstörbarkeit, Lebensverknüpfung, Bedrohlichkeit, Reichweite, Schleichen, Wachsamkeit sowie das Verursachen von Trampelschaden.

* Odrics Fähigkeit wird zu Beginn jedes Kampfes ausgelöst, nicht nur bei Kämpfen in deinem Zug, und unabhängig davon, ob du eine Kreatur kontrollierst, die irgendeine der angeführten Fähigkeiten hat. Falls eine Kreatur eine der angeführten Fähigkeiten erhält, bevor Odrics ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird (zum Beispiel aufgrund einer anderen Fähigkeit, die zu Beginn des Kampfes ausgelöst wurde), erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, diese Fähigkeit.

* Welche Kreaturen von Odrics Fähigkeit betroffen sind und wie sie betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten keine Fähigkeiten und lassen andere Kreaturen keine neuen Fähigkeiten erhalten. Die erhaltenen Fähigkeiten ändern sich nicht, auch nicht falls alle Kreaturen, die ursprünglich diese Fähigkeiten hatten, das Spiel verlassen.

* Mehrfaches Vorkommen einer Fähigkeit, die Odric deinen Kreaturen verleihen kann, hat keine zusätzliche Wirkung.

Offenbarung am Unterwassergrab

{X}{U}

Spontanzauber

Decke die obersten X plus eins Karten deiner Bibliothek auf und teile sie in zwei Haufen auf. Ein Gegner bestimmt einen dieser Haufen. Nimm die Karten dieses Haufens auf deine Hand und lege die anderen auf deinen Friedhof.

* X kann 0 sein und Haufen dürfen leer sein. Falls X gleich 0 ist, deckst du nur eine Karte auf und ein Haufen bleibt leer. Dein Gegner kann bestimmen, dass du den leeren Haufen auf deine Hand nimmst.

Olivia die Kriegsgerüstete

{1}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Vampir, Ritter

3/3

Fliegend

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges und wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Vampir.

* Du entscheidest, ob du eine Karte abwirfst, sowie die ausgelöste Fähigkeit von Olivia der Kriegsgerüsteten verrechnet wird. Falls du dies tust, treten die übrigen Effekte der Fähigkeit ein, bevor irgendein Spieler eine Aktion ausführen kann.

* Falls die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, das Spiel verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit von Olivia der Kriegsgerüsteten verrechnet wird, kannst du dennoch eine Karte abwerfen. Der Rest der Fähigkeit hat keinen Effekt.

* Falls du eine Karte abwirfst, erhält die Kreatur nur Eile bis zum Ende des Zuges. Die +1/+1-Marke und der Untertyp Vampir bleiben ihr dauerhaft.

Paranoider Sprengelwächter

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Delirium — Der Paranoide Sprengelwächter erhält +1/+0 und hat Ersts Schlag, solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedlichen Kartentypen enthält.

* Wenn der Paranoide Sprengelwächter Ersts Schlag erhält oder verliert, nachdem Ersts Schlagsschaden zugefügt wurde, führt das nicht dazu, dass der Paranoide Sprengelwächter zweimal Kampfschaden zufügt bzw. überhaupt keinen Kampfschaden zufügt.

Pazifistin von Lammholt

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Schamane, Werwolf

3/3

Die Pazifistin von Lammholt kann nicht angreifen, es sei denn, du kontrollierst eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr. Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls im letzten Zug keine Zaubersprüche gewirkt wurden, transformiere die Pazifistin von Lammholt.

////

Schlächterin von Lammholt

grün

Kreatur — Werwolf

4/4

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, transformiere die Schlächterin von Lammholt.

* Falls die Stärke der Pazifistin von Lammholt zu 4 oder mehr wird, erfüllt sie selbst ihre Bedingung und kann angreifen.

Ruf der Blutlinie

{1}{B}

Verzauberung

{1}, wirf eine Karte ab: Bringe einen 1/1 schwarzen Vampir-Ritter-Kreaturenspielstein mit Lebensverknüpfung ins Spiel. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

* Du kannst die Fähigkeit von Ruf der Blutlinie im Zug jedes Spielers einmal aktivieren, nicht nur in deinem eigenen.

Schauriges Intermezzo

{2}{W}

Spontanzauber

Schicke eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Bringe diese Karten zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

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

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

* Falls eine doppelseitige Karte ins Exil geschickt wird, kehrt sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel zurück.

Scheußlicher Forscher

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Insekt

3/2

Fliegend

Lege zu Beginn deines Versorgungssegments die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Falls es eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte ist, transformiere den Scheußlichen Forscher.

////

Vollendete Form

blau

Kreatur — Insekt, Schrecken

5/4

Fliegend

* Kein Spieler kann zwischen den beiden Schritten der ausgelösten Fähigkeit des Scheußlichen Forschers eine Aktion ausführen. Falls die Karte, die du auf deinen Friedhof legst, eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte ist, wird der Scheußliche Forscher transformiert, bevor irgendein Spieler eine Aktion ausführen kann.

* Falls ein Ersatzeffekt dazu führt, dass die oberste Karte deiner Bibliothek in eine andere Zone gelangt als auf deinen Friedhof, transformiert der Scheußliche Forscher dennoch, falls diese Karte ein Spontanzauber oder eine Hexerei war.

Schmerzerfüllte Auslöschung

{1}{W}{B}

Spontanzauber

Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil. Du verlierst 3 Lebenspunkte.

* Falls die bleibende Karte, die kein Land ist, zu einem illegalen Ziel wird, wird die Schmerzerfüllte Auslöschung neutralisiert. Du verlierst nicht 3 Lebenspunkte.

Schwelgender Aristokrat

{B}

Kreatur — Vampir

1/1

Lebensverknüpfung

{2}, opfere eine Kreatur: Lege eine +1/+1-Marke auf jeden Vampir, den du kontrollierst.

* Du kannst den Schwelgenden Aristokraten opfern, um die Kosten seiner eigenen aktivierten Fähigkeit zu bezahlen.

Segnung des Dommelgreifs

{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+0 und hat Flugfähigkeit.

{3}{W}: Bringe die Segnung des Dommelgreifs aus deinem Friedhof an eine Kreatur deiner Wahl angelegt ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

* Falls du die letzte Fähigkeit der Segnung des Dommelgreifs aktivierst und die als Ziel gewählte Kreatur als Antwort darauf zu einem illegalen Ziel wird, wird die Fähigkeit neutralisiert und die Segnung des Dommelgreifs bleibt in deinem Friedhof.

Sigarda, Gnade des Reiherschwarms

{3}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Engel

4/5

Fliegend

Du und Menschen, die du kontrollierst, haben Fluchsicherheit.

{2}, schicke eine Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Solange du Fluchsicherheit hast, können deine Gegner dich nicht als Ziel für Zaubersprüche oder Fähigkeiten wählen, die veranlassen, dass Schaden zugefügt wird, selbst wenn sie vorhaben, den Schaden auf einen Planeswalker umzuleiten, den du kontrollierst.

Silburlind-Schnapper

{5} {U}

Kreatur — Schildkröte

6/6

Der Silburlind-Schnapper kann nicht angreifen, es sei denn, du hast in diesem Zug bereits einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt.

* Es spielt keine Rolle, ob der Nichtkreatur-Zauberspruch verrechnet oder neutralisiert wurde, solange er gewirkt wurde.

Sorin, Grimmige Nemesis

{4} {W} {B}

Planeswalker — Sorin

6

+1: Zeige die oberste Karte deiner Bibliothek offen vor und nimm sie auf deine Hand. Jeder Gegner verliert Lebenspunkte in Höhe ihrer umgewandelten Manakosten.

–X: Sorin, Grimmige Nemesis, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl X Schadenspunkte zu und du erhältst X Lebenspunkte dazu.

–9: Bringe so viele 1/1 schwarze Vampir-Ritter-Kreaturenspielsteine mit Lebensverknüpfung ins Spiel, wie der höchste Lebenspunktstand unter allen Spielern beträgt.

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

* In einer Partie Two-Headed Giant ist der höchste Lebenspunktstand unter allen Spielern der höchste Lebenspunktstand unter allen Teams.

Sphärenhafte Führung

{2} {W}

Hexerei

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

* Welche Gruppe von Kreaturen von der Sphärenhaften Führung betroffen sind, wird beim Verrechnen des Zauberspruchs ermittelt. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +2/+1.

Stadttratsche

{W}

Kreatur — Mensch

1/1

{T}, tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst: Transformiere die Stadttratsche.

////

Aufgewiegelter Pöbel

rot

Kreatur — Mensch

2/3

Der Aufgewiegelter Pöbel greift in jedem Kampf an, falls möglich.

{2}: Der Aufgewiegelter Pöbel erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

* Du kannst eine beliebige ungetappte Kreatur tappen (einschließlich einer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit der Stadttratsche zu bezahlen. Du musst jedoch die Stadttratsche seit Beginn deines aktuellsten Zuges durchgehend kontrolliert haben.

* Der Beherrscher des Aufgewiegelten Pöbels entscheidet, welchen Spieler oder Planeswalker er angreift.

* Falls der Aufgewiegelte Pöbel während des Angreifer-deklarieren-Segments seines Beherrschers getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass er nicht angreifen kann, greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass der Aufgewiegelte Pöbel angreift, ist sein Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen. Beachte: Durch das Transformieren der Stadtratsche wird die Kreatur nicht enttappt.

Streitbare Inquisitorin

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/3

Die Streitbare Inquisitorin erhält +1/+0 für jede Ausrüstung, die du kontrollierst.

* Die Fähigkeit der Streitbaren Inquisitorin zählt alle Ausrüstungen, die du kontrollierst, egal ob sie an eine Kreatur angelegt sind oder nicht.

* Die Fähigkeit der Streitbaren Inquisitorin wird zusätzlich zu allen anderen Effekten von Ausrüstungen angewendet, die an sie angelegt sind.

Sturzflug auf die Sünder

{4}{W}{W}

Hexerei

Schicke alle Kreaturen ins Exil.

Delirium — Bringe einen 4/4 weißen Engel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel, falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält.

* Falls dein Friedhof drei Nicht-Hexerei Kartentypen enthält, sowie Sturzflug auf die Sünder verrechnet wird, erhältst du keinen Engel-Spielstein. Sturzflug auf die Sünder wird erst auf deinen Friedhof gelegt, nachdem er fertig verrechnet wurde.

* Falls eine der Kreaturen verzaubert war, werden die Auren erst auf den Friedhof eines Spielers gelegt, nachdem Sturzflug auf die Sünder fertig verrechnet wurde. Falls der Beherrscher von Sturzflug auf die Sünder der Besitzer der Aura ist, ist sie nicht rechtzeitig im Friedhof, um für die Delirium-Fähigkeit mitgezählt zu werden.

Sünden-Anstachler

{2}{R}

Kreatur — Teufel

3/2

Bedrohlich

Zeige zu Beginn deines Versorgungssegments die oberste Karte deiner Bibliothek offen vor. Jeder deiner Gegner kann bestimmen, dass du diese Karte auf deinen Friedhof legst. Falls ein Spieler dies tut, fügt der Sünden-Anstachler diesem Spieler Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten dieser Karte zu. Nimm die Karte sonst auf deine Hand.

* Jeder Gegner in Zugreihenfolge (beginnend mit dem Spieler, der in der Zugreihenfolge nach dir kommt), kann bestimmen, dass du die Karte auf deinen Friedhof legst. Sobald ein Spieler dies tut, fügt der Sünden-Anstachler diesem Spieler sofort Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten dieser Karte zu und die ausgelöste Fähigkeit des Sünden-Anstachlers hat keinen weiteren Effekt.

Thalias Leutnant

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/1

Wenn Thalias Leutnant ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf jeden anderen Menschen, den du kontrollierst. Immer wenn ein anderer Mensch unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf Thalias Leutnant.

* Falls Thalias Leutnant zur gleichen Zeit wie ein anderer Mensch ins Spiel kommt, werden beide Fähigkeiten von Thalias Leutnant ausgelöst. Du legst auf beide Karten eine +1/+1-Marke.

Tollwütiger Biss

{1}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, den Tollwütigen Biss zu verrechnen, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

Triskaidekaphobie

{3}{B}

Verzauberung

Bestimme zu Beginn deines Versorgungssegments eines —

- Jeder Spieler mit genau 13 Lebenspunkten verliert die Partie, dann erhält jeder Spieler 1 Lebenspunkt dazu.
- Jeder Spieler mit genau 13 Lebenspunkten verliert die Partie, dann verliert jeder Spieler 1 Lebenspunkt.

* Du bestimmst einen Modus, auch wenn kein Spieler die Partie verlieren wird. Spieler erhalten dann dennoch Lebenspunkte dazu bzw. verlieren Lebenspunkte.

* Falls du den zweiten Modus der Triskaidekaphobie bestimmst und begonnen wird, die Fähigkeit der Triskaidekaphobie zu verrechnen, während ein Gegner 13 Lebenspunkte hat, und dein Lebenspunktstand 1 beträgt, gewinnst du die Partie, bevor du 1 Lebenspunkt verlierst.

* In einer Partie Two-Headed Giant verliert jedes Team mit 13 Lebenspunkten das Spiel und dann verliert jeder Spieler jedes Teams 1 Lebenspunkt oder erhält 1 Lebenspunkt dazu. Der Lebenspunktstand des Teams steigt oder sinkt also um 2 Lebenspunkte.

* Falls alle Spieler 13 Lebenspunkte haben, sowie die Fähigkeit der Triskaidekaphobie verrechnet wird, endet die Partie unentschieden.

Übelwollendes Flüstern

{3}{R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe diese Kreatur. Sie erhält +2/+0 und Eile bis zum Ende des Zuges.

Wahnsinn {3}{R} *(Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)*

* Das Übelwollende Flüstern kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.

* Wenn du die Kontrolle über eine Kreatur übernimmst, erhältst du dadurch nicht die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen, obwohl diese an sie angelegt bleiben.

Überzeugende Abschreckung

{1}{U}

Spontanzauber

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Dieser Spieler wirft dann eine Karte ab, falls du einen Zombie kontrollierst.

* Die Karte, die abgeworfen wird, kann dieselbe sein, die gerade erst auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht wurde. Falls es die einzige Karte auf der Hand des Spielers ist, muss er sie abwerfen.

* Die Überzeugende Abschreckung hat nur die bleibende Karte, die kein Land ist, als Ziel. Falls diese bleibende Karte zu einem illegalen Ziel wird, wird die Überzeugende Abschreckung neutralisiert und der Spieler wirft keine Karte ab.

* Falls du den einzigen Zombie, den du kontrollierst, als Ziel wählst, wirfst du keine Karte ab.

Übles Gebräu

{B}

Verzauberung

{B}, bezahle 1 Lebenspunkt, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof, wirf eine Karte ab, opfere das Üble Gebräu: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

* Du kannst die Kosten des Übelen Gebräus in beliebiger Reihenfolge bezahlen. Sobald du jedoch entschieden hast, die Fähigkeit zu aktivieren, und du die oberste Karte deiner Bibliothek angeschaut hast, kannst du deine Meinung nicht mehr ändern.

Unablässiger Toter

{B}{B}

Kreatur — Zombie

2/2

Bedrohlich (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)

Wenn der Unablässige Tote stirbt, kannst du {B} bezahlen. Falls du dies tust, bringe ihn auf die Hand seines Besitzers zurück.

Wenn der Unablässige Tote stirbt, kannst du {X} bezahlen. Falls du dies tust, bringe eine andere Zombie-Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von X aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Die letzten beiden Fähigkeiten des Unablässigen Toten werden gleichzeitig ausgelöst und können in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden. Die zuerst auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuletzt verrechnet.

* Du entscheidest, ob du für die jeweilige ausgelöste Fähigkeit bezahlst, sowie sie verrechnet wird. Falls du dies tust, tritt der übrige Effekt dieser Fähigkeit ein, bevor irgendein Spieler eine Aktion ausführen kann.

Unaufhaltsamer Glibber

{2}{G}

Kreatur — Schlammwesen

3/3

Delirium — Immer wenn der Unaufhaltsame Glibber angreift und falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, bringe einen 3/3 grünen Schlammwesen-Kreaturenspielstein getappt und angreifend ins Spiel.

* Welchen Spieler oder Planeswalker der Spielstein angreift, entscheidest du, sowie du ihn ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den der Unaufhaltsame Glibber angreift.

* Obwohl der Spielstein angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).

* Falls der Spielstein durch einen Effekt Wachsamkeit erhält, kommt der Spielstein dennoch getappt ins Spiel.

Ungebändigte Meute

{1}{W}

Kreatur — Mensch

1/1

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf die Ungebändigte Meute.

* Falls die Ungebändigte Meute und eine andere Kreatur, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben (zum Beispiel, weil sie beide angegriffen oder geblockt haben), ist die Ungebändigte Meute nicht mehr im Spiel, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sie kann nicht durch die +1/+1-Marke gerettet werden, die auf sie gelegt würde.

Unheilverkündende Krähe

{2}{B}

Kreatur — Zombie, Vogel

2/1

Fliegend

Wenn die Unheilverkündende Krähe ins Spiel kommt oder stirbt, lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.

* Die ausgelöste Fähigkeit wird sowohl ausgelöst, wenn die Unheilverkündende Krähe ins Spiel kommt, als auch, wenn sie stirbt. Du musst dich nicht dazwischen entscheiden.

Unvergessen

{1}{W}

Hexerei

Lege eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof auf oder unter die Bibliothek ihres Besitzers. Bringe einen 1/1 weißen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

* Du bestimmst, ob die als Ziel gewählte Karte auf oder unter die Bibliothek ihres Besitzers gelegt wird, sowie Unvergessen verrechnet wird.

* Du erhältst den Geist-Spielstein, nicht der Besitzer der als Ziel gewählten Karte.

Verblichener Bischof

{2}{W}

Kreatur — Geist, Kleriker

2/3

Fliegend

Immer wenn du einen Kreaturenzauber mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger wirkst, stelle Nachforschungen an. *(Bringe einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte“ ins Spiel.)*

* Wird ein Zauberspruch für alternative Kosten gewirkt, beispielsweise Wahnsinn-Kosten, ändert das seine umgewandelten Manakosten nicht. Beispiel: Wenn die Zwillinge vom Maurer-Landsitz (eine Karte mit Manakosten {4}{B} und Wahnsinn-Kosten {2}{B}) für ihre Wahnsinn-Kosten gewirkt werden, wird die Fähigkeit des Verblichenen Bischofs nicht ausgelöst.

Verderbter Grabstein

{2}

Artefakt

Der Verderbte Grabstein kommt getappt ins Spiel.

{T}: Bestimme eine Farbe einer Karte in deinem Friedhof. Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana dieser Farbe.

* Farblose Karten haben keine Farbe, daher kannst du auf diese Weise deinen Manavorrat nicht um {C} erhöhen.

* Spieler können nicht auf Manafähigkeiten antworten. Daher kann kein Spieler eine Aktion ausführen, um zu verhindern, dass du die Manafarbe erhältst, die du erwartest, sobald du die Fähigkeit angesagt hast.

Verfluchte Hexe

{3}{B}

Kreatur — Mensch, Schamane

4/2

Zaubersprüche, die deine Gegner wirken und die Verfluchte Hexe als Ziel haben, kosten beim Wirken {1} weniger. Wenn die Verfluchte Hexe stirbt, bringe sie transformiert unter deiner Kontrolle und an einen Gegner deiner Wahl angelegt ins Spiel zurück.

////

Ansteckender Fluch

schwarz

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Zaubersprüche, die du wirkst und die den verzauberten Spieler als Ziel haben, kosten beim Wirken {1} weniger.

Zu Beginn des Versorgungssegments des verzauberten Spielers verliert dieser Spieler 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Die erste Fähigkeit der Verfluchten Hexe betrifft alle Zaubersprüche, die von deinen Gegnern gewirkt werden und sie als Ziel haben, einschließlich Aura-Zaubersprüchen und Zaubersprüchen mit mehreren Zielen. Auf Fähigkeiten hat sie keine Auswirkung. Das Gleiche gilt für die Fähigkeit des Ansteckenden Fluchs und für Zaubersprüche, die du wirkst und die den verzauberten Spieler als Ziel haben.

* Falls ein Effekt dafür sorgt, dass die Verfluchte Hexe im Spiel transformiert anstatt das Spiel zu verlassen und transformiert ins Spiel zurückzukehren, wird der Ansteckende Fluch an keinen Spieler angelegt und wird auf deinen Friedhof gelegt. Dadurch werden keine Fähigkeiten ausgelöst, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur das Spiel verlässt.

Verflüchtigende Peinigerin

{2}{B}{B}

Kreatur — Vampir, Zauberer

4/4

{1}, wirf eine Karte ab: Transformiere die Verflüchtigende Peinigerin.

////

Heimtückischer Nebel

blau

Kreatur — Elementarwesen

0/1

Fluchsicher, Unzerstörbar

Der Heimtückische Nebel kann nicht blocken und nicht geblockt werden.

Immer wenn der Heimtückische Nebel angreift und nicht geblockt wird, kannst du {2}{B} bezahlen. Falls du dies tust, transformiere ihn.

* Du kannst die Fähigkeit der Verflüchtigenden Peinigerin mehrfach aktivieren, um mehrere Karten abzuwerfen. Nur das erste Vorkommen der Fähigkeit, das verrechnet wird, lässt sie transformieren.

* Du kannst innerhalb eines Zuges mit der Verflüchtigenden Peinigerin angreifen, sie dann – bevor Blocker deklariert werden – in den Heimtückischen Nebel transformieren und diesen beim Verrechnen seiner ausgelösten Fähigkeit wieder zurücktransformieren, sodass dem Gegner 4 Kampfschadenspunkte zugefügt werden.

* Wurden bereits Blocker bestimmt, führt das Transformieren der Verflüchtigenden Peinigerin in den Heimtückischen Nebel nicht dazu, dass dieser ungeblockt wird.

Vergessene Schöpfung

{3}{U}

Kreatur — Zombie, Schrecken

3/3

Schleichen (*Diese Kreatur kann von Kreaturen mit größerer Stärke nicht geblockt werden.*)

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du alle Karten aus deiner Hand abwerfen. Falls du dies tust, ziehe entsprechend viele Karten.

* Das Versorgungssegment findet vor dem Ziehsegment und nach dem Enttappsegment statt. Falls du keine Karten auf der Hand hast, kannst du nicht die Karte für diesen Zug ziehen und sie dann abwerfen, um eine neue zu ziehen, da die letzte Fähigkeit der Vergessenen Schöpfung bereits ausgelöst und verrechnet wurde.

Vergessenes Erbstück

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.

Wenn die ausgerüstete Kreatur transformiert, transformiere das Vergessene Erbstück.

Ausrüsten {1}

////

Aschenmaul-Klinge

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+3 und hat Erstschlag.

Ausrüsten {3}

* Wenn das Vergessene Erbstück transformiert, bleibt es an die Kreatur angelegt, an die es angelegt ist. Falls die ausgerüstete Kreatur in eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist, transformiert, wird das Vergessene Erbstück gelöst, bevor es in die Aschenmaul-Klinge transformiert.

Verkündung in Stein

{1}{W}

Hexerei

Schicke eine Kreatur deiner Wahl und alle anderen Kreaturen, die ihr Beherrscher kontrolliert und die den gleichen Namen haben wie diese, ins Exil. Dieser Spieler stellt für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Nichtspielsteinkreatur Nachforschungen an.

* Die Verkündung in Stein hat nur ein Ziel. Die anderen Kreaturen mit diesem Namen werden nicht als Ziel gewählt. Daher wird beispielsweise eine Kreatur mit Fluchsicherheit ins Exil geschickt, falls sie denselben Namen wie die Kreatur deiner Wahl hat.

* Falls die als Ziel bestimmte Kreatur ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, die Verkündung in Stein zu verrechnen, wird die Verkündung in Stein neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Es werden keine Kreaturen ins Exil geschickt, auch nicht solche mit dem gleichen Namen wie das Ziel.

* Es ist möglich, dass eine Kreatur und eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist, den gleichen Namen haben. Dieser Fall kann zum Beispiel eintreten, wenn man zwei Kopien desselben Landes kontrolliert und eines davon zu

einer Landkreatur geworden ist. Nur Kreaturen mit diesem Namen werden von der Verkündung in Stein ins Exil geschickt.

* Eine verdeckte Kreatur (wie eine Kreatur aus dem Set *Drachen von Tarkir*, die mit der Megamorph-Fähigkeit gewirkt wurde), hat keinen Namen und kann daher nicht denselben Namen wie andere Kreaturen haben.

* Falls ein Spielstein weder eine Kopie ist, noch der Effekt, der ihn erzeugt hat, etwas Anderes festgelegt hat, ist der Name eines Spielsteins gleich seiner Untertypen, zu dem Zeitpunkt, zu dem er erzeugt wurde.

Verstrichene Jahre

{4} {G} {G}

Hexerei

Bringe eine beliebige Anzahl an Karten mit unterschiedlichen umgewandelten Manakosten aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Lege die Verstrichenen Jahre unter die Bibliothek ihres Besitzers.

* Die Formulierung „mit unterschiedlichen umgewandelten Manakosten“ bedeutet, dass die Manakosten der Karten in deinem Friedhof miteinander verglichen werden. Sie werden nicht mit den Manakosten der Verstrichenen Jahre verglichen. Du kannst eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 6 auf deine Hand zurückbringen.

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

* Eine Karte ohne Manakosten (zum Beispiel ein Land) hat umgewandelte Manakosten von 0.

* Du bestimmst erst beim Verrechnen der Verstrichenen Jahre, welche Karten zurückgebracht werden, nicht beim Wirken.

Verwegener Ermittler

{1} {U}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/1

Wenn du einen Hinweis opferst, transformiere den Verwegenen Ermittler.

////

Überbringer dramatischer Neuigkeiten

blau

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/2

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

Immer wenn der Überbringer dramatischer Neuigkeiten einem Spieler Kampfschaden zufügt, stelle Nachforschungen an. (*Bringe einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}“, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte“ ins Spiel.*)

* Falls die Fähigkeit des Verwegenen Ermittlers mehrfach ausgelöst wird, bevor eine der Fähigkeiten verrechnet wurde, führt nur die erste, die verrechnet wird, dazu, dass er transformiert. Weitere Informationen siehe unter „Regeländerungen: Doppelseitige Karten“ im Abschnitt „Allgemeines“.

Verwünschter Mantel

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Wachsamkeit, Eile und verursacht Trampelschaden.

Ausrüsten {1}

* Falls eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und Eile erhält, aber Eile wieder verliert, bevor sie angreift, kann sie in diesem Zug nicht angreifen. Das bedeutet, dass du mit dem Verwunschenen Mantel nicht zwei neuen Kreaturen im selben Zug das Angreifen ermöglichen kannst.

Von innen verbrennen

{X}{R}

Hexerei

Von innen verbrennen fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl X Schadenspunkte zu. Falls einer Kreatur auf diese Weise Schaden zugefügt wird, verliert sie Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Die Kreatur, der Schaden zugefügt wurde, wird ins Exil geschickt, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur falls sie aufgrund des Schadens, den Von innen verbrennen zugefügt hat, sterben würde.

* Falls Von innen verbrennen der Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zufügt (zum Beispiel weil der Schaden verhindert wurde oder X gleich 0 ist), tritt keiner der zusätzlichen Effekte ein. Sie verliert weder Unzerstörbarkeit noch wird sie ins Exil geschickt, falls sie in diesem Zug sterben würde.

* Du kannst auch eine Kreatur als Ziel von Von innen verbrennen wählen, die nicht Unzerstörbarkeit hat. Sie wird dennoch ins Exil geschickt, falls sie in diesem Zug sterben würde.

Waffenstärke

{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls du eine Ausrüstung kontrollierst, bringe einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Die Ausrüstung, die du kontrollierst, muss nicht an eine Kreatur angelegt sein.

Weiser der uralten Geheimnisse

{4}{G}

Kreatur — Mensch, Schamane, Werwolf

/

Stärke und Widerstandskraft des Weisen der uralten Geheimnisse sind gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand. Wenn der Weise der uralten Geheimnisse ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls im letzten Zug keine Zaubersprüche gewirkt wurden, transformiere den Weisen der uralten Geheimnisse.

////

Werwolf des uralten Hungers

grün

Kreatur — Werwolf

/

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden

Stärke und Widerstandskraft des Werwolfs des uralten Hungers sind gleich der Gesamtanzahl an Karten auf den Händen aller Spieler.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, transformiere den Werwolf des uralten Hungers.

* Falls du keine Karten auf deiner Hand hast, nachdem der Weise der uralten Geheimnisse ins Spiel gekommen ist, wird er auf deinen Friedhof gelegt, bevor seine erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Du ziehst eine Karte, aber der Weise der uralten Geheimnisse ist nicht mehr da.

Wider alle Hoffnung

{2}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

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

Solange die verzauberte Kreatur ein Mensch ist, hat sie Ersts Schlag.

* Die zweite Fähigkeit von Wider alle Hoffnung zählt auch die verzauberte Kreatur, daher erhält die Kreatur normalerweise mindestens +1/+1.

Willkommen im Bund

{2}{U}{U}

Hexerei

Wahnsinn {X}{U}{U} *(Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)*

Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl, falls ihre Widerstandskraft 2 oder weniger beträgt. Falls die Wahnsinn-Kosten von Willkommen im Bund bezahlt wurden, übernimm stattdessen die Kontrolle über diese Kreatur, falls ihre Widerstandskraft X oder weniger beträgt.

* Die Widerstandskraft der Kreatur wird nur überprüft, sowie Willkommen im Bund verrechnet wird. Es spielt keine Rolle, ob ihre Widerstandskraft höher ist, sowie du Willkommen im Bund wirkst, oder ob sich ihre Widerstandskraft erhöht, nachdem Willkommen im Bund verrechnet wurde.

Wolf aus der Teufelsspalte

{3}{R}{R}

Kreatur — Elementarwesen, Wolf

5/5

Immer wenn der Wolf aus der Teufelsspalte angreift, kannst du {1}{R} bezahlen und eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, fügt der Wolf aus der Teufelsspalte einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten der abgeworfenen Karte zu.

* Du kannst nicht bestimmen, eine Karte abzuwerfen, ohne auch {1}{R} zu bezahlen.

* Falls eine Karte mit {X} in ihren Manakosten für die Fähigkeit des Wolfs aus der Teufelsspalte abgeworfen wird, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Du bestimmst die Kreatur oder den Planeswalker deiner Wahl, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Wolfs aus der Teufelsspalte auf den Stapel gelegt wird. Falls du eine Karte abwerfen möchtest, bestimmst du diese, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können zwar auf die ausgelöste Fähigkeit antworten, nachdem du ein Ziel gewählt hast, aber Spieler können zwischen dem Moment, in dem du die Karte abwirfst, und dem Moment, in dem Schaden zugefügt wird, keine Aktion ausführen.

Zur Schlachtbank führen

{2}{B}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl opfert eine Kreatur oder einen Planeswalker.

Delirium — Falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, opfert dieser Spieler stattdessen eine Kreatur und einen Planeswalker.

* Falls die Delirium-Fähigkeit angewendet wird, muss der Spieler sowohl eine Kreaturenkarte als auch eine Planeswalkerkarte opfern, wenn möglich. Im seltenen Fall, dass der Spieler eine einzelne bleibende Karte besitzt,

die sowohl eine Kreatur als auch ein Planeswalker ist, muss der Spieler auch eine andere Kreatur oder einen anderen Planeswalker opfern (es sei denn, er kontrolliert weder andere Kreaturen noch andere Planeswalker).

Zurückschlurfen

{B}

Hexerei

Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Bringe einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein ins Spiel. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Falls die Kreaturenkarte zu einem illegalen Ziel wird, wird Zurückschlurfen neutralisiert. Keiner der Effekte tritt ein.

Zwanghafter Häuter

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Räuber

1/1

Wenn der Zwanghafte Häuter ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

Delirium — Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners und falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

* Beide Fähigkeiten des Zwanghaften Häuters können den Zwanghaften Häuter selbst als Ziel haben.

Zweite Ernte

{2}{G}{G}

Spontanzauber

Bringe für jeden Spielstein, den du kontrollierst, einen Spielstein ins Spiel, der eine Kopie dieser bleibenden Karte ist.

* Die Zweite Ernte kopiert die Originaleigenschaften jedes Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Sie kopiert nicht, ob dieser Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

* Die Zweite Ernte kopiert alle Spielsteine, nicht nur Kreaturenspielsteine. Insbesondere gilt das auch für Hinweis-Spielsteine.

Zwietracht in den Reihen

{3}{R}{R}

Spontanzauber

Eine blockende Kreatur deiner Wahl kämpft gegen eine andere blockende Kreatur deiner Wahl.

* Wird eine blockende Kreatur zerstört, führt das nicht dazu, dass die angreifende Kreatur, die sie geblockt hat, ungeblockt wird.

Magic: The Gathering, Magic, Schatten über Innistrad, Drachen von Tarkir, Magic Ursprünge, Kampf um Zendikar, Eid der Wächter, Innistrad, Odyssee und Zeitspirale sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2016 Wizards.