

Sethinweise zu Theros: Jenseits des Todes

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

Fassung vom 22. November 2019

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

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

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

ALLGEMEINES

Informationen zum Set

Das Set *Theros: Jenseits des Todes* ist ab seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 24. Januar 2020. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Gilden von Ravnica*, *Ravnica's Treue*, *Krieg der Funken*, *Hauptset 2020*, *Thron von Eldraine* und *Theros: Jenseits des Todes*.

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

Unter [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) findest du einen Store oder ein Event in deiner Nähe.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Befreiung

Die Geschichte von *Theros: Jenseits des Todes* folgt der Planeswalkerin Elspeth in ihrem Kampf, sich aus der brutalen Endgültigkeit der Unterwelt zu befreien. Doch sie entkommt nicht allein. Deine Karten mit dem neuen Schlüsselwort Befreiung können auch die Fesseln des Grabes sprengen, um dir zu helfen.

Unterwelt-Streitross

{2} {B}

Kreatur — Nachtmahr, Pferd

3/3

Das Unterwelt-Streitross kann nicht blocken.

Befreiung — {4} {B}, schicke drei andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.*)

Das Unterwelt-Streitross befreit sich mit zwei +1/+1-Marken auf ihm.

Die offiziellen Regeln für Befreiung lauten wie folgt:

702.137. Befreiung

702.137a Befreiung ist eine statische Fähigkeit, die nur wirkt, während sich die Karte mit Befreiung im Friedhof eines Spielers befindet. „Befreiung [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst.“ Das Wirken eines Zauberspruchs mithilfe seiner Befreiung-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.137b Ein Zauberspruch oder eine bleibende Karte „hat sich befreit“, falls jener Zauberspruch bzw. der Zauberspruch, der zu jener bleibenden Karte geworden ist, sowie er verrechnet wurde, mit einer Befreiung-Fähigkeit aus einem Friedhof gewirkt wurde.

702.137c Wenn eine Fähigkeit besagt „[Diese bleibende Karte] befreit sich mit ...“, bedeutet dies: „Falls sich diese bleibende Karte befreit hat, kommt sie mit ... ins Spiel.“ Mit der Fähigkeit kann eine ausgelöste Fähigkeit verknüpft sein, die ausgelöst wird, „wenn sie auf diese Weise ins Spiel kommt“. (Siehe Regel 603.11.) Eine solche ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, wenn jene bleibende Karte ins Spiel kommt, nachdem ihr Ersatzeffekt angewendet wurde, auch falls der Ersatzeffekt keinen Effekt hatte.

- Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiung-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
- Nachdem ein Zauberspruch, der sich befreit hat, verrechnet wurde, wird er wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, er ist ein Bleibende-Karte-Zauberspruch. Falls er ein Bleibende-Karte-Zauberspruch ist, kommt er ins Spiel und wird wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls er später stirbt. Vielleicht kann er sich erneut befreien – die Endgültigkeit der Unterwelt ist nicht mehr das, was sie einmal war.
- Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
- Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls eine Karte mit Befreiung während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, sofern dies legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion durchführen kann.

- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

Wiederkehrende Mechanik: Hingabe

Elspeth mag sich entschieden haben, den Göttern von Theros zu trotzen, aber du kannst ihnen stattdessen deine Hingabe zeigen und ihre Belohnungen einheimsen. „Hingabe“ ist ein Regelbegriff, der farbige Manasymbole in den Manakosten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, zählt, um das Ausmaß ihrer Effekte zu ermitteln.

In die Unterwelt ziehen

{2} {B} {B}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich deiner Hingabe zu Schwarz ist. *(Jedes {B} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Schwarz um eins.)*
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

- Farblose und generische Manasymbole ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} usw.) in den Manakosten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöhen deine Hingabe zu einer Farbe nicht.
- Manasymbole in den Textboxen bleibender Karten, die du kontrollierst, zählen nicht für deine Hingabe zu einer Farbe.
- Hybride Manasymbole, einfarbige hybride Manasymbole und phyrexianische Manasymbole erhöhen deine Hingabe zu ihrer Farbe bzw. ihren Farben.
- Falls eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit einen Effekt hat, der von deiner Hingabe zu einer Farbe abhängt, zählst du die Anzahl der Manasymbole dieser Farbe in den Manakosten aller bleibenden Karten, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Die bleibende Karte mit der Fähigkeit wird mitgezählt, falls sie sich zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel befindet.
- Falls du eine Aura an eine bleibende Karte eines Gegners anlegst, kontrollierst du trotzdem die Aura und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe.

Kartenzzyklus: Die Götter von Theros

Das Pantheon von Theros ist mächtig, und allein die Anwesenheit seiner Mitglieder wird dein Spiel verändern. Wenn du jedoch den Göttern von Theros genug Hingabe entgegenbringst, greifen sie an deiner Seite aktiv in den Kampf ein.

Heliod der Sonnengekrönte

{2} {W}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

5/5

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Weiß weniger als fünf beträgt,
ist Heliod keine Kreatur.

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine
+1/+1-Marke auf eine Kreatur oder eine Verzauberung
deiner Wahl, die du kontrollierst.

{1} {W}: Eine andere Kreatur deiner Wahl erhält
Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Die typverändernde Fähigkeit, die bewirken kann, dass ein Gott keine Kreatur ist, wirkt nur im Spiel. In anderen Zonen handelt es sich immer um eine Kreaturenkarte, unabhängig von deiner Hingabe zu seiner Farbe. Es handelt sich immer um einen Kreaturenzauber, solange er auf dem Stapel ist.
- Sowie ein Gott ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu seiner Farbe, ob Ersatzeffekte, die Kreaturen betreffen, die ins Spiel kommen, auf diesen Gott angewendet werden. Da Ersatzeffekte betrachtet werden, bevor der Gott im Spiel ist, werden die Manasymbole in seinen Manakosten nicht mitgezählt, wenn dies ermittelt wird.
- Wenn ein Gott ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu seiner Farbe (einschließlich der Manasymbole in den Manakosten des Gottes selbst), ob er für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, als Kreatur gilt oder nicht.
- Falls ein Gott keine Kreatur mehr ist, verliert er den Typ Kreatur und den Kreaturentyp Gott. Er ist weiterhin eine legendäre Verzauberung.
- Die Fähigkeiten von Göttern wirken, solange sie sich im Spiel befinden, unabhängig davon, ob sie Kreaturen sind oder nicht.
- Falls ein angreifender oder blockender Gott aufhört, eine Kreatur zu sein, wird er aus dem Kampf entfernt. Er greift nicht wieder in den Kampf ein, falls er später während desselben Kampfes wieder zur Kreatur wird.
- Marken, die auf einen Gott gelegt werden, bleiben darauf liegen, während er keine Kreatur ist, selbst wenn sie keinen Effekt haben.
- Falls ein Effekt dafür sorgt, dass ein Gott alle Fähigkeiten verliert, wird dessen Fähigkeit, die dafür sorgt, dass er keine Kreatur mehr ist, trotzdem angewendet, falls zutreffend.

Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Konstellation

Für die Menschen von Theros ist das Sternenreich Nyx mit seinen Sternbildern, die die Götter im Himmel darstellen, noch immer ein Ort der Verheißung. Konstellation ist ein Fähigkeitswort, mit dem Fähigkeiten hervorgehoben werden, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

Hinreißendes Einhorn

{4} {W}

Kreatur — Einhorn

4/4

Konstellation — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

- Eine Konstellation-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus einem beliebigen Grund eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Verzauberungen mit anderen Kartentypen, wie Verzauberungskreaturen, bewirken ebenfalls, dass Konstellation-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Falls ein Aura-Zauberspruch ein illegales Ziel hat, wenn er verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und stattdessen auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Er kommt nicht ins Spiel, daher werden Konstellation-Fähigkeiten nicht ausgelöst.

Wiederkehrende Mechanik: Sagen

Die Welt Theros ist die Heimat unzähliger Mythen und Legenden von tapferen Helden, wilden Monstern und ehrfurchtgebietenden Göttern. Im Set *Theros: Jenseits des Todes* werden zehn dieser Geschichten in Form von Sagenkarten erzählt. Möglicherweise kennst du einige von ihnen aus den vergangenen Ereignissen der *Magic*-Geschichte.

Kiora besiegt die Meeresgöttin

{5} {U} {U}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Erzeuge einen 8/8 blauen Krake-Kreaturespielstein mit Fluchsicherheit.

II — Tappe alle bleibenden Karten, die keine Länder sind und die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert. Sie enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

III — Übernimm die Kontrolle über eine bleibende Karte deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Enttappe sie.

- Sowie eine Sage ins Spiel kommt, legt ihr Beherrscher eine Sagenmarke auf sie. Sowie deine Hauptphase vor dem Kampf beginnt (direkt nach deinem Ziehsegment), legst du eine weitere Sagenmarke auf jede Sage, die du kontrollierst. Diese Aktionen verwenden nicht den Stapel.
- Jedes Symbol links in der Textbox einer Sage repräsentiert eine Kapitel-Fähigkeit. Eine Kapitel-Fähigkeit ist eine ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Sagenmarke, die auf die Sage gelegt wird, dazu führt, dass die Anzahl an Sagenmarken auf der Sage die Zahl der jeweiligen Kapitelnummer erreicht oder überschreitet. Kapitel-Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt und können beantwortet werden.
- Eine Kapitel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn eine Sagenmarke auf eine Sage gelegt wird, auf der bereits eine Anzahl an Sagenmarken liegt, die größer oder gleich der Kapitelnummer ist. Wird beispielsweise eine dritte Sagenmarke auf eine Sage gelegt, so wird die Kapitel-Fähigkeit III ausgelöst, aber I und II werden nicht erneut ausgelöst.
- Wurde eine Kapitel-Fähigkeit ausgelöst und auf den Stapel gelegt, hat es keine Auswirkung auf die Fähigkeit auf dem Stapel, falls die Sage Marken dazuerhält oder verliert, oder falls sie das Spiel verlässt.

- Falls mehrere Kapitel-Fähigkeiten zur selben Zeit ausgelöst werden, legt ihr Beherrscher sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel. Falls eine der Fähigkeiten ein Ziel benötigt, werden die Ziele bestimmt, sowie du die Fähigkeiten auf den Stapel legst und bevor eine der Fähigkeiten verrechnet wird.
- Das Entfernen von Sagenmarken führt nicht dazu, dass vorherige Kapitel-Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls Sagenmarken von einer Sage entfernt wurden, werden die entsprechenden Kapitel-Fähigkeiten erneut ausgelöst, sollte die Sage irgendwann wieder Sagenmarken erhalten.
- Sobald die Anzahl an Sagenmarken auf einer Sage größer oder gleich ihrer höchsten Kapitelnummer ist, opfert der Beherrscher seine Sage, sobald ihre Kapitel-Fähigkeit den Stapel verlassen hat (weil sie z. B. verrechnet oder neutralisiert wurde). Diese zustandsbasierte Aktion verwendet nicht den Stapel.

Set-Thema: Zaubersprüche während des Zuges eines Gegners wirken

Mehrere Karten im Set *Theros: Jenseits des Todes* ermuntern dich, raffiniert vorzugehen und Zaubersprüche während des Zuges deines Gegners zu wirken, indem sie dich belohnen, wenn du es erstmals tust.

Arena-Trickser
 {3} {R}
 Kreatur — Mensch, Schamane
 3/3
 Immer wenn du deinen ersten Zauberspruch im Zug
 eines Gegners wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf den
 Arena-Trickser.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du einen Zauberspruch wirkst, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Diese Fähigkeit wird nur bei deinem ersten Zauberspruch ausgelöst, den du während des Zuges deines Gegners wirkst, nicht beim ersten Zauberspruch, nachdem die Karte im Spiel ist. Falls du einen Zauberspruch wirkst, bevor diese Karte im Spiel ist (auch falls du sie irgendwie während des Zuges eines Gegners wirkst), wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Falls du mehr als einen Gegner hast, kann diese Fähigkeit während des Zuges jedes Gegners einmal ausgelöst werden.
- In einer Partie Two-Headed Giant wird diese Fähigkeit während des Zuges jedes gegnerischen Teams nicht öfter als einmal ausgelöst.

Set-Thema: Heroische Kreaturen

Elspeth ist nicht die einzige Heldin auf Theros — bei Weitem nicht! Einige Kreaturen sind in besonderem Maße heroischer als andere, sodass die Angriffe deiner Kreaturen verstärkt werden, wenn du sie als Ziele bestimmst.

Held des Rudels
 {1} {W}
 Kreatur — Katze, Soldat
 2/2
 Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der den
 Helden des Rudels als Ziel hat, erhalten Kreaturen, die
 du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du einen Zauberspruch wirkst, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, der diese Kreatur mehrmals als Ziel hat, wird diese Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Diese Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls du einen Zauberspruch, der sie als Ziel hat, kopierst oder falls die Ziele eines Zauberspruchs geändert werden, so dass sie zum Ziel wird.
- Dieser Effekt betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+0.

KARTENSPEZIFISCHES

Albtraumtaucher (*Planeswalker-Deck*)

{2} {U}

Kreatur — Nachtmahr, Meervolk

1/4

Der Albtraumtaucher erhält +3/+0, solange sich zehn oder mehr Karten in einem einzigen Friedhof befinden.

Der Albtraumtaucher kann nicht geblockt werden, solange du einen Ashiok-Planeswalker kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Albtraumtauchers modifiziert, wird nur angewendet, solange er im Spiel ist.
- Die erste Fähigkeit des Albtraumtauchers gibt ihm nur einmal +3/+0, egal in wie vielen weiteren Friedhöfen sich zehn Karten befinden.

Alirios der Schmachende

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch

2/3

Alirios der Schmachende kommt getappt ins Spiel.

Alirios enttappt nicht während deines Enttappsegments, falls du eine Reflexion kontrollierst.

Wenn Alirios ins Spiel kommt, erzeuge einen 3/2 blauen Reflexion-Kreaturenspielstein.

- Zaubersprüche und Fähigkeiten können Alirios enttappen, auch falls er während deines Enttappsegments nicht enttappt.
 - Sobald du keine Reflexion mehr kontrollierst, wird Alirios nicht sofort enttappt. Er enttappt während deines nächsten Enttappsegments.
-

Altar des Pantheons

{3}

Artefakt

Deine Hingabe zu jeder Farbe und jeder Kombination von Farben ist um eins erhöht.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Falls du einen Gott, einen Halbgott oder eine legendäre Verzauberung kontrollierst, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

- Deine Hingabe zu zwei Farben (beispielsweise deine Hingabe zu Rot und Grün) wird um eins erhöht, nicht um zwei oder drei.
 - Du erhältst nur 1 Lebenspunkt dazu, egal wie viele weitere Götter, Halbgötter und/oder legendäre Verzauberungen du kontrollierst.
 - Die letzte Fähigkeit des Altars des Pantheons ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Du fügst das Mana sofort zu deinem Manavorrat hinzu und du erhältst sofort 1 Lebenspunkt dazu (falls zutreffend).
-

An Staub klammern

{B}

Spontanzauber

Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Falls es eine Kreaturenkarte war, erhältst du 3

Lebenspunkte dazu. Anderenfalls ziehst du eine Karte.

Befreiung — {3}{B}, schicke fünf andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*

- Falls die Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn An Staub klammern verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst nicht 3 Lebenspunkte dazu und ziehst keine Karte.
 - Falls die ins Exil geschickte Karte eine Kreaturenkarte ist, die auch einen anderen Kartentyp hat (z. B. eine Verzauberungskreatur), erhältst du 3 Lebenspunkte dazu. Du ziehst allerdings keine Karte.
 - An Staub klammern kann eine der fünf Karten, die du ins Exil schickst, als Ziel haben, um seine Befreiungskosten zu bezahlen. In diesem Fall wird der Zauberspruch nicht verrechnet.
-

Anax der Schmiedegestähle

{1}{R}{R}

Legendäre Verzauberungskreatur — Halbgott

*/3

Anax' Stärke ist gleich deiner Hingabe zu Rot. *(Jedes {R} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Rot um eins.)*

Immer wenn Anax oder eine andere

Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen 1/1 roten Satyr-Kreaturenspielstein mit „Diese Kreatur kann nicht blocken.“ Falls die Kreatur Stärke 4 oder mehr hatte, erzeuge stattdessen zwei solcher Spielsteine.

- Die Fähigkeit, die Anax' Stärke festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Falls Anax zum selben Zeitpunkt wie mindestens eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, wird seine Fähigkeit für jede von ihnen ausgelöst.
- Um zu ermitteln, ob du zwei Spielsteine erzeugst, überprüfe die Stärke der gestorbenen Kreatur, unmittelbar bevor sie gestorben ist.
- Falls du einen Spielstein erzeugst, der eine Kopie von Anax ist, wird die letzte Fähigkeit des Spielsteins ausgelöst, wenn er stirbt.

Angsteinflößende Apathie

{2} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken.

{2} {W}: Schicke die verzauberte Kreatur ins Exil.

- Die Kreatur, die ins Exil geschickt wird, ist die Kreatur, die die Angsteinflößende Apathie verzaubert, sowie ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls die Angsteinflößende Apathie das Spiel verlässt, während ihre letzte Fähigkeit auf dem Stapel ist, ist die bleibende Karte, die ins Exil geschickt wird, diejenige, die die Angsteinflößende Apathie verzaubert hat, bevor sie das Spiel verließ, auch falls die bleibende Karte keine Kreatur mehr ist.

Aphemia, Missklang der Toten

{1} {B}

Legendäre Verzauberungskreatur — Harpyie

2/1

Fliegend

Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine

Verzauberungskarte aus deinem Friedhof ins Exil

schicken. Falls du dies tust, erzeuge einen 2/2 schwarzen

Zombie-Kreaturenspielstein.

- Während Aphemias ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht mehr als eine Verzauberungskarte ins Exil schicken, um mehr als einen Zombie-Spielstein zu erzeugen.
- Du bestimmst, ob du eine Verzauberungskarte ins Exil schickst und welche, während Aphemias ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls Aphemia als Antwort auf ihre eigene ausgelöste Fähigkeit stirbt, kann sie die Karte sein, die du ins Exil schickst.

Arasta die Endlos-Weberin

{2} {G} {G}

Legendäre Verzauberungskreatur — Spinne

3/5

Reichweite

Immer wenn ein Gegner einen Spontanzauber oder eine

Hexerei wirkt, erzeuge einen 1/2 grünen Spinne-

Kreaturenspielstein mit Reichweite.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Archon der Fallenden Sterne

{4} {W} {W}

Kreatur — Archon

4/4

Fliegend

Wenn der Archon der Fallenden Sterne stirbt, kannst du eine Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie zurück ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone.

Archon der Sonnengnade

{2} {W} {W}

Kreatur — Archon

3/4

Fliegend, Lebensverknüpfung

Pegasus-Kreaturen, die du kontrollierst, haben

Lebensverknüpfung.

Konstellation — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 weißen Pegasus-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Ashiok, Bildhauer der Angst (*Planeswalker-Deck*)

{4} {U} {B}

Legendärer Planeswalker — Ashiok

4

+2: Ziehe eine Karte. Jeder Spieler legt die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

−5: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel.

−11: Übernimm die Kontrolle über alle Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert.

- Der Effekt von Ashioks letzter Fähigkeit ist dauerhaft. Er endet nicht am Ende des Zuges oder falls Ashiok das Spiel verlässt.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle bleibenden Karten, die du durch Ashioks zweite Fähigkeit kontrollierst, ins Exil geschickt, und der Kontrolleffekt von Ashioks letzter Fähigkeit endet.

Ashiok, Muse des Albtraums

{3} {U} {B}

Legendärer Planeswalker — Ashiok

5

+1: Erzeuge einen 2/3 blauen und schwarzen Nachtmahr-Kreaturespielstein mit „Immer wenn diese Kreatur angreift oder blockt, schickt jeder Gegner die obersten zwei Karten seiner Bibliothek ins Exil.“

−3: Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Dann schickt jener Spieler eine Karte aus seiner Hand ins Exil.

−7: Du kannst bis zu drei aufgedeckte Karten, die deine Gegner besitzen, aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Alle Effekte, die eine Karte ins Exil schicken, schicken sie aufgedeckt ins Exil, es sei denn, der Effekt legt etwas anderes fest.
 - Die Karte, die ins Exil geschickt wird, während Ashioks zweite Fähigkeit verrechnet wird, kann diejenige sein, die auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht wurde.
 - Falls Ashioks zweite Fähigkeit einen Spielstein auf die Hand seines Besitzers zurückbringt, kann der Spieler jenen Spielstein nicht aus seiner Hand ins Exil schicken. Er muss eine Karte aus seiner Hand ins Exil schicken, falls möglich.
 - Du kannst beliebige aufgedeckte Karten, die deine Gegner besitzen, aus dem Exil wirken, während Ashioks letzte Fähigkeit verrechnet wird, nicht nur jene, die durch Ashioks zweite Fähigkeit oder durch Ashioks Nachtmahr-Spielsteine ins Exil geschickt wurden.
 - Falls du ins Exil geschickte Karten wirken möchtest, geschieht das als Teil der Verrechnung von Ashioks letzter Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ einer Karte abhängen, werden ignoriert.
 - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Verlockung der Möglichkeiten der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um die Karte zu wirken.
 - Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
 - Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du durch Ashioks letzte Fähigkeit kontrollierst, ins Exil geschickt.
-

Ashioks Löschung

{2} {U} {U}

Verzauberung

Aufblitzen

Wenn Ashioks Löschung ins Spiel kommt, schicke einen Zauberspruch deiner Wahl ins Exil.

Deine Gegner können keine Zaubersprüche wirken, die denselben Namen haben wie die ins Exil geschickte Karte.

Wenn Ashioks Löschung das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Der ins Exil geschickte Zauberspruch wird nicht neutralisiert, aber er wird auch nicht verrechnet. Dies funktioniert daher auch gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.
- Falls Ashioks Löschung das Spiel verlässt, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wurde, wird ihre letzte Fähigkeit ausgelöst und ohne Effekt verrechnet. Dann schickt ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit den Zauberspruch deiner Wahl für den Rest der Partie ins Exil.
- Falls es keine ins Exil geschickte Karte gibt (vielleicht weil der ins Exil geschickte Zauberspruch eine Kopie eines Zauberspruchs war oder, in einer Partie Commander, weil es sich um einen Kommandeur-Zauberspruch handelt, der in die Kommandozone gelegt wurde) oder falls die ins Exil geschickte Karte irgendwie das Exil verlässt, hindert Ashioks Löschung Spieler nicht daran, Zaubersprüche zu wirken.

Athreos der Verhüllte („Buy-a-Box“-Promokarte)

{4} {W} {B}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

4/7

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Weiß und Schwarz weniger als sieben beträgt, ist Athreos keine Kreatur.

Zu Beginn deines Endsegments legst du eine Münzenmarke auf eine andere Kreatur deiner Wahl.

Immer wenn eine Kreatur mit einer Münzenmarke stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Deine Hingabe zu Weiß und Schwarz ist die Anzahl der Manasymbole in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, die weiß, schwarz oder beides sind. Falls ein Effekt deine Hingabe zu zwei Farben ermittelt, wird ein hybrides Symbol, das diese beiden Farben hat, nur einmal gezählt.
- Falls ein Spielstein mit einer Münzenmarke stirbt oder ins Exil geschickt wird, wird Athreos' letzte Fähigkeit ausgelöst, aber sie bringt ihn nicht ins Spiel zurück.
- Die Kreatur kehrt ohne Münzenmarke ins Spiel zurück.
- Falls ein Effekt eine Kreatur mit einer Münzenmarke ins Exil schickt und sofort ins Spiel zurückbringt, wird Athreos' letzte Fähigkeit ausgelöst, aber sie hat keinen Effekt. Falls ein Effekt eine Kreatur mit einer Münzenmarke ins Exil schickt und zu einem späteren Zeitpunkt zurückbringen würde, bringt Athreos' letzte Fähigkeit die Karte sofort ins Spiel zurück und sie wird nicht zu einem späteren Zeitpunkt zurückgebracht.

- Falls eine Kreatur mit einer Münzenmarke auf einen Friedhof gelegt oder ins Exil geschickt wird, aber jene Zone verlässt, bevor Athreos' letzte Fähigkeit verrechnet wird, bleibt die Karte in ihrer neuen Zone, auch falls diese Zone ebenfalls ein Friedhof oder das Exil ist. Du bringst sie nicht ins Spiel zurück.
- Falls Athreos und eine Kreatur mit einer Münzenmarke gleichzeitig auf Friedhöfe gelegt und/oder ins Exil geschickt werden, wird die andere Kreatur zurück ins Spiel gebracht.
- Falls Athreos selbst irgendwie eine Münzenmarke erhält, bringt seine letzte Fähigkeit ihn ins Spiel zurück, falls er stirbt oder ins Exil geschickt wird.
- Falls Athreos das Spiel verlässt, behalten Kreaturen eventuelle Münzenmarken, die auf ihnen liegen. Die Marken haben keine Bedeutung und keinen Effekt, es sei denn, später ist ein anderer Athreos im Spiel.
- Falls eine Kreatur mit einer Münzenmarke aufhört, eine Kreatur zu sein, behält sie ihre Münzenmarke, aber Athreos' letzte Fähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn die bleibende Karte stirbt oder ins Exil geschickt wird, es sei denn, sie ist zu diesem Zeitpunkt wieder eine Kreatur.
- Falls auf einer Kreatur, die du nicht besitzt, eine Münzenmarke liegt, wird jene bleibende Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel zurückgebracht, wenn sie stirbt oder ins Exil geschickt wird, während du Athreos kontrollierst. Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Kreaturen, die du durch Athreos' Fähigkeit kontrollierst, ins Exil geschickt.
- Falls in einer Partie mit zwei Spielern beide Spieler einen Athreos kontrollieren, wenn eine Kreatur mit einer Münzenmarke stirbt, bringt der nichtaktive Spieler (derjenige, dessen Zug es nicht ist) die Kreatur unter seiner Kontrolle ins Spiel zurück. Falls dies in einer Multiplayer-Partie geschieht, bringt der nächste nichtaktive Spieler rechts von dem Spieler, dessen Zug es ist, die Kreatur unter seiner Kontrolle ins Spiel zurück.

Atris, Orakel der Halbwahrheiten

{2} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

3/2

Bedrohlich

Wenn Atris, Orakel der Halbwahrheiten, ins Spiel kommt, schaut sich ein Gegner deiner Wahl die obersten drei Karten deiner Bibliothek an und teilt sie in einen verdeckten und einen aufgedeckten Haufen auf. Nimm die Karten des einen Haufens auf deine Hand und lege die anderen auf deinen Friedhof.

- Du bestimmst nur einen Gegner deiner Wahl, der sich die obersten drei Karten deiner Bibliothek anschaut und sie auf zwei Haufen aufteilt. Andere Spieler dürfen sich die Karten nicht ansehen, aber sie können versuchen, Ratschläge zu geben, ohne zu wissen, um welche Karten es sich handelt. Außerdem darf der Spieler, der sich die Karten anschaut, anderen Spielern die Wahrheit über diese Karten sagen oder ihnen Halbwahrheiten oder Lügen erzählen.
 - Du musst die Karten im verdeckten Haufen nicht vorzeigen, falls du sie auf deine Hand nimmst.
 - Der Gegner darf die Karten in einen Haufen von drei Karten und einen Haufen von null Karten aufteilen. Dabei kann der Haufen von drei Karten der aufgedeckte Haufen oder der verdeckte Haufen sein. Manchmal scheinen deine Gegner sehr freundlich zu sein, aber denk daran, welchem Gott Atris dient.
-

Aufflackern des Schicksals

{1} {W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Sobald die ins Exil geschickte bleibende Karte zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die bleibende Karte, die ins Exil geschickt wurde, angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie zurück ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone.

Aufstieg zum Ruhm

{3} {W} {B}

Hexerei

Bestimme eines oder beides —

- Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
 - Bringe eine Aura-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie zurück ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone.
 - Da die Modi nacheinander ausgeführt werden, kann eine Aura, die mit dem Aufstieg zum Ruhm ins Spiel zurückgebracht wurde, eine Kreatur verzaubern, die mit dem Aufstieg zum Ruhm ins Spiel zurückgebracht wurde.

Bannendes Licht

{2} {W}

Verzauberung

Wenn das Bannende Licht ins Spiel kommt, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis das Bannende Licht das Spiel verlässt.

- Falls das Bannende Licht das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren. Wird die Karte ins Spiel zurückgebracht, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Begünstigte des Iroas

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Konstellation — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält die Begünstigte des Iroas Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Mehrfaches Vorkommen von Doppelschlag auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Berausende Lyra

{3}

Artefakt

Du kannst bestimmen, die Berausende Lyra während deines Enttappsegments nicht zu enttappen.

{X}, {T}: Tappe eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke X oder weniger. Sie enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers, solange die Berausende Lyra getappt bleibt.

- Die aktivierte Fähigkeit der Berausenden Lyra kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Jene Kreatur enttappt nicht, solange die Berausende Lyra getappt bleibt.
 - Falls die Berausende Lyra das Spiel verlässt, ist sie nicht mehr getappt, sodass die Kreatur wie üblich enttappen kann.
 - Falls die Berausende Lyra enttappt wird, bevor ihre aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl zwar getappt, aber sie kann wie üblich enttappen. Dies gilt auch, falls die Berausende Lyra erneut getappt wird, bevor die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit der Berausenden Lyra verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Die Kreatur wird nicht getappt und kann wie üblich enttappen.
 - Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl erhöht wird, nachdem die Fähigkeit der Berausenden Lyra verrechnet wurde, bleibt die Kreatur betroffen und kann nicht wie üblich enttappen.
 - Sobald die Berausende Lyra nicht mehr getappt ist, wird die Kreatur nicht sofort enttappt.
-

Bevorstehendes Verhängnis

{2} {R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +3/+3 und greift in jedem

Kampf an, falls möglich.

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, fügt das

Bevorstehende Verhängnis dem Beherrscher der Kreatur

3 Schadenspunkte zu.

- Falls die verzauberte Kreatur aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht angreifen.

Bluttausch-Aspirant

{1} {R}

Kreatur — Satyr, Berserker

1/1

Immer wenn du eine bleibende Karte opferst, lege eine

+1/+1-Marke auf den Bluttausch-Aspiranten.

{1} {R}, {T}, opfere eine Kreatur oder eine

Verzauberung: Der Bluttausch-Aspirant fügt einer

Kreatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Sie kann in

diesem Zug nicht blocken.

- Die erste Fähigkeit des Bluttausch-Aspiranten ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit eine bleibende Karte zu opfern; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, bleibende Karten zu opfern, zum Beispiel durch seine zweite Fähigkeit.
- Falls du als Teil des Wirkens eines Zauberspruchs oder des Aktivierens einer Fähigkeit eine bleibende Karte opferst, wird die erste Fähigkeit des Bluttausch-Aspiranten vor dem Zauberspruch bzw. der aktivierten Fähigkeit verrechnet.
- Der Bluttausch-Aspirant kann geopfert werden, um die Kosten seiner letzten Fähigkeit zu bezahlen.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die letzte Fähigkeit des Bluttausch-Aspiranten verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Die Kreatur kann normal blocken. Falls das Ziel legal ist, ihm aber kein Schaden zugefügt wird (z. B. wegen eines Verhinderungseffekts), kann es in diesem Zug nicht blocken.

Brackwasser-Riese

{6} {U}

Kreatur — Riese

5/6

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede

Verzauberung, die du kontrollierst, {1} weniger.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die des Brackwasser-Riesen) ab. Die umgewandelten Manakosten des

Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

- Die kostenreduzierende Fähigkeit reduziert nur das generische Mana in den Kosten des Brackwasser-Riesen. Das farbige Mana muss trotzdem bezahlt werden.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, um wie viel die Kosten des Brackwasser-Riesen reduziert werden.

Bresche in der Unterwelt

{1} {R}

Verzauberung

Nichtland-Karten in deinem Friedhof haben Befreiung.

Die Befreiungskosten sind gleich den Manakosten der

Karte plus „Schicke drei andere Karten aus deinem

Friedhof ins Exil.“ (*Du kannst Karten aus deinem*

Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)

Zu Beginn des Endsegments opferst du die Bresche in der Unterwelt.

- Falls eine Karte keine Manakosten hat, können ihre Befreiungskosten nicht bezahlt werden. Daher kannst du sie nicht für diese Kosten wirken.
- Falls du eine Abenteurerkarte oder eine geteilte Karte mit Befreiung wirkst, bestimmst du, wie du sie wirken möchtest. Dann bezahlst du die entsprechenden Kosten (für das Abenteuer, für die Kreatur bzw. für die Hälfte der geteilten Karte, die du bestimmt hast) und schickst drei Karten ins Exil.

Bronzehaut-Löwe

{G} {W}

Kreatur — Katze

3/3

{G} {W}: Der Bronzehaut-Löwe erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Wenn der Bronzehaut-Löwe stirbt, bringe ihn ins Spiel

zurück. Er ist eine Aura-Verzauberung mit „Verzaubert

eine Kreatur, die du kontrollierst“ und „{G} {W}: Die

verzauberte Kreatur erhält Unzerstörbarkeit bis zum

Ende des Zuges“ und er verliert alle anderen Fähigkeiten.

- Falls du den Bronzehaut-Löwen kontrollierst, aber nicht besitzt, bringst du ihn ins Spiel zurück, wenn er stirbt, nicht sein Besitzer. Er verzaubert dann eine Kreatur, die du kontrollierst.
- Du bestimmst eine Kreatur, die du kontrollierst und die der Bronzehaut-Löwe verzaubern soll, sowie er ins Spiel zurückgebracht wird. Falls es nichts gibt, was der Bronzehaut-Löwe legal verzaubern kann, bleibt er im Friedhof seines Besitzers.
- Falls ein Spielstein eine Kopie des Bronzehaut-Löwen ist, wird er nicht aus dem Friedhof seines Besitzers ins Spiel zurückgebracht.
- Falls eine bleibende Karte, die kein Spielstein ist, eine Kopie des Bronzehaut-Löwen ist, wird sie als Aura mit den zwei Fähigkeiten, die vom Bronzehaut-Löwen gewährt werden, und ohne ihre normalen Fähigkeiten aus dem Friedhof ihres Besitzers ins Spiel zurückgebracht. Falls sie Kommt-Ins-Spiel-

Ersatzeffekte hat, werden diese nicht angewendet. Die Aura behält ihren Namen, ihre Farben und alle Übertypen, die sie hat.

Calix, Hand des Schicksals

{2} {G} {W}

Legendärer Planeswalker — Calix

4

+1: Schau dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Verzauberungskarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

−3: Schicke eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, ins Exil, bis eine Verzauberung deiner Wahl, die du kontrollierst, das Spiel verlässt.

−7: Bringe alle Verzauberungskarten aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Falls die Verzauberung deiner Wahl, die du kontrollierst, das Spiel verlässt oder auf eine andere Weise zu einem illegalen Ziel wird, bevor Calix' zweite Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren. Wird die Karte ins Spiel zurückgebracht, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie zurück ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone.
- Falls eine Aura zum selben Zeitpunkt ins Spiel gebracht wird wie eine Verzauberungskreatur, kann die Aura nicht diese Kreatur verzaubern.

Champion der Setesser

{2} {G}

Kreatur — Mensch, Krieger

1/3

Konstellation — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf den Champion der Setesser und ziehe eine Karte.

- Falls der Champion der Setesser das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit ausgelöst wurde, ziehst du trotzdem eine Karte, obwohl du keine +1/+1-Marke auf den Champion der Setesser legst.
-

Chimäre des Tagesanbruchs

{3} {W} {W}

Kreatur — Chimäre

3/3

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich deiner Hingabe zu Weiß ist. *(Jedes {W} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Weiß um eins.)*
Fliegend

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die der Chimäre des Tagesanbruchs) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit reduziert nur das generische Mana in den Kosten der Chimäre des Tagesanbruchs. Das farbige Mana muss trotzdem bezahlt werden.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, um wie viel die Kosten der Chimäre des Tagesanbruchs reduziert werden.

Dalakos der Wunderwerker

{1} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Handwerker

2/4

{T}: Erzeuge {C} {C}. Verwende dieses Mana nur, um Artefaktzauber zu wirken oder Fähigkeiten von Artefakten zu aktivieren.
Ausgerüstete Kreaturen, die du kontrollierst, haben Flugfähigkeit und Eile.

- Du kannst Mana, das von Dalakos' erster Fähigkeit erzeugt wurde, nicht ausgeben, um Fähigkeiten von Artefaktkarten, die nicht im Spiel sind, zu aktivieren oder um Kosten in ausgelösten Fähigkeiten von Artefakten zu bezahlen.
- Eine ausgerüstete Kreatur ist eine Kreatur, an die eine oder mehrere Ausrüstungen angelegt sind. Eine Kreatur, die auch eine Ausrüstung ist, ist keine ausgerüstete Kreatur.

Dämon des Abscheus („Theme Booster“-Karte)

{5} {B} {B}

Kreatur — Dämon

7/7

Fliegend, verursacht Trampelschaden
Immer wenn der Dämon des Abscheus einem Spieler Kampfschaden zufügt, opfert der Spieler eine Kreatur.

- Falls einer anderen Kreatur zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem der Dämon des Abscheus ihrem Beherrscher Kampfschaden zufügt, kann der Spieler nicht jene Kreatur opfern.
-

Daxos der Sonnengesegnete

{W} {W}

Legendäre Verzauberungskreatur — Halbgott

2/*

Daxos' Widerstandskraft ist gleich deiner Hingabe zu Weiß. *(Jedes {W} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Weiß um eins.)*

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommt oder stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

- Die Fähigkeit, die Daxos' Widerstandskraft festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Daxos zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls sich deine Hingabe zu Weiß während des weiteren Verlaufs des Zuges verringert.
- Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt ins Spiel kommt wie Daxos, erhältst du für diese Kreatur 1 Lebenspunkt dazu. Ähnlich gilt: Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt stirbt wie Daxos, erhältst du für die Kreatur 1 Lebenspunkt dazu. Im seltenen Fall, dass Daxos zum selben Zeitpunkt stirbt, zu dem jene andere Kreatur ins Spiel kommt, oder umgekehrt, erhältst du jedoch nicht 1 Lebenspunkt für die Kreatur dazu.

Der Akroische Krieg

{3} {R}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl, solange der Akroische Krieg im Spiel bleibt.

II — Bis zu deinem nächsten Zug greifen Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, in jedem Kampf an, falls möglich.

III — Jede getappte Kreatur fügt sich selbst Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls der Akroische Krieg das Spiel verlässt, bevor seine erste Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du zu keinem Zeitpunkt die Kontrolle über die Kreatur.
 - Falls eine Kreatur aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift sie auch nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht angreifen.
 - Da eine Sage erst geopfert wird, nachdem ihre letzte Fähigkeit verrechnet wurde, kontrollierst du immer noch die Kreatur, die du mit der ersten Fähigkeit des Akroischen Krieges übernommen hast, während die letzte Fähigkeit verrechnet wird.
 - Falls die Kreatur, die du mit der ersten Fähigkeit des Akroischen Krieges übernommen hast, eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn du den Akroischen Krieg opferst, kontrollierst du die dadurch ausgelöste Fähigkeit. Falls sie eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn der Akroische Krieg „von irgendwoher“ auf deinen Friedhof gelegt wird, überprüfe, ob die Fähigkeit erst ausgelöst werden soll, nachdem der vorherige Beherrscher der Kreatur die Kontrolle über sie zurückerhalten hat.
-

Der Triumph des Anax

{2} {R}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach IV.)

I, II, III — Bis zum Ende des Zuges verursacht eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Trampelschaden und erhält $+X/+0$, wobei X gleich der Anzahl an Sagenmarken auf dem Triumph des Anax ist.
IV — Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

- Der Wert von X für die ersten drei Kapitel wird erst ermittelt, sowie die jeweilige Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird. Danach verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Sagenmarken auf dem Triumph des Anax ändern sollte.
- Falls eines oder beide Ziele illegal sind, sowie die letzte Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

Die ersten Iroanischen Spiele

{2} {G}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach IV.)

I — Erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.
II — Lege drei $+1/+1$ -Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.
III — Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, ziehe zwei Karten.
IV — Erzeuge einen Gold-Spielstein.

- Ein Gold-Spielstein ist ein farbloser Gold-Artefaktspielstein mit „Opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

Dryade des Ilysischen Hains

{2} {G}

Verzauberungskreatur — Nymphe

2/4

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

Länder, die du kontrollierst, haben zusätzlich zu ihren anderen Typen alle Standardlandtypen.

- Falls du mehr als eine Dryade des Ilysischen Hains kontrollierst, ist ihre erste Fähigkeit kumulativ. Sie ist auch kumulativ mit anderen Effekten, die dich zusätzliche Länder spielen lassen, wie dem der Flucht in die Wildnis.

- Jedes Land, das du kontrollierst, hat die Landtypen Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Sie haben ebenfalls die Manafähigkeit jedes Standardlandtyps (zum Beispiel haben Wälder „{T}: Erzeuge {G}.“). Sie haben weiterhin ihre anderen Untertypen und Fähigkeiten.
- Wenn einem Land zusätzliche Standardlandtypen gegeben werden, verändern sich dadurch weder sein Name noch die Tatsache, ob es legendär oder ein Standardland ist.

Ehrfurcht gebieten

{3} {G}

Spontanzauber

Verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug zugefügt würde, außer Kampfschaden, der von verzauberten Kreaturen und Verzauberungskreaturen zugefügt würde. Hellsicht 2.

- Du wendest Hellsicht 2 an, während Ehrfurcht gebieten verrechnet wird, nicht nachdem Schaden verhindert wurde.
- Ehrfurcht gebieten ändert keine Eigenschaften von Kreaturen. Du musst daher unmittelbar bevor Schaden zugefügt würde überprüfen, ob eine Kreatur verzaubert ist oder zusätzlich eine Verzauberung ist, um zu ermitteln, ob ihr Kampfschaden verhindert werden soll.

Eidolon der Vereitelung

{1} {W}

Verzauberungskreatur — Geist

2/1

Ersts Schlag

Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern, die deine Gegner kontrollieren, kosten beim Aktivieren {1} mehr.

- Das Eidolon der Vereitelung ersetzt nicht die Loyalitätskosten zum Aktivieren einer Loyalitätsfähigkeit und sorgt nicht dafür, dass das Aktivieren mehr Loyalität kostet. Sie fügt lediglich den Aktivierungskosten der Fähigkeit eine Mana-Komponente hinzu.
- Loyalitätsfähigkeiten kosten beim Aktivieren nur {1} mehr, egal wie viel Loyalität sie beim Aktivieren kosten.

Eins mit den Sternen

{3} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur oder eine Verzauberung

Die verzauberte bleibende Karte ist eine Verzauberung und verliert alle anderen Kartentypen. *(Sie hat weiterhin ihre Fähigkeiten, ist jedoch keine Kreatur mehr.)*

- Falls Eins mit den Sternen eine Verzauberung verzaubert, die sonst keine anderen Kartentypen hat, hat es keine Auswirkungen auf die verzauberte bleibende Karte.
- Die verzauberte bleibende Karte behält ihre Fähigkeiten, hat aber keine Stärke oder Widerstandskraft mehr. Falls eine ihrer Fähigkeiten sich darauf bezieht, verwendet sie den Wert 0.

- Die verzauberte bleibende Karte verliert alle Untertypen, die den verlorenen Kartentypen zugeordnet sind. Sie behält alle Übertypen, z. B. Legendär.
- Eins mit den Sternen kann eine bleibende Karte verzaubern, die nur temporär eine Kreatur ist, z. B. ein Fahrzeug. Falls das passiert, zwingt der Effekt von Eins mit den Sternen die verzauberte bleibende Karte dazu, eine Verzauberung zu bleiben, auch nachdem ihr temporärer Effekt endet.

Eisenschuppenhydra („Theme Booster“-Karte)
 {3}{G}{G}
 Kreatur — Hydra
 5/5
 Falls eine Kreatur der Eisenschuppenhydra
 Kampfschaden zufügen würde, verhindere den Schaden
 und lege eine +1/+1-Marke auf die Eisenschuppenhydra.

- Du legst pro Kreatur, deren Kampfschaden verhindert wird, nur eine +1/+1-Marke auf die Eisenschuppenhydra, egal wie viel Schaden zugefügt worden wäre.
- Falls der Eisenschuppenhydra Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kannst, wird der Schaden zugefügt und du legst gleichzeitig eine +1/+1-Marke auf sie, bevor überprüft wird, ob ihr tödlicher Schaden zugefügt wurde.

Elspeth bezwingt den Tod
 {3}{W}{W}
 Verzauberung — Sage
*(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach
 deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)*
 I — Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl mit
 umgewandelten Manakosten von 3 oder mehr, die ein
 Gegner kontrolliert, ins Exil.
 II — Bis zu deinem nächsten Zug kosten Nichtkreatur-
 Zaubersprüche, die deine Gegner wirken, beim Wirken
 {2} mehr.
 III — Bringe eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte
 deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Lege
 eine +1/+1-Marke bzw. eine Loyalitätsmarke darauf.

- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen (wie die im zweiten Kapitel dieser Sage) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Der Effekt des zweiten Kapitels dauert bis zu deinem nächsten Zug an, auch falls diese Sage das Spiel vorher verlässt.
- Du bestimmst, welche Sorte von Marke die zurückgebrachte bleibende Karte erhält, nachdem sie ins Spiel gekommen ist. Du kannst eine +1/+1-Marke auf einen Planeswalker legen oder eine Loyalitätsmarke auf eine Kreatur, aber das hat normalerweise keinen Effekt.

- Falls du in einer Multiplayer-Partie die Partie verlässt, nachdem die zweite Kapitel-Fähigkeit dieser Sage verrechnet wurde, aber bevor dein nächster Zug beginnt, dauert ihr Effekt so lange an, bis dein nächster Zug beginnen würde. Weder erlischt er sofort, noch dauert er auf unbestimmte Zeit an.

Elspeth, Nemesis der Sonne

{2} {W} {W}

Legendärer Planeswalker — Elspeth

5

–1: Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, erhalten +2/+1 bis zum Ende des Zuges.

–2: Erzeuge zwei 1/1 weiße Mensch-Soldat-Kreaturespielsteine.

–3: Du erhältst 5 Lebenspunkte dazu.

Befreiung — {4} {W} {W}, schicke vier andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*

- Falls du im selben Zug eine Loyalitätsfähigkeit von Elspeth aktivierst, sie auf deinen Friedhof gelegt wird und sie sich befreit, dann ist sie eine neue bleibende Karte. Du kannst eine ihrer Loyalitätsfähigkeiten aktivieren, obwohl sie durch dieselbe Karte repräsentiert wird.

Elspeth, todesmutige Heldin (*Planeswalker-Deck*)

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

Legendärer Planeswalker — Elspeth

5

+2: Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

–2: Durchsuche deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Sonnenlicht-Hoplit und bringe sie ins Spiel. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

–8: Bis zum Ende des Zuges erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, Flugfähigkeit und +X/+X, wobei X gleich deiner Hingabe zu weiß ist.

- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Elspeths letzte Fähigkeit verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich deine Hingabe zu Weiß ändern sollte.
- Elspeths letzte Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +X/+X noch Flugfähigkeit.

Erebos der Trostlose

{3} {B}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

5/6

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Schwarz weniger als fünf beträgt, ist Erebos keine Kreatur.

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

{1} {B}, opfere eine andere Kreatur: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-1 bis zum Ende des Zuges.

- Während Erebos' ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht mehr als 2 Lebenspunkte bezahlen, um mehr als eine Karte zu ziehen.
- Falls eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt wie Erebos sterben, wird seine ausgelöste Fähigkeit für jede der Kreaturen ausgelöst.
- Erebos' letzte Fähigkeit kann die Kreatur als Ziel haben, die du opfern möchtest, um die Kosten der Fähigkeit zu bezahlen. In diesem Fall wird die Fähigkeit nicht verrechnet, aber Erebos' ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst.

Erebos' Eingreifen

{X} {B}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Eine Kreatur deiner Wahl erhält -X/-X bis zum Ende des Zuges. Du erhältst X Lebenspunkte dazu.
- Schicke bis zu zweimal X Karten deiner Wahl aus Friedhöfen ins Exil.

- Falls du den ersten Modus bestimmst und die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Erebos' Eingreifen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst nicht X Lebenspunkte dazu.

Eutropia, die zweifach Begünstigte

{1} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Konstellation — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Die Kreatur erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Eutropias Fähigkeit kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits Flugfähigkeit besitzt. Sie erhält trotzdem eine +1/+1-Marke. Mehrfaches Vorkommen von Flugfähigkeit auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
- Falls eine Verzauberungskreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kann Eutropias Fähigkeit jene Kreatur als Ziel haben.
- Eutropia kann als Ziel ihrer eigenen ausgelösten Fähigkeit bestimmt werden.

Evangelist der Morgenröte

{2} {W}

Verzauberungskreatur — Mensch, Kleriker

2/3

Immer wenn eine Kreatur stirbt und falls eine Aura, die du kontrolliert hast, an sie angelegt war, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Die Fähigkeit des Evangelisten der Morgenröte kann die Karte als Ziel haben, durch deren Tod die Fähigkeit ausgelöst wurde, falls die umgewandelten Manakosten der Karte 2 oder weniger betragen.
- Die Fähigkeit des Evangelisten der Morgenröte wird ausgelöst, wenn eine Kreatur eines beliebigen Spielers stirbt, solange an die Kreatur eine Aura, die du kontrolliert hast, angelegt war.
- Falls der Evangelist der Morgenröte stirbt, während er von einer Aura, die du kontrollierst, verzaubert wird, wird seine Fähigkeit ausgelöst.
- Falls der Evangelist der Morgenröte zum selben Zeitpunkt stirbt wie eine andere Kreatur, die von einer Aura, die du kontrollierst, verzaubert wird, wird seine Fähigkeit ausgelöst.
- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Fäuleatem-Katoblepas

{4} {B} {B}

Kreatur — Bestie

3/2

Wenn der Fäuleatem-Katoblepas ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich deiner Hingabe zu Schwarz ist. *(Jedes {B} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Schwarz um eins.)*

- Der Wert von X wird erst beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit ermittelt. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich deine Hingabe zu Schwarz ändern sollte.

Feind der Erleuchtung

{5} {B}

Verzauberungskreatur — Dämon

5/5

Fliegend

Der Feind der Erleuchtung erhält -1/-1 für jede Karte auf der Hand deiner Gegner.

Zu Beginn deines Versorgungssegments wirft jeder Spieler eine Karte ab.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Feindes der Erleuchtung modifiziert, wird nur angewendet, solange er im Spiel ist.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass ein Gegner eine oder mehrere Karten zieht, warte, bis der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit fertig verrechnet wurde, bevor du ermittelst, ob der Feind der Erleuchtung stirbt, weil seine Widerstandskraft 0 beträgt. Falls der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit auch bewirkt, dass Karten die Hand jenes Spielers verlassen, kann der Feind der Erleuchtung vorübergehend zu einer 0/0 Kreatur werden, ohne zu sterben.
- Sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, bestimmst du zuerst eine Karte auf deiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge. Dann werden alle bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.
- Falls ein Spieler keine Karte abwerfen kann, wird der Spieler übergangen und jeder andere Spieler wirft eine Karte ab.

Feuer der Unterwelt

{1} {R}

Hexerei

Die Feuer der Unterwelt fügen jeder Kreatur und jedem Planeswalker 1 Schadenspunkt zu. Falls eine bleibende Karte, der auf diese Weise Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Kreaturen und Planeswalkern muss nicht unbedingt tödlicher Schaden durch die Feuer der Unterwelt zugefügt werden, damit sie ins Exil geschickt werden. Nachdem ihnen Schaden zugefügt wurde, reicht ein beliebiger Grund, der sie in diesem Zug sterben ließe, um sie stattdessen ins Exil zu schicken.

Flammenorakel

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

{1} {R}: Das Flammenorakel erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Falls eine Kreatur, der in diesem Zug vom Flammenorakel Schaden zugefügt wurde, sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Falls eine Kreatur, der vom Flammenorakel Schaden zugefügt wurde, zum selben Zeitpunkt sterben würde wie das Flammenorakel, wird die Kreatur stattdessen ins Exil geschickt.
- Falls eine Kreatur, der vom Flammenorakel Schaden zugefügt wurde, sterben würde, nachdem das Flammenorakel das Spiel verlassen hat, stirbt die Kreatur und wird nicht stattdessen ins Exil geschickt.

Frommer Wandersmann

{W}

Kreatur — Mensch, Späher

1/2

Konstellation — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls eine Verzauberungskreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kann die Fähigkeit des Frommen Wandersmanns jene Kreatur als Ziel haben.

Furioser Aufstieg

{2} {R}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karte spielen, bis du eine andere Karte mit dem Furiosen Aufstieg ins Exil schickst.

- Falls du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit des Furiosen Aufstiegs nicht ausgelöst. Falls du keine kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat sie keinen Effekt. Es muss jedoch nicht beide Male dieselbe Kreatur sein.
- Die Fähigkeit des Furiosen Aufstiegs lässt dich nur maximal eine Karte ins Exil schicken, egal wie viele weitere Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr du kontrollierst.
- Der Effekt des Furiosen Aufstiegs ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
- Falls der Furiose Aufstieg das Spiel verlässt, bevor du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst, kannst du jene Karte wirken, solange sie im Exil bleibt.

Gallia, unermüdliche Tänzerin

{R} {G}

Legendäre Kreatur — Satyr

2/2

Eile

Andere Satyrn, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und haben Eile.

Immer wenn du mit drei oder mehr Kreaturen angreiffst, kannst du eine per Zufall bestimmte Karte abwerfen.

Falls du dies tust, ziehe zwei Karten.

- Falls Gallia das Spiel verlässt, verlieren Satyrn, die du kontrollierst, Eile. Falls sie nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle waren und nicht auf andere Weise Eile haben, können sie in diesem Zug nicht angreifen. Falls sie bereits angegriffen haben, bleiben sie angreifende Kreaturen.

- Sobald du drei oder mehr Kreaturen, die du kontrollierst, als Angreifer deklariert hast, erhältst du die Option, eine Karte per Zufall abzuwerfen, auch falls einige oder alle dieser Angreifer das Spiel verlassen, bevor Gallias ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
- Während Gallias letzte Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Karten abwerfen, um mehr als zwei Karten zu ziehen.
- Du kannst nicht bestimmen, eine Karte per Zufall abzuwerfen, falls du keine Karten auf deiner Hand hast. Falls du genau eine Karte auf deiner Hand hast, kannst du sie per Zufall abwerfen, auch wenn das eigentlich nicht sehr zufällig ist.

Grabschänder-Lamia

{4} {B}

Verzauberungskreatur — Ophis, Lamia

4/4

Lebensverknüpfung

Wenn die Grabschänder-Lamia ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, lege sie auf deinen Friedhof und mische dann deine Bibliothek. Zaubersprüche, die du aus deinem Friedhof wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Die letzte Fähigkeit der Grabschänder-Lamia erlaubt dir nicht, Karten aus deinem Friedhof zu wirken. Du brauchst etwas anderes, das dir erlaubt, dies zu tun, z. B. die Schlüsselwortfähigkeit Befreiung.

Grauer Händler aus Asphodel

{3} {B} {B}

Kreatur — Zombie

2/4

Wenn der Graue Händler aus Asphodel ins Spiel kommt, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte, wobei X gleich deiner Hingabe zu Schwarz ist. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie auf diese Weise Lebenspunkte verloren wurden. *(Jedes {B} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Schwarz um eins.)*

- Die Anzahl der Lebenspunkte, die du erhältst, entspricht der Gesamtsumme der Lebenspunkte, die verloren wurden, und nicht einfach dem Wert von X.
 - In einer Partie Two-Headed Giant verliert jedes gegnerische Team zweimal X Lebenspunkte.
-

Haktos der Narbenlose

{R} {R} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

6/1

Haktos der Narbenlose greift in jedem Kampf an, falls möglich.

Sowie Haktos ins Spiel kommt, bestimme per Zufall 2, 3, oder 4.

Haktos hat Schutz vor allen umgewandelten Manakosten außer der bestimmten Zahl.

- Falls Haktos aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift er auch nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
- Haktos hat Schutz vor allen umgewandelten Manakosten außer dem bestimmten Wert, nicht nur Schutz vor den zwei Optionen, die nicht zufällig bestimmt wurden.
- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln. Falls eine Karte oder bleibende Karte in einer anderen Zone {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Die umgewandelten Manakosten eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, sind 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat die umgewandelten Manakosten dessen, was er kopiert.
- Die Zahl wird für Haktos per Zufall bestimmt, bevor er ins Spiel kommt. Es gibt keinen Zeitpunkt, zu dem Spieler ihn als Ziel bestimmen können, bevor er die entsprechenden Schutzfähigkeiten erhalten hat.
- Falls für Haktos' Fähigkeit aus irgendeinem Grund keine Wahl getroffen wurde, gewährt ihm seine letzte Fähigkeit keine Schutzfähigkeiten.

Hasserfülltes Eidolon

{B}

Verzauberungskreatur — Geist

1/2

Lebensverknüpfung

Immer wenn eine verzauberte Kreatur stirbt, ziehe für jede Aura, die du kontrolliert hast und die an sie angelegt war, eine Karte.

- Falls das Hasserfüllte Eidolon zum selben Zeitpunkt stirbt wie eine oder mehrere verzauberte Kreaturen, wird seine letzte Fähigkeit für jede der Kreaturen ausgelöst. Das schließt das Hasserfüllte Eidolon selbst ein, falls es verzaubert ist.
 - Falls eine Aura, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt zerstört wird wie die Kreatur, die sie verzaubert, berücksichtigt das Hasserfüllte Eidolon die Aura, wenn ermittelt wird, ob die Fähigkeit ausgelöst wird und wie viele Karten du ziehst.
-

Heliod der Sonnengekrönte

{2} {W}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

5/5

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Weiß weniger als fünf beträgt,
ist Heliod keine Kreatur.

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine
+1/+1-Marke auf eine Kreatur oder eine Verzauberung
deiner Wahl, die du kontrollierst.

{1} {W}: Eine andere Kreatur deiner Wahl erhält
Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Heliods ausgelöste Fähigkeit wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, egal ob du beispielsweise 1 Lebenspunkt durch Daxos den Sonnengesegneten oder 3 Lebenspunkte durch An Staub klammern dazuerhältst. Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und Heliods Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
- Falls einer Kreatur zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, kann sie durch Heliods Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke erhalten, um sie zu retten.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird Heliods Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Heliod kann als Ziel seiner eigenen ausgelösten Fähigkeit bestimmt werden.
- Eine Nichtkreatur-Verzauberung mit einer +1/+1-Marke ist von dieser Marke nicht betroffen, bis sie zu einer Kreatur wird. Dann erhält sie für die Marke +1/+1.
- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

Heliods Eingreifen

{X} {W} {W}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Zerstöre X Artefakte und/oder Verzauberungen deiner Wahl.
- Ein Spieler deiner Wahl erhält zweimal X Lebenspunkte dazu.

- Der zweite Modus von Heliods Eingreifen führt dazu, dass der Spieler einmal Lebenspunkte in Höhe von zweimal X dazuerhält. Er führt nicht dazu, dass er X Lebenspunkte dazuerhält und dann erneut X Lebenspunkte dazuerhält.
-

Heliods Strafe
 {1} {W}
 Verzauberung — Aura
 Verzaubert eine Kreatur
 Heliods Strafe kommt mit vier Aufgabenmarken ins Spiel.
 Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken. Sie verliert alle Fähigkeiten und hat „{T}: Entferne eine Aufgabenmarke von Heliods Strafe. Falls dann keine Aufgabenmarke mehr auf ihr liegt, zerstöre Heliods Strafe.“

- Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem Heliods Strafe an sie angelegt wurde, behält sie die Fähigkeit.
- Falls die verzauberte Kreatur eine Fähigkeit hat, die den Wert für * in ihrer Stärke oder Widerstandskraft festlegt, ist der Wert für dieses * gleich 0.
- Falls eine Kreatur von zwei oder mehr Exemplaren von Heliods Strafe verzaubert ist, hat sie nur die aktivierte Fähigkeit der Strafe, die zuletzt an sie angelegt wurde. Durch Aktivieren der Fähigkeit wird nur von dieser Strafe eine Aufgabenmarke entfernt.

Hirte der Albträume
 {2} {B} {B}
 Verzauberungskreatur — Dämon
 4/4
 Fliegend
 Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, kannst du sie ins Exil schicken. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er 1/1 ist und zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Nachtmahr ist.

- Der Spielstein kopiert die Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, bevor sie gestorben ist, nicht wie sie im Friedhof existierte, bevor sie ins Exil geschickt wurde.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur kopiert selbst etwas; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt war, ob auf ihr Marken lagen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert hatten.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert hat, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hatte, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls der Spielstein eine Kopie einer Kreatur ist, deren Stärke und Widerstandskraft durch eine Fähigkeit festgelegt werden (normalerweise gedruckt als */* o. ä.), kopiert der Spielstein nicht die Fähigkeit, die die Stärke und Widerstandskraft festlegt. Er bleibt eine 1/1 Kreatur.
- Falls etwas zu einer Kopie des Spielsteins wird, ist die Kopie ebenfalls ein 1/1 Nachtmahr.

Hüterin der Gefesselten

{1} {R} {G}

Kreatur — Minotaurus, Krieger

4/4

Verursacht Trampelschaden

Die Hüterin der Gefesselten kann nicht angreifen, es sei denn, du kontrollierst eine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr.

- Sobald die Hüterin der Gefesselten angreift, bleibt sie eine angreifende Kreatur, auch falls du nicht länger eine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.
- Falls du zwei Hüterinnen der Gefesselten kontrollierst, erfüllt jede die Bedingung der anderen, und beide können angreifen.

Hydra-Wachstum

{2} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn das Hydra-Wachstum ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf die verzauberte Kreatur.

Zu Beginn deines Versorgungssegments verdoppelst du die Anzahl an +1/+1-Marken auf der verzauberten Kreatur.

- Falls das Hydra-Wachstum das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird die +1/+1-Marke auf die Kreatur gelegt, die zuletzt von ihm verzaubert war, bevor es das Spiel verlassen hat.
- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer Kreatur zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie sie bereits hat. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.

Ichthyomorphose

{2} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und ist ein blauer Fisch mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/1.

- Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem die Ichthyomorphose an sie angelegt wurde, behält sie die Fähigkeit.
- Die Ichthyomorphose überschreibt alle Farben und Kreaturentypen der verzauberten Kreatur. Sie ist einfach nur ein blauer Fisch. Die Kreatur behält alle Übertypen (wie Legendär), sowie alle anderen Kartentypen, die sie hat (wie Verzauberung).
- Die Ichthyomorphose überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf

bestimmte Werte setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Ichthyomorphose an die Kreatur angelegt wurde, überschreiben den Effekt der Ichthyomorphose.

- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.
- Die Ichthyomorphose kann eine bleibende Karte verzaubern, die nur temporär eine Kreatur ist, z. B. ein Fahrzeug. Falls dies geschieht, wird die Ichthyomorphose als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, sobald die bleibende Karte aufhört, eine Kreatur zu sein.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Ichthyomorphose während desselben Zuges an sie angelegt wird.

Ilysischer Karyatide

{1} {G}

Kreatur — Pflanze

1/1

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erzeuge stattdessen zwei Mana einer beliebigen Farbe.

- Die aktivierte Fähigkeit des Ilysischen Karyatiden ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

In die Unterwelt ziehen

{2} {B} {B}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich deiner Hingabe zu Schwarz ist. (*Jedes {B} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Schwarz um eins.*)
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die von In die Unterwelt ziehen) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
 - Die kostenreduzierende Fähigkeit reduziert nur das generische Mana in den Kosten von In die Unterwelt ziehen. Das farbige Mana muss trotzdem bezahlt werden.
 - Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, um wie viel die Kosten von In die Unterwelt ziehen reduziert werden.
-

In Flammen einhüllen

{3} {R}

Hexerei

In Flammen einhüllen fügt bis zu drei Kreaturen deiner Wahl je 1 Schadenspunkt zu. Jene Kreaturen können in diesem Zug nicht blocken.

- Der „kann nicht blocken“-Effekt wird bei allen als Ziel gewählten Kreaturen angewendet (und nur bei diesen Kreaturen), auch falls In Flammen einhüllen einer oder mehreren davon keinen Schaden zufügt (z. B. wegen eines Verhinderungseffekts) oder falls In Flammen einhüllen den Schaden (wegen eines Umlenkungseffekts) einer anderen Kreatur zufügt.
- Falls eine der Kreaturen deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie In Flammen einhüllen verrechnet wird, wird ihr kein Schaden zugefügt und sie kann blocken. Die anderen Kreaturen deiner Wahl bleiben weiter betroffen.

Iroas' Segen

{3} {R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn Iroas' Segen ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, 4 Schadenspunkte zu. Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1.

- Falls die Kreatur, die von Iroas' Segen verzaubert würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Aura-Zauberspruch verrechnet werden soll, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Jagdmeister der Nylea

{3} {G}

Kreatur — Zentaur, Schamane

4/3

Wenn der Jagdmeister der Nylea ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich deiner Hingabe zu Grün ist. *(Jedes {G} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Grün um eins.)*

- Der Wert von X wird erst beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit ermittelt. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich deine Hingabe zu Grün ändern sollte.
-

Kallaphe, Geliebte der See

{1} {U} {U}

Legendäre Verzauberungskreatur — Halbgott

*/3

Kallaphes Stärke ist gleich deiner Hingabe zu Blau.

(Jedes {U} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Blau um eins.)

Kreaturen und Verzauberungen, die du kontrollierst, haben „Zaubersprüche, die deine Gegner wirken und die diese bleibende Karte als Ziel haben, kosten beim Wirken {1} mehr.“

- Die Fähigkeit, die Kallaphes Stärke festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Kallaphes letzte Fähigkeit betrifft sie selbst sowie andere Kreaturen und Verzauberungen, die du kontrollierst.
- Kallaphes letzte Fähigkeit gibt Kreaturen, die du kontrollierst und die auch Verzauberungen sind, nur ein Vorkommen der Fähigkeit.
- Ein gegnerischer Zauberspruch, der eine einzelne Kreatur oder Verzauberung, die du kontrollierst, mehrfach als Ziel hat, kostet beim Wirken nur insgesamt {1} mehr. Ein gegnerischer Zauberspruch, der mehrere Kreaturen oder Verzauberungen, die du kontrollierst, als Ziel hat, kostet für jede von ihnen {1} mehr.

Karametras Segen

{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls es eine verzauberte Kreatur oder eine Verzauberungskreatur ist, erhält sie außerdem Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren. Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.)*

- Ob die Kreatur deiner Wahl verzaubert oder eine Verzauberung ist, wird erst überprüft, während Karametras Segen verrechnet wird. Falls sie später verzaubert wird oder aufhört, verzaubert zu sein (bzw. in einigen seltenen Fällen später zur Verzauberung wird oder aufhört, eine Verzauberung zu sein), erhält oder verliert sie nicht Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit.

Ketten der Erinnerung

{U}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -4/-0 bis zum Ende des Zuges. Hellsicht 2.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Ketten der Erinnerung verrechnet werden sollen, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 2 an.

Kettennetz-Arachnir

{G}

Kreatur — Spinne

1/2

Reichweite

Wenn der Kettennetz-Arachnir ins Spiel kommt, fügt er einer fliegenden Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu. Befreiung — {3}{G}{G}, schicke vier andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)* Der Kettennetz-Arachnir befreit sich mit drei +1/+1-Marken auf ihm.

- Falls der Kettennetz-Arachnir das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden er zufügt.

Kiora besiegt die Meeresgöttin

{5}{U}{U}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Erzeuge einen 8/8 blauen Krake-Kreaturenspielstein mit Fluchsicherheit.

II — Tappe alle bleibenden Karten, die keine Länder sind und die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert. Sie enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

III — Übernimm die Kontrolle über eine bleibende Karte deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Enttappe sie.

- Bleibende Karten, die keine Länder sind, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert und die bereits getappt sind, wenn die zweite Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, werden nicht erneut getappt, aber sie enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.
 - Durch die zweite Kapitel-Fähigkeit bleiben die bleibenden Karten getappt, auch falls Kiora besiegt die Meeresgöttin das Spiel vor dem nächsten Enttappsegment des Spielers verlässt.
 - Bleibende Karten, die keine Länder sind und die unter die Kontrolle des Spielers deiner Wahl kommen, nachdem die zweite Kapitel-Fähigkeit verrechnet wurde, enttappen normal.
 - Die zweite Kapitel-Fähigkeit hat den Spieler als Ziel, aber nicht dessen bleibende Karten. Auf diese Weise können bleibende Karten mit Fluchsicherheit getappt werden.
 - Der Kontrollwechsel-Effekt der dritten Kapitel-Fähigkeit dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet nicht im Aufräumsegment. In einer Multiplayer-Partie endet er allerdings, falls du die Partie verlässt.
-

Klagelied-Sirene

{1} {U}

Kreatur — Sirene

1/3

Aufblitzen

Fliegend

Wenn die Klagelied-Sirene ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, bis zum Ende des Zuges -X/-0, wobei X gleich deiner Hingabe zu Blau ist. *(Jedes {U} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Blau um eins.)*

- Der Wert von X wird erst beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit ermittelt. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich deine Hingabe zu Blau ändern sollte.

Klothys, Göttin des Schicksals

{1} {R} {G}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

4/5

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Rot und Grün weniger als sieben beträgt, ist Klothys keine Kreatur.

Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf schickst du eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.

Falls es eine Länderkarte war, erzeuge {R} oder {G}.

Anderenfalls erhältst du 2 Lebenspunkte dazu und

Klothys fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

- Deine Hingabe zu Rot und Grün ist die Anzahl der Manasymbole in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, die rot, grün oder beides sind. Falls ein Effekt deine Hingabe zu zwei Farben ermittelt, wird ein hybrides Symbol, das diese beiden Farben hat, nur einmal gezählt.
 - Falls die Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ein illegales Ziel ist, wenn Klothys' letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du erzeugst kein Mana, erhältst keine Lebenspunkte dazu und fügst keinen Schaden zu.
 - Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, die einen anderen Kartentyp hat (z. B. ein Artefaktland), erzeugst du ein Mana, aber du erhältst keine Lebenspunkte dazu und fügst keinen Schaden zu.
 - Falls du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, erhältst du nur 2 Lebenspunkte dazu, egal wie vielen Gegnern Schaden zugefügt wird.
 - In einer Partie Two-Headed Giant führt Klothys' letzte Fähigkeit dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert und du 2 Lebenspunkte dazuerhältst.
-

Klothys' Plan

{5} {G}

Hexerei

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich deiner Hingabe zu Grün ist. *(Jedes {G} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Grün um eins.)*

- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Klothys' Plan verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich deine Hingabe zu Grün ändern sollte.
- Klothys' Plan betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +X/+X.

Kriegsdornen-Segnung

{1} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst
Wenn die Kriegsdornen-Segnung ins Spiel kommt, kämpft die verzauberte Kreatur gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*
Die verzauberte Kreatur erhält +0/+2.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit der Kriegsdornen-Segnung verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls die verzauberte Kreatur nicht mehr im Spiel ist, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.
- Falls die Kriegsdornen-Segnung das Spiel verlässt, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, kämpft die Kreatur, die zuletzt von ihr verzaubert wurde, bevor sie das Spiel verlassen hat.

Kroxia, Titan des Todeshungers

{B} {R}

Legendäre Kreatur — Ältester, Riese

6/6

Wenn Kroxia ins Spiel kommt, opfere ihn, es sei denn, er hat sich befreit.

Immer wenn Kroxia ins Spiel kommt oder angreift, wirft jeder Gegner eine Karte ab. Dann verliert jeder Gegner, der auf diese Weise keine Nichtland-Karte abgeworfen hat, 3 Lebenspunkte.

Befreiung — {B} {B} {R} {R}, schicke fünf andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*

- Kroxas erste Fähigkeit führt dazu, dass du ihn opferst, falls du ihn nicht gewirkt hast oder falls er auf einem anderen Weg als durch eine Befreiung-Fähigkeit gewirkt wurde.

- Kroxas zweite Fähigkeit wird ausgelöst, wenn er ins Spiel kommt, auch falls er sich nicht befreit hat.
- Sowie die zweite Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) eine Karte auf seiner Hand, ohne diese offen vorzuzeigen, danach tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge (soweit vorhanden) dasselbe. Alle bestimmten Karten werden gleichzeitig abgeworfen. Dann verlieren die entsprechenden Spieler jeweils 3 Lebenspunkte.
- Ein Gegner verliert 3 Lebenspunkte, falls er eine Länderkarte abwirft oder falls er überhaupt keine Karte abwerfen kann.

Kunoros, Hund des Athreos
 {1}{W}{B}
 Legendäre Kreatur — Hund
 3/3
 Wachsamkeit, Bedrohlich, Lebensverknüpfung
 Kreaturenkarten in Friedhöfen können nicht ins Spiel kommen.
 Spieler können keine Zaubersprüche aus Friedhöfen wirken.

- Spieler können immer noch Länder aus Friedhöfen spielen, falls ein Effekt ihnen das erlaubt.
- Falls ein Effekt eine Karte aus einem Friedhof ins Exil schickt und es einem Spieler erlaubt, sie zu wirken, kann der Spieler dies tun. Der Zauberspruch wird aus dem Exil gewirkt, nicht aus einem Friedhof.
- Schau dir die Karte an, wie sie in deinem Friedhof existiert, um zu ermitteln, ob sie ins Spiel kommen kann. Beispielsweise kann der Formbare Stahl (im Friedhof eine Nichtkreatur-Karte) als Kopie einer Kreatur ins Spiel gebracht werden, aber der Phyrexianische Körperwandler (im Friedhof eine Kreaturenkarte) kann nicht ins Spiel gebracht werden, auch nicht als Kopie eines Nichtkreaturartefakts. Gott-Kreaturenkarten aus *Theros: Jenseits des Todes* können unabhängig von deiner Hingabe zu ihren Farben nicht ins Spiel gebracht werden.

Labyrinth von Skophos
 Land
 {T}: Erzeuge {C}.
 {4}, {T}: Entferne eine angreifende oder blockende Kreatur deiner Wahl aus dem Kampf.

- Eine Kreatur, die vom Labyrinth von Skophos aus dem Kampf entfernt wurde, bleibt getappt, falls sie getappt war.
 - Falls eine blockende Kreatur aus dem Kampf entfernt wird, bleibt die Kreatur, die von ihr geblockt wurde, weiterhin geblockt. Die geblockte Kreatur fügt keinen Kampfschaden zu, es sei denn, sie verursacht Trampelschaden.
 - Sobald Kreaturen angreifen oder blocken, bleiben sie bis zum Ende-des-Kampfes-Segment angreifende bzw. blockende Kreaturen, es sei denn, sie werden aus dem Kampf entfernt (vom Labyrinth von Skophos oder durch einen ähnlichen Effekt).
-

Labyrinth-Hüter von Skophos

{3} {R}

Kreatur — Minotaurus, Krieger

3/4

{1}: Der Labyrinth-Hüter von Skophos erhält +1/-1 bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn eine andere Kreatur das Ziel einer Fähigkeit eines Landes namens Labyrinth von Skophos, das du kontrollierst, wird, kannst du den Labyrinth-Hüter von Skophos gegen jene Kreatur kämpfen lassen. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur das Ziel einer Fähigkeit wird, wird vor der Fähigkeit, die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jene Fähigkeit neutralisiert wird oder die Kreatur kein legales Ziel mehr für sie ist.
- Falls entweder der Labyrinth-Hüter von Skophos oder die Kreatur, die als Ziel einer Fähigkeit des Labyrinths von Skophos bestimmt wurde, das Spiel verlassen hat, fügt die andere Kreatur keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.

Lampade der Todeswache

{1} {B}

Verzauberungskreatur — Nymphe

1/3

{1}, opfere eine Kreatur: Jeder Gegner verliert 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Die Lampade der Todeswache kann geopfert werden, um die Kosten ihrer eigenen Fähigkeit zu bezahlen.
- Du erhältst nur 1 Lebenspunkt dazu, egal wie viele Gegner Lebenspunkte verlieren.
- In einer Partie Two-Headed Giant verliert jedes gegnerische Team 2 Lebenspunkte und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

Lampretenblut

{3} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn das Lampretenblut ins Spiel kommt, wirft ein Gegner deiner Wahl zwei Karten ab.

Die verzauberte Kreatur hat Lebensverknüpfung.

- Falls die Kreatur, die vom Lampretenblut verzaubert würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Aura-Zauberspruch verrechnet werden soll, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.
 - Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
-

Letztes Auflodern

{2} {R}

Spontanzauber

Opfere eine Kreatur oder eine Verzauberung als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Das Letzte Auflodern fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

- Du musst genau eine Kreatur oder Verzauberung opfern, um das Letzte Auflodern zu wirken; du kannst es nicht wirken, ohne eine bleibende Karte zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen bleibenden Karten opfern.
- Das Letzte Auflodern hat keinen zusätzlichen Effekt, falls du eine Verzauberungskreatur opferst.

Mantel des Wolfs

{3} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +4/+4.

Wenn der Mantel des Wolfs aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, erzeuge zwei 2/2 grüne Wolf-Kreaturenspielsteine.

- Falls die Kreatur, die vom Mantel des Wolfs verzaubert würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Aura-Zauberspruch verrechnet werden soll, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Er wird vom Stapel aus auf den Friedhof gelegt und kommt nicht ins Spiel. Daher wird seine ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Mantikorblut

{2} {R}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Wenn das Mantikorblut ins Spiel kommt, erhält die verzauberte Kreatur Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+0.

- Falls das Mantikorblut das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, erhält die Kreatur, die zuletzt von ihm verzaubert wurde, bevor es das Spiel verlassen hat, Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.
-

Medomais Prophezeiung

{1} {U}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach IV.)

I — Hellsicht 2.

II — Bestimme einen Kartennamen.

III — Wenn du zum ersten Mal in diesem Zug einen Zauberspruch mit dem bestimmten Namen wirkst, ziehe zwei Karten.

IV — Schau dir die oberste Karte der Bibliothek jedes Spielers an.

- Falls die dritte Kapitel-Fähigkeit irgendwie verrechnet wird, ohne dass für die zweite Kapitel-Fähigkeit ein Name bestimmt wurde, erzeugt sie eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die nicht ausgelöst werden kann, auch nicht, falls du einen Zauberspruch ohne Namen wirkst.

Metzelpriester des Mogis

{B} {R}

Kreatur — Minotaurus, Schamane

2/2

Immer wenn du eine bleibende Karte opferst, erhält der Metzelpriester des Mogis +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

{2}, opfere eine andere Kreatur oder eine Verzauberung:

Der Metzelpriester des Mogis erhält Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

- Die erste Fähigkeit des Metzelpriesters des Mogis ist eine ausgelöste Fähigkeit, keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit eine bleibende Karte zu opfern; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, bleibende Karten zu opfern, zum Beispiel durch seine zweite Fähigkeit.
- Mehrfaches Vorkommen von Ersts Schlag auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Nadir-Krake

{1} {U} {U}

Kreatur — Krake

2/3

Immer wenn du eine Karte ziehst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf den Nadir-Kraken und erzeuge einen 1/1 blauen Tentakel-Kreaturenspielstein.

- Während die Fähigkeit des Nadir-Kraken verrechnet wird, kannst du nicht mehrmals {1} bezahlen, um mehrere Tentakel zu erzeugen oder mehrere +1/+1-Marken auf ihn zu legen.
- Du bestimmst, ob du {1} bezahlen willst, nachdem du die Karte gezogen und gesehen hast. Falls du mehrere Karten ziehst, siehst du sie alle, bevor du entscheidest, für wie viele der dadurch ausgelösten Fähigkeiten du {1} bezahlen willst.
- Falls der Nadir-Krake das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit ausgelöst wurde, kannst du immer noch {1} bezahlen und ein Tentakel erzeugen, obwohl du keine +1/+1-Marke auf den Nadir-Kraken legst.

Nessischer Atlaskäfer

{1} {G}

Kreatur — Insekt

2/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du eine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, lege eine +1/+1-Marke auf den Nessischen Atlaskäfer.

- Falls du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie deine Kampfphase beginnt, wird die Fähigkeit des Nessischen Atlaskäfers nicht ausgelöst. Falls du keine kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat sie keinen Effekt. Es muss jedoch nicht beide Male dieselbe Kreatur sein.
- Die Fähigkeit des Nessischen Atlaskäfers gibt ihm nur eine +1/+1-Marke, egal wie viele weitere Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr du kontrollierst.

Nessischer Eber

{3} {G} {G}

Kreatur — Wildschwein

10/6

Alle Kreaturen, die den Nessischen Eber blocken können, tun dies.

Immer wenn der Nessische Eber von einer Kreatur geblockt wird, zieht ihr Beherrscher eine Karte.

- Falls eine Kreatur den Nessischen Eber aus irgendeinem Grund nicht blocken kann (weil sie z. B. getappt ist), blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie den Nessischen Eber blockt, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. In diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken. Sie kann dann eine andere Kreatur blocken oder gar nicht blocken.
- Falls eine Kreatur zwei oder mehr verschiedene Kreaturen blocken muss, bestimmt ihr Beherrscher, welche sie blockt.
- Die zweite Fähigkeit des Nessischen Ebers wird für jede Kreatur ausgelöst, die ihn blockt.
- Die zweite Fähigkeit des Nessischen Ebers wird verrechnet, bevor Kampfschaden zugefügt wird, und Spieler haben Gelegenheit, Zaubersprüche zu wirken (z. B. auch Karten, die der verteidigende Spieler gerade gezogen hat), nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor Kampfschaden zugefügt wird.

Nylea die Scharfäugige

{3} {G}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

5/6

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Grün weniger als fünf beträgt, ist Nylea keine Kreatur.

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

{2} {G}: Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf.

Falls es eine Kreaturenkarte ist, nimm sie auf deine Hand. Anderenfalls kannst du sie auf deinen Friedhof legen.

- Falls du die aufgedeckte Nichtkreatur-Karte nicht auf deinen Friedhof legst, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek.

Nyleas Eingreifen

{X} {G} {G}

Hexerei

Bestimme eines —

- Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu X Länderkarten, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.
- Nyleas Eingreifen fügt jeder fliegenden Kreatur zweimal X Schadenspunkte zu.

- Der zweite Modus von Nyleas Eingreifen lässt es jeder fliegenden Kreatur Schaden in Höhe von zweimal X zufügen. Es fügt ihnen nicht zuerst X Schaden und dann erneut X Schaden zu.

Nyx-Herold

{2} {G}

Verzauberungskreatur — Zentaur, Schamane

2/3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine verzauberte Kreatur oder eine Verzauberungskreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +1/+1 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Sobald die Fähigkeit des Nyx-Herolds verrechnet wird, behält die Kreatur +1/+1 und verursacht weiterhin Trampelschaden, auch falls sie später im Zug aufhört, verzaubert zu sein (oder in einigen seltenen Fällen aufhört, eine Verzauberung zu sein).

Nyx-Lotus

{4}

Legendäres Artefakt

Der Nyx-Lotus kommt getappt ins Spiel.

{T}: Bestimme eine Farbe. Erzeuge so viel Mana dieser Farbe, wie deine Hingabe zu dieser Farbe beträgt. (*Jedes Manasymbol in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu der entsprechenden Farbe um eins.*)

- Die zweite Fähigkeit des Nyx-Lotus ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
-

Nyxblüten-Urwesen
{4} {G} {G} {G}
Verzauberungskreatur — Elementarwesen
5/5
Verursacht Trampelschaden
Falls du eine bleibende Karte für Mana tappst, erzeugt
sie stattdessen das Dreifache dieses Manas.

- Du „tappst eine bleibende Karte für Mana“ nur dann, wenn du eine Manafähigkeit dieser bleibenden Karte aktivierst, die das {T}-Symbol in ihren Kosten enthält. Eine Manafähigkeit erzeugt Mana als Teil ihres Effekts.
- Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, „immer wenn du [etwas] für Mana tappst“, und Mana produziert, wird diese ausgelöste Manafähigkeit nicht vom Nyxblüten-Urwesen betroffen.
- Das Nyxblüten-Urwesen produziert selbst kein Mana. Stattdessen sorgt es dafür, dass bleibende Karten, die du für Mana tappst, mehr Mana produzieren. Falls die Manafähigkeit jener bleibenden Karte Einschränkungen oder Zusatzklauseln enthält, die das Mana betreffen, das sie produziert, gelten diese für sämtliches Mana, das sie auf diese Weise produziert.
- Die Effekte von mehreren Nyxblüten-Urwesen sind kumulativ. Falls du beispielsweise zwei Nyxblüten-Urwesen im Spiel hast, erhältst du das Neunfache der ursprünglichen Menge des entsprechenden Typs von Mana.

Ochse von Agonas
{3} {R} {R}
Kreatur — Ochse
4/2
Wenn der Ochse von Agonas ins Spiel kommt, wirf alle
Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann drei Karten.
Befreiung — {R} {R}, schicke acht andere Karten aus
deinem Friedhof ins Exil. *(Du kannst diese Karte aus
deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*
Der Ochse von Agonas befreit sich mit einer +1/+1-
Marke auf ihm.

- Du ziehst drei Karten, auch falls du keine Karten abwirfst.

Omen des Verrats
{3} {R}
Hexerei
Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über
eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe die Kreatur. Sie
erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Hellsicht 1.

- Das Omen des Verrats kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über die an sie angelegten Auren oder Ausrüstungen übernimmst.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Omen des Verrats verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an.

Phalanx-Taktik

{1} {W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+1 bis zum Ende des Zuges. Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Phalanx-Taktik verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keine Kreatur erhält +1/+1.

Pharikas Ausgeburt

{3} {B}

Kreatur — Gorgo

3/4

Befreiung — {5} {B}, schicke drei andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*

Pharikas Ausgeburt befreit sich mit zwei +1/+1-Marken auf ihr. Wenn sie auf diese Weise ins Spiel kommt, opfert jeder Gegner eine Nicht-Gorgo-Kreatur.

- Beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) eine Kreatur, die er kontrolliert. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurde. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.

Polukranos der Entfesselte

{2} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Zombie, Hydra

0/0

Polukranos kommt mit sechs +1/+1-Marken ins Spiel.

Falls er sich befreit, kommt er stattdessen mit zwölf +1/+1-Marken ins Spiel.

Falls Polukranos Schaden zugefügt würde, während eine +1/+1-Marke auf ihm liegt, verhindere den Schaden und entferne entsprechend viele +1/+1-Marken von ihm.

{1} {B} {G}: Polukranos kämpft gegen eine andere Kreatur deiner Wahl.

Befreiung — {4} {B} {G}, schicke sechs andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil.

- Falls Polukranos mehr Schadenspunkte zugefügt würden, als +1/+1-Marken auf ihm liegen, wird der gesamte Schaden verhindert, und alle +1/+1-Marken werden entfernt. In den meisten Fällen führt dies dazu, dass die Widerstandskraft von Polukranos 0 beträgt und er daher auf den Friedhof seines Besitzers gelegt wird.
- Falls Polukranos Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, wird der Schaden zugefügt und du entfernst gleichzeitig entsprechend viele +1/+1-Marken von ihm, bevor überprüft wird, ob ihm tödlicher Schaden zugefügt wurde.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Polukranos' aktivierte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls Polukranos nicht mehr im Spiel ist, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.

Purphoros' Eingreifen

{X} {R}

Hexerei

Bestimme eines —

- Erzeuge einen X/1 roten Elementarwesen-Kreaturenspielstein mit Eile, der Trampelschaden verursacht. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.
- Purphoros' Eingreifen fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl zweimal X Schadenspunkte zu.

- Der zweite Modus von Purphoros' Eingreifen lässt dem Ziel Schaden in Höhe von zweimal X zufügen. Es fügt ihm nicht zuerst X Schaden und dann erneut X Schaden zu.

Rätselhafte Inkarnation

{2} {G} {U}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine andere Verzauberung opfern. Falls du dies tust, durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 1 plus den umgewandelten Manakosten der geopferten Verzauberung, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

- Während die Fähigkeit der Rätselhaften Inkarnation verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Verzauberungen opfern, um mehrere Kreaturen zu erhalten.
- Falls eine Verzauberung im Spiel oder eine Kreaturenkarte in deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Raufboldin der Pheres-Herde

{4} {G} {G}

Kreatur — Zentaur, Krieger

4/4

Wenn die Raufboldin der Pheres-Herde ins Spiel kommt, kämpft sie gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit der Raufboldin der Pheres-Herde verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls die Raufboldin der Pheres-Herde nicht mehr im Spiel ist, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.

Reiz des Unbekannten

{3} {B} {R}

Hexerei

Decke die obersten sechs Karten deiner Bibliothek auf.

Ein Gegner schickt davon eine Nichtland-Karte ins Exil.

Dann nimmst du den Rest auf deine Hand. Der Gegner

kann die ins Exil geschickte Karte wirken, ohne ihre

Manakosten zu bezahlen.

- Falls alle sechs aufgedeckten Karten Länderkarten sind, schickt dein Gegner keine Karte ins Exil. Du nimmst alle sechs Karten auf deine Hand.
- Falls dein Gegner die Karte wirken möchte, tut er das als Teil der Verrechnung des Reizes des Unbekannten. Er kann nicht entscheiden, sie erst später zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ einer Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Verlockung der Möglichkeiten der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um die Karte zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Renata, berufen zur Jagd

{2} {G} {G}

Legendäre Verzauberungskreatur — Halbgott

*/3

Renatas Stärke ist gleich deiner Hingabe zu Grün. (*Jedes*

{G} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du

kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Grün um eins.)

Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, kommt mit

einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

- Die Fähigkeit, die Renatas Stärke festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, normalerweise ohne +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, führt Renatas zweite Fähigkeit dazu, dass sie mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt.
- Eine Kreatur, die zum selben Zeitpunkt wie Renata ins Spiel kommt, erhält keine zusätzliche +1/+1-Marke.

Sagenhüter der Lagonna-Herde

{3} {W}

Kreatur — Zentaur, Berater

3/4

Wenn der Sagenhüter der Lagonna-Herde ins Spiel

kommt, kannst du eine Verzauberungskarte deiner Wahl

aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek legen.

Falls du dies tust, erhältst du Lebenspunkte in Höhe ihrer

umgewandelten Manakosten dazu.

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

Schattenspeer

{1}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1, hat

Lebensverknüpfung und verursacht Trampelschaden.

{1}: Bleibende Karten, die deine Gegner kontrollieren, verlieren Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Ausrüsten {2}

- Du kannst die zweite Fähigkeit des Schattenspeers unabhängig davon aktivieren, ob eine Kreatur mit ihm ausgerüstet ist.
- Falls eine bleibende Karte unter der Kontrolle eines Gegners mit Fluchsicherheit oder Unzerstörbarkeit ins Spiel kommt, nachdem die zweite Fähigkeit des Schattenspeers verrechnet wurde, verliert die Karte die Fähigkeit nicht, es sei denn, du aktivierst die zweite Fähigkeit des Schattenspeers erneut. Das Gleiche gilt, falls eine bleibende Karte eines Gegners Unzerstörbarkeit oder Fluchsicherheit erhält, nachdem die zweite Fähigkeit des Schattenspeers verrechnet wurde.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann Schaden, der einer Kreatur mit Unzerstörbarkeit zugefügt wird, dazu führen, dass sie zerstört wird, falls die zweite Fähigkeit des Schattenspeers später während desselben Zuges verrechnet wird.

Schelmische Chimäre

{U} {R}

Verzauberungskreatur — Chimäre

2/2

Fliegend

Immer wenn du deinen ersten Zauberspruch im Zug eines Gegners wirkst, fügt die Schelmische Chimäre jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu. Hellsicht 1.

- Du wendest nur einmal Hellsicht 1 an, egal wie vielen Gegnern Schaden zugefügt wird.
- In einer Partie Two-Headed Giant verliert jedes gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du wendest Hellsicht 1 an.

Schicksalhafter Ende

{2} {R}

Spontanzauber

Das Schicksalhafter Ende fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Hellsicht 1.

- Falls das bestimmte Ziel illegal ist, wenn das Schicksalhafter Ende verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an.
-

Schicksalsspinnerin

{1} {G}

Verzauberungskreatur — Mensch

2/3

Kreaturen- und Verzauberungszauber, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.

{3} {G}: Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer X/X

Elementarwesen-Kreatur mit Eile, die Trampelschaden verursacht, wobei X gleich der Anzahl an Verzauberungen ist, die du kontrollierst. Es ist immer noch ein Land.

- Die erste Fähigkeit der Schicksalsspinnerin wird nur angewendet, solange sie im Spiel ist. Solange sie ein Zauberspruch ist, kann sie neutralisiert werden.
- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, immer noch als Ziel haben. Der betreffende Zauberspruch kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte neutralisierender Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie die aktivierte Fähigkeit der Schicksalsspinnerin verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändern sich Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Verzauberungen, die du kontrollierst, ändern sollte.
- Falls du die Fähigkeit der Schicksalsspinnerin öfter als einmal in einem Zug aktivierst, kann der Wert von X jedes Mal anders sein. Falls du dasselbe Land öfter als einmal als Ziel bestimmst, wird jeweils der aktuelle Effekt (und der aktuelle Wert von X) angewendet.
- Die aktivierte Fähigkeit der Schicksalsspinnerin enttappt das Land nicht, das zu einer Kreatur wird.
- Falls du zu dem Zeitpunkt, zu dem die aktivierte Fähigkeit der Schicksalsspinnerin verrechnet wird, keine Verzauberungen kontrollierst, wird das Land zu einer 0/0 Kreatur und wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft.

Schlaf der Toten

{U}

Hexerei

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

Befreiung — {2} {U}, schicke drei andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*

- Der Schlaf der Toten kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht enttappt.
-

Schmerzvolle Reue

{1} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst entweder davon eine Nichtland-Karte oder eine Karte aus seinem Friedhof. Schicke die bestimmte Karte ins Exil. Du verlierst 1 Lebenspunkt.

- Falls du eine Karte aus dem Friedhof bestimmst, kann es eine Länderkarte sein.
- Du musst eine Karte, die ins Exil geschickt werden soll, bestimmen, falls möglich. Falls sich auf der Hand des Gegners keine Nichtland-Karten befinden, musst du eine Karte aus seinem Friedhof ins Exil schicken und umgekehrt.
- Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du eine Karte bestimmst, und dem Zeitpunkt, zu dem sie ins Exil geschickt wird, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
- Falls sich auf der Hand des Gegners keine Nichtland-Karten und in seinem Friedhof keine Karten befinden, verlierst du nur 1 Lebenspunkt.

Schrecken vom Velusberg („Theme Booster“-Karte)

{5} {R} {R}

Kreatur — Drache

5/5

Fliegend, Doppelschlag

Wenn der Schrecken vom Velusberg ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Mehrfaches Vorkommen von Doppelschlag auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
- Die ausgelöste Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Doppelschlag.

Schwingen der Hybris

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Flugfähigkeit.

Opfere die Schwingen der Hybris: Die ausgerüstete

Kreatur kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

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

- Falls die Schwingen der Hybris an eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, angelegt werden, kannst du die Fähigkeit aktivieren, um die Kreatur unblockbar zu machen, aber du kannst die Kreatur nicht zu Beginn des nächsten Endsegments opfern.
- Falls du „bis zum Ende des Zuges“ die Kontrolle über eine Kreatur übernimmst, kontrollierst du sie während deines Endsegments. Falls du die Schwingen der Hybris verwendest, um diese Kreatur zu nah an die Sonne heranfliegen zu lassen, opferst du sie.

Seelenschnitter des Mogis
{2} {B}
Verzauberungskreatur — Minotaurus, Schamane
2/3
{2} {B}, opfere eine Kreatur: Ziehe eine Karte.

- Der Seelenschnitter des Mogis kann geopfert werden, um die Kosten seiner eigenen Fähigkeit zu bezahlen.

Setesser-Training
{1} {G}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst
Wenn das Setesser-Training ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+0 und verursacht Trampelschaden.

- Falls die Kreatur, die vom Setesser-Training verzaubert würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Aura-Zauberspruch verrechnet werden soll, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Siona, Kapitänin der Pyleas
{1} {G} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
2/2
Wenn Siona, Kapitänin der Pyleas, ins Spiel kommt, schaue dir die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Aura-Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.
Immer wenn eine Aura, die du kontrollierst, an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt wird, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.

- Sionas letzte Fähigkeit wird in den folgenden beiden Fällen ausgelöst: immer wenn eine Aura an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ins Spiel kommt, und immer wenn eine Aura im Spiel, die an ein anderes Objekt angelegt ist, an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt wird. Sie wird nicht ausgelöst, falls ein Effekt versucht, eine Aura an die Kreatur anzulegen, die sie bereits verzaubert.
- Falls eine Aura an Siona angelegt wird, die bewirkt, dass ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt, kontrolliert jener Spieler die ausgelöste Fähigkeit, die einen Soldaten erzeugt.
- Falls eine Aura an Siona angelegt wird, die dafür sorgt, dass sie alle Fähigkeiten verliert, wird Sionas letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Falls an eine bleibende Karte, die du kontrollierst und die keine Kreatur ist, eine Aura angelegt wird, die dafür sorgt, dass sie zur Kreatur wird, wird Sionas letzte Fähigkeit ausgelöst. Falls an eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, eine Aura angelegt wird, die dafür sorgt, dass sie zu einer Kreatur wird, die du kontrollierst, wird Sionas letzte Fähigkeit ausgelöst. Falls an eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Aura

angelegt wird, die dafür sorgt, dass sie keine Kreatur mehr ist oder du sie nicht mehr kontrollierst, wird Sionas letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.

Skola-Haintänzerin

{1} {G}

Verzauberungskreatur — Satyr, Druide

2/2

Immer wenn eine Länderkarte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wird, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

{2} {G}: Lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.

- Da die Fähigkeit der Skola-Haintänzerin ausgelöst wird, wenn Länderkarten „von irgendwoher“ auf deinen Friedhof gelegt werden, muss die Skola-Haintänzerin im Spiel sein, unmittelbar nachdem eine Länderkarte dorthin gelegt wird, damit die Fähigkeit ausgelöst wird. Das bedeutet: Falls die Skola-Haintänzerin zum selben Zeitpunkt stirbt wie ein Land, das du kontrollierst, wird ihre Fähigkeit nicht ausgelöst.
-

Skophos-Kriegsführer

{4} {R}

Kreatur — Minotaurus, Krieger

4/5

{R}, opfere eine andere Kreatur oder eine Verzauberung:

Der Skophos-Kriegsführer erhält +1/+0 und

Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Er kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

- Mehrfaches Vorkommen von Bedrohlichkeit auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
-

Sonnenmähnenpegasus

{3} {W}

Kreatur — Pegasus

2/3

Fliegend

{1} {W}: Der Sonnenmähnenpegasus erhält

Wachsamkeit und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Mehrfaches Vorkommen von Wachsamkeit oder Lebensverknüpfung auf der gleichen Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
-

Späherin vom Hyrax-Turm

{2} {G}

Kreatur — Mensch, Späher

3/3

Wenn die Späherin vom Hyrax-Turm ins Spiel kommt, enttappe eine Kreatur deiner Wahl.

- Die Fähigkeit der Späherin vom Hyrax-Turm kann eine ungetappte Kreatur als Ziel haben, einschließlich der Späherin vom Hyrax-Turm selbst, falls es keine getappten Kreaturen gibt, die du enttappen möchtest.

Spiegelschild

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +0/+2 und hat Fluchsicherheit und „Immer wenn eine Kreatur mit Todesberührung diese Kreatur blockt oder von ihr geblockt wird, zerstöre jene Kreatur.“

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

- Die Fähigkeit, die der Spiegelschild gewährt, wird ausgelöst und verrechnet, bevor Kampfschaden zugefügt wird. Jene Kreatur fügt der ausgerüsteten Kreatur keinen Kampfschaden zu und bekommt von ihr keinen Schaden zugefügt.
- Falls eine Kreatur mit Todesberührung die ausgerüstete Kreatur blockt und dann zerstört wird, bleibt die ausgerüstete Kreatur geblockt. Die ausgerüstete Kreatur fügt dem Spieler oder Planeswalker, den sie angreift, keinen Kampfschaden zu, es sei denn, sie verursacht Trampelschaden.
- Sobald eine Kreatur ohne Todesberührung die ausgerüstete Kreatur geblockt hat oder von der ausgerüsteten Kreatur geblockt wurde, und später noch Todesberührung erhält, wird die vom Spiegelschild gewährte Fähigkeit nicht ausgelöst.

Stampede-Reiterin

{2} {R}

Kreatur — Satyr

2/3

Verursacht Trampelschaden

Zu Beginn jedes Kampfes und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erhält die Stampede-Reiterin +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Die Stampede-Reiterin erhält durch ihre Fähigkeit nur einmal +1/+1, egal wie viele weitere Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr du kontrollierst.
- Sobald die Fähigkeit der Stampede-Reiterin ihr +1/+1 gegeben hat, verliert sie diesen Bonus nicht, auch falls du später im Zug keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.
- Falls du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie deine Kampfphase beginnt, wird die Fähigkeit der Stampede-Reiterin nicht ausgelöst. Falls du keine kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat sie keinen Effekt. Es muss jedoch nicht beide Male dieselbe Kreatur sein.

Sternenlicht-Mantel

{1} {U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn der Sternenlicht-Mantel ins Spiel kommt, erhält die verzauberte Kreatur Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1.

- Falls der Sternenlicht-Mantel das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, erhält die Kreatur, die zuletzt von ihm verzaubert wurde, bevor er das Spiel verlassen hat, Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges.

Streben nach Sinn

{2} {U}

Spontanzauber

Ziehe drei Karten. Wirf dann zwei Karten ab, es sei denn, du wirfst eine Verzauberungskarte ab.

- Du kannst entweder eine Verzauberungskarte abwerfen oder zwei Karten, die Verzauberungen sein können oder auch nicht. Falls du wirklich möchtest, kannst du auch zwei Verzauberungskarten abwerfen.

Sturmherold

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Schamane

3/2

Eile

Wenn der Sturmherold ins Spiel kommt, bringe eine beliebige Anzahl an Aura-Karten aus deinem Friedhof ins Spiel, angelegt an Kreaturen, die du kontrollierst. Schicke die Auren zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil. Falls eine jener Auren das Spiel verlassen würde, schicke sie ins Exil, anstatt sie irgendwo anders hinzulegen.

- Der Sturmherold selbst ist unter den Kreaturen, die von den ins Spiel zurückgebrachten Auren verzaubert werden können.
 - Falls eine Aura nicht an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt werden kann, kannst du sie nicht ins Spiel zurückbringen.
 - Nur Auren, die ins Spiel zurückgebracht wurden, werden zu Beginn deines nächsten Endsegments ins Exil geschickt. Auren, die du im Friedhof lässt, bleiben dort.
 - Falls ein Effekt eine Aura, die auf diese Weise zurückgebracht wurde, ins Exil schickt, wird sie von diesem Effekt ins Exil geschickt, nicht vom Effekt des Sturmherolds. Falls jener Effekt die Aura ins Spiel zurückbringt, ist sie nicht mehr vom Effekt des Sturmherolds betroffen.
-

Taranika, akroische Veteranin
{1} {W} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
3/3

Wachsamkeit
Immer wenn Taranika, akroische Veteranin, angreift,
enttappe eine andere Kreatur deiner Wahl, die du
kontrollierst. Bis zum Ende des Zuges hat jene Kreatur
Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4 und erhält
Unzerstörbarkeit.

- Taranikas ausgelöste Fähigkeit kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits ungetappt ist. Sie wird dennoch 4/4 und erhält Unzerstörbarkeit.
- Das Enttappen einer angreifenden Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf.
- Alle Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft der Kreatur deiner Wahl modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen, gelten weiterhin, nachdem ihre Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt wurden. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge diese anderen Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die seine Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren.
- Taranikas ausgelöste Fähigkeit ist nicht optional. Falls alle deine anderen Kreaturen größer sind als 4/4, musst du eine für diesen Zug schrumpfen.

Tektonischer Riese
{2} {R} {R}
Kreatur — Elementarwesen, Riese
3/4
Immer wenn der Tektonische Riese angreift oder das
Ziel eines Zauberspruchs wird, den ein Gegner
kontrolliert, bestimme eines —

- Der Tektonische Riese fügt jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu.
- Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du bestimmst eine davon. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs wird, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.
- Falls ein Zauberspruch den Tektonischen Riesen mehrfach als Ziel hat, wird seine Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Welche der ins Exil geschickten Karten du spielen darfst, bestimmst du, während du die Fähigkeit verrechnest. Du kannst diese Entscheidung nicht auf später aufschieben. Die andere Karte bleibt im Exil.
- Der Tektonische Riese ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls eine Länderkarte ins Exil geschickt wird, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

- Das Spielen einer ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male spielen.
- Falls du die ins Exil geschickte Karte, die du bestimmt hast, nicht spielst, bleibt sie zusammen mit der Karte, die du nicht bestimmt hast, im Exil.

Tempeldieb

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/2

Der Tempeldieb kann weder von verzauberten Kreaturen noch von Verzauberungskreaturen geblockt werden.

- Sobald eine Kreatur den Tempeldieb geblockt hat, führt ein Effekt, durch den die Kreatur verzaubert wird (oder in einigen selten Fällen zu einer Verzauberungskreatur wird), nicht dazu, dass der Tempeldieb ungeblockt wird.

Tempeldienerin der Leiden

{2} {B} {G}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/3

Wenn die Tempeldienerin der Leiden ins Spiel kommt, lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Dann kannst du eine bleibende Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.
- Die Karte, die du mit der Fähigkeit der Tempeldienerin der Leiden ins Spiel zurückbringst, kann eine Karte sein, die du gerade mit ihrer Fähigkeit auf deinen Friedhof gelegt hast. Das liegt daran, dass die Fähigkeit die Karte, die du zurückbringst, nicht als Ziel hat.

Thassa, Bewohnerin der Tiefen

{3} {U}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

6/5

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Blau weniger als fünf beträgt, ist Thassa keine Kreatur.

Zu Beginn deines Endsegments schickst du bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringst sie dann unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

{3} {U}: Tappe eine andere Kreatur deiner Wahl.

- Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.

- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls du „bis zum Ende des Zuges“ die Kontrolle über eine Kreatur übernimmst, kontrollierst du sie während deines Endsegments.
- Wenn ein Effekt die ins Exil geschickte Karte „unter deiner Kontrolle“ ins Spiel zurückbringt, kontrollierst du sie danach dauerhaft. Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Kreaturen, die du durch Thassas Fähigkeit kontrollierst, aber nicht besitzt, ins Exil geschickt.

Thassas Orakel

{U} {U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

1/3

Wenn Thassas Orakel ins Spiel kommt, schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich deiner Hingabe zu Blau ist. Lege bis zu eine davon oben auf deine Bibliothek und den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Falls X größer oder gleich der Anzahl an Karten in deiner Bibliothek ist, gewinnst du die Partie. *(Jedes {U} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Blau um eins.)*

- Falls deine Hingabe zu Blau zu dem Zeitpunkt, zu dem die ausgelöste Fähigkeit von Thassas Orakel verrechnet wird, gleich Null ist, schaust du dir keine Karten an und legst auch keine Karten oben auf oder unter deine Bibliothek. Falls du keine Karten in deiner Bibliothek hast, gewinnst du die Partie.

Thryx, der plötzliche Sturm

{3} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Riese

4/5

Aufblitzen

Fliegend

Zaubersprüche mit umgewandelten Manakosten von 5

oder mehr, die du wirkst, kosten beim Wirken {1}

weniger und können nicht neutralisiert werden.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die von Thryx) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.
- Thryx' letzte Fähigkeit gilt nicht für ihn selbst, solange er ein Zauberspruch ist.
- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Zaubersprüche mit umgewandelten Manakosten von 5 oder mehr, die du kontrollierst, immer noch als Ziel haben. Dein Zauberspruch kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte neutralisierender Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.

- Falls Thryx ins Spiel kommt, während ein Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 5 oder mehr, den du gewirkt hast, auf dem Stapel ist, kann jener Zauberspruch nicht neutralisiert werden, obwohl du nicht {1} weniger bezahlen musst.
- Spieler können nicht versuchen, Thryx zu entfernen und dadurch die Kosten eines Zauberspruchs, den du gerade wirkst, zu erhöhen, aber sie können ihn entfernen, damit ihre Zaubersprüche und Fähigkeiten deine Zaubersprüche neutralisieren können.

Traumfischerin

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

Kreatur — Sphinx

3/5

Fliegend, Lebensverknüpfung

Immer wenn du eine Karte ziehst, erhält die

Traumfischerin +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn die Traumfischerin angreift, ziehe eine Karte.

Wirf eine Karte ab: Die Traumfischerin erhält

Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges. Tappe sie.

- Die zweite ausgelöste Fähigkeit der Traumfischerin wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden. Dadurch wird normalerweise ihre erste ausgelöste Fähigkeit ausgelöst, die ebenfalls verrechnet wird, bevor Blocker deklariert werden.
- Du kannst die letzte Fähigkeit der Traumfischerin auch aktivieren, falls sie schon getappt ist. Sie erhält trotzdem Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges.

Traumformer-Schamanin

{5} {R}

Verzauberungskreatur — Minotaurus, Schamane

5/4

Zu Beginn deines Endsegments kannst du {2} {R} bezahlen und eine bleibende Karte, die kein Land ist, opfern. Falls du dies tust, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine bleibende Karte, die kein Land ist, aufdeckst. Bringe sie ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Die Traumformer-Schamanin kann geopfert werden, um die Kosten ihrer eigenen ausgelösten Fähigkeit zu bezahlen.
- Während die Fähigkeit der Traumformer-Schamanin verrechnet wird, kannst du nicht mehrfach {2} {R} bezahlen oder mehrere bleibende Karten opfern.
- Du kannst nicht {2} {R} bezahlen und keine bleibende Karte opfern oder umgekehrt. Die Kosten müssen vollständig bezahlt werden, oder gar nicht.
- Falls in deiner Bibliothek keine Nichtland-Karten verbleiben, mischst du einfach deine Bibliothek und spielst weiter.

Tritonier-Wellenreiter

{3} {U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

3/3

Konstellation — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält der Tritonier-Wellenreiter Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Mehrfaches Vorkommen von Flugfähigkeit auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Triumphales Aufbäumen

{3} {W}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 4 oder mehr. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Triumphale Aufbäumen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst nicht 3 Lebenspunkte dazu.

Tückischer Segen

{2} {B}

Verzauberung

Wenn der Tückische Segen ins Spiel kommt, ziehe drei Karten.

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, verlierst du 1 Lebenspunkt.

Wenn der Tückische Segen das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, opfere ihn.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, der den Tückischen Segen als Ziel hat, bestimmst du, ob du 1 Lebenspunkt verlierst, bevor oder nachdem du ihn geopfert hast. Du verlierst 1 Lebenspunkt, auch falls du ihn zuerst opferst.

Tymaret ruft die Toten

{2} {B}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I, II — Lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Dann kannst du eine Kreaturen- oder Verzauberungskarte aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

III — Du erhältst X Lebenspunkte dazu und wendest Hellsicht X an, wobei X gleich der Anzahl an Zombies ist, die du kontrollierst.

- Die Karte, die du für die ersten zwei Kapitel-Fähigkeiten ins Exil schickst, kann eine der Karten sein, die du gerade auf deinen Friedhof gelegt hast.
- Während die ersten zwei Kapitel-Fähigkeiten verrechnet werden, kannst du nicht mehrere Karten ins Exil schicken, um mehrere Zombies zu erzeugen.
- Falls X größer ist als die Anzahl an Karten in deiner Bibliothek, während die dritte Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, siehst du dir deine gesamte Bibliothek an und legst die Karten in beliebiger Reihenfolge zurück. Du erhältst trotzdem Lebenspunkte in voller Höhe von X dazu.

Tymaret, Auserwählter des Todes

{B} {B}

Legendäre Verzauberungskreatur — Halbgott

2/*

Tymarets Widerstandskraft ist gleich deiner Hingabe zu Schwarz. *(Jedes {B} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Schwarz um eins.)*

{1} {B}: Schicke bis zu zwei Karten deiner Wahl aus Friedhöfen ins Exil. Du erhältst für jede Kreaturenkarte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, 1 Lebenspunkt dazu.

- Die Fähigkeit, die Tymarets Widerstandskraft festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Tymaret zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls sich deine Hingabe zu Schwarz während des weiteren Verlaufs des Zuges verringert.

Unerbittliche Verfolgung

{2} {G}

Hexerei

Decke die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine Kreaturenkarte und/oder eine Länderkarte auf deine Hand nehmen. Lege den Rest auf deinen Friedhof.

- Während die Unerbittliche Verfolgung verrechnet wird, kannst du a) keine Karte, b) eine Kreaturenkarte, c) eine Länderkarte oder d) eine Kreaturenkarte und eine Länderkarte auf deine Hand nehmen.

Unglaubliche Erkenntnis

{W} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

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

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung. Allerdings werden mehrere Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit einzeln ausgelöst, falls eine Kreatur von mehr als einer Unglaublichen Erkenntnis verzaubert wird.

Unterwelt-Hetzhund

{1} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Hund

3/1

Der Unterwelt-Hetzhund greift in jedem Kampf an, falls möglich.

Befreiung — {3} {R}, schicke drei andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*

Der Unterwelt-Hetzhund befreit sich mit einer +1/+1-Marke auf ihm.

- Falls der Unterwelt-Hetzhund aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

Unterwelt-Wachposten („Theme Booster“-Karte)

{3} {B} {B}

Kreatur — Skelett, Soldat

4/5

Immer wenn der Unterwelt-Wachposten angreift, schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil.

Wenn der Unterwelt-Wachposten stirbt, bringe alle Karten, die mit ihm ins Exil geschickt wurden, ins Spiel.

- Der Unterwelt-Wachposten kann angreifen, auch falls in deinem Friedhof keine Kreaturenkarte ist, die du ins Exil schicken könntest.
- Falls du die Kontrolle über einen Unterwelt-Wachposten eines anderen Spielers übernimmst und dieser dann stirbt, bringst du die ins Exil geschickten Karten unter deiner Kontrolle ins Spiel.
- Falls der Unterwelt-Wachposten das Spiel verlässt, ohne zu sterben, bleiben die ins Exil geschickten Kreaturenkarten für den Rest der Partie im Exil. Falls der Unterwelt-Wachposten ins Spiel zurückgebracht wird, geschieht dies als neues Objekt, ohne Erinnerung an die Kreaturen, die er zuvor ins Exil geschickt hat.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle bleibenden Karten, die du durch den Unterwelt-Wachposten kontrollierst, aber nicht besitzt, ins Exil geschickt.

Unterweltstraum

{B} {B} {B}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, fügt ihm der Unterweltstraum 1 Schadenspunkt zu.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.

Unvermeidliches Ende

{2} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat „Zu Beginn deines

Versorgungssegments opferst du eine Kreatur.“

- Da das Unvermeidliche Ende die Fähigkeit der verzauberten Kreatur gewährt, wird die ausgelöste Fähigkeit zu Beginn des Versorgungssegments des Beherrschers der verzauberten Kreatur ausgelöst und der Spieler bestimmt eine Kreatur, die geopfert werden soll. Möglicherweise opfert er die verzauberte Kreatur nicht sofort, aber sicher ist, dass er es irgendwann tun muss.
- Spieler können Aktionen ausführen, bevor die durch das Unvermeidliche Ende gewährte ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, aber sie können während eines Zuges, bevor dessen Versorgungssegment beginnt, keine Aktionen ausführen, um das Auslösen der Fähigkeit zu verhindern.

Uro, Titan des Zorns der Natur

{1} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Ältester, Riese

6/6

Wenn Uro ins Spiel kommt, opfere ihn, es sei denn, er hat sich befreit.

Immer wenn Uro ins Spiel kommt oder angreift, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte. Dann kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

Befreiung — {G} {G} {U} {U}, schicke fünf andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*

- Uros erste Fähigkeit führt dazu, dass du ihn opferst, falls du ihn nicht gewirkt hast oder falls er auf einem anderen Weg als durch eine Befreiung-Fähigkeit gewirkt wurde.
- Uros zweite Fähigkeit wird ausgelöst, wenn er ins Spiel kommt, auch falls er sich nicht befreit hat.
- Uros Effekt zählt nicht als Spielen eines Landes. Er kann selbst dann eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls es nicht dein Zug ist oder falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.

Veränderlicher Thaumaturg

{1} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/1

Konstellation — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du den Veränderlichen Thaumaturgen zu einer Kopie einer anderen Kreatur deiner Wahl werden lassen, außer dass sie diese Fähigkeit hat.

- Falls eine Verzauberungskreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kann die Fähigkeit des Veränderlichen Thaumaturgen jene Kreatur als Ziel haben.
- Der Veränderliche Thaumaturg kopiert die aufgedruckten Werte der Kreatur deiner Wahl und zusätzlich alle Kopier-Effekte, die auf sie angewendet wurden. Er kopiert keine Marken, die auf der Kreatur liegen, oder Effekte, die deren Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben etc. verändert haben. Insbesondere gilt: Er kopiert keine Effekte, die die Kreatur deiner Wahl zu einer Kreatur werden ließen.
- Falls der Veränderliche Thaumaturg eine Kreatur (a) kopiert, die ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird er zur Kopie von (b).
- Falls etwas zu einer Kopie des Veränderlichen Thaumaturgen wird, hat es ebenfalls die Konstellation-Fähigkeit.
- Die Fähigkeit des Veränderlichen Thaumaturgen führt dazu, dass er dauerhaft zu einer Kopie wird. Der Effekt endet nicht im Aufräumsegment oder falls die Kreatur deiner Wahl das Spiel verlässt, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde.
- Falls ein Effekt begonnen hat, auf den Veränderlichen Thaumaturgen angewendet zu werden, bevor er zur Kopie einer anderen Kreatur wurde, wird der Effekt weiterhin angewendet.

Verlockung der Möglichkeiten

{1} {R}

Spontanzauber

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

Ziehe zwei Karten.

- Du musst genau eine Karte abwerfen, um die Verlockung der Möglichkeiten zu wirken; du kannst sie nicht wirken, ohne eine Karte abzuwerfen, und du kannst keine zusätzlichen Karten abwerfen.

Vernichtender Fraß

{3} {B}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner

Wahl ins Exil. Schaue dir die oberste Karte deiner

Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.

- Falls die Kreatur oder der Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Vernichtende Fraß verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du schaust dir nicht die oberste Karte deiner Bibliothek an und legst sie nicht auf deinen Friedhof.
- Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek nicht auf deinen Friedhof legst, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek.

Verschlinger der Erinnerung

{U} {B}

Kreatur — Nachtmahr

2/1

Immer wenn eine oder mehrere Karten aus deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt werden, erhält der Verschlinger der Erinnerung +1/+1 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.
{1} {U} {B}: Lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Verschlingers der Erinnerung gewährt ihm jedes Mal nur +1/+1, wenn Karten aus deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt werden, egal wie viele Karten gleichzeitig dorthin gelegt werden.
- Sobald der Verschlinger der Erinnerung geblockt wurde, ändert das Verrechnen seiner ausgelösten Fähigkeit (z. B. durch das Aktivieren seiner aktivierten Fähigkeit) nicht den Block und macht ihn auch nicht rückgängig.

Verwirrter Zyklus

{3} {R}

Kreatur — Zyklus

4/4

Reichweite

Immer wenn zwei oder mehr Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, angreifen, kann der Verwirrte Zyklus in diesem Kampf nicht blocken.

- Sobald zwei oder mehr Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, als Angreifer deklariert wurden, kann der Verwirrte Zyklus nicht blocken, auch nicht, falls alle bis auf einen dieser Angreifer das Spiel verlassen, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
- In einer Partie, in der sich ein Team den Zug teilt, (z. B. einer Partie Two-Headed Giant) wird die Fähigkeit des Verwirrten Zyklus ausgelöst, falls zwei oder mehr Spieler mit jeweils nur einer Kreatur angreifen.

Vielarmiger Riese („Theme Booster“-Karte)

{5} {W}

Kreatur — Riese

5/7

Wachsamkeit

Immer wenn der Vielarmige Riese von einer Kreatur geblockt wird, schicke die Kreatur ins Exil, bis der Vielarmige Riese das Spiel verlässt.

- Falls mehr als eine Kreatur den Vielarmigen Riesen blockt, wird seine Fähigkeit einmal für jede dieser Kreaturen ausgelöst.
- Der Vielarmige Riese wird nicht ungeblockt, wenn die Kreaturen, die ihn blocken, ins Exil geschickt werden. Falls er nicht die Trampelschaden-Fähigkeit erhält, fügt er keinen Kampfschaden zu.
- Falls der Vielarmige Riese das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die blockende Kreatur nicht ins Exil geschickt.

- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Walderschütternde Chimäre („Theme Booster“-Karte)

{5} {G} {G}

Kreatur — Chimäre

8/5

Alle Kreaturen, die die Walderschütternde Chimäre blocken können, tun dies.

Wenn die Walderschütternde Chimäre stirbt, ziehe drei Karten.

- Falls eine Kreatur die Walderschütternde Chimäre aus irgendeinem Grund nicht blocken kann (weil sie z. B. getappt ist), blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie die Walderschütternde Chimäre blockt, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. In diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken. Sie kann dann eine andere Kreatur blocken oder gar nicht blocken.
- Falls eine Kreatur zwei oder mehr verschiedene Kreaturen blocken muss, bestimmt ihr Beherrscher, welche sie blockt.

Wiederkehr des Dieners

{2} {B}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Falls die Wiederkehr des Dieners eine Spielsteinkreatur verzaubert, wird die Kreatur nicht ins Spiel zurückgebracht, wenn sie stirbt. Wähle deine Diener mit Bedacht.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, wird die Kreatur, die du durch die Wiederkehr des Dieners kontrollierst, ins Exil geschickt.

Wirbelnde Verweigerung

{2} {U}

Spontanzauber

Für jeden Zauberspruch und jede Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, sein bzw. ihr Beherrscher bezahlt {4}.

- Nur aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten verwenden den Stapel. Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in

ihrem Erinnerungstext. Andere Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.

- Beim Verrechnen der Wirbelnden Verweigerung bestimmt zuerst der Gegner, dessen Zug es ist (oder, falls es dein Zug ist, der nächste Gegner in Zugreihenfolge), für welche Zaubersprüche und/oder Fähigkeiten er bezahlen möchte, und bezahlt dann den entsprechenden Betrag. Dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Dann werden alle Zaubersprüche und Fähigkeiten, für die nicht bezahlt wurde, gleichzeitig neutralisiert.

Zerschmetterung des Himmels

{2}{W}{W}

Hexerei

Jeder Spieler, der eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrolliert, zieht eine Karte. Zerstöre dann alle Kreaturen.

- Die Zerschmetterung des Himmels zerstört alle Kreaturen, auch falls kein Spieler eine Karte zieht.
- Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem jeder berechnete Spieler eine Karte zieht, und dem Zeitpunkt, zu dem alle Kreaturen zerstört werden, eine Aktion ausführen.

Magic: The Gathering, Magic, Theros, Gilden von Ravnica, Ravnica's Treue, Krieg der Funken, Thron von Eldraine und Planeswalker-Deck sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und in anderen Ländern. ©2020 Wizards.