

Sethinweise zu Theros

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

Fassung vom 19. Juli 2013

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

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

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

ALLGEMEINES

Informationen über das Set

Das Set *Theros* enthält 249 Karten (101 häufige, 60 nicht so häufige, 53 seltene, 15 sagenhaft seltene und 20 Standardländer).

Prerelease-Events: 21.–22. September 2013

Launch-Wochenende: 27.–29. September 2013

Game Day: 19.–20. Oktober 2013

Das Set *Theros* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 27. September 2013. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Rückkehr nach Ravnica*, *Gildensturm*, *Labyrinth des Drachen*, *Magic 2014* und *Theros*.

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

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

Thema: Die Magie der Götter

Verzauberungskarten kommen in allen **Magic**-Sets vor und das Set *Theros* enthält viele Auren und andere Verzauberungen der gewohnten Art. Zusätzlich dazu bietet das Set *Theros* Spielern jedoch auch Verzauberungen, die sie so noch nie zuvor gesehen haben. Diese neuen Karten kombinieren den Kartentyp „Verzauberung“ mit anderen Kartentypen, um zu zeigen, wie sich die Götter von Theros und ihre Schöpfungen im Reich der Sterblichen manifestieren.

Eine einzigartige grafische Bearbeitung der Karten lässt den Sternenhimmel von Nyx – des Pantheons von Theros – durch die obere Hälfte des Kartenrahmens scheinen. Dieses Rahmenelement lässt Spieler auf einen Blick erkennen, welche Kreaturen und Artefakte im Spiel zusätzlich auch Verzauberungen sind.

Schauen wir uns drei repräsentative Karten an, bevor wir uns in den weiteren Abschnitten dieses Dokuments in Details vertiefen.

Heliod, Gott der Sonne

{3}{W}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

5/6

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Weiß weniger als fünf beträgt, ist Heliod keine Kreatur. *(Jedes {W} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Weiß um eins.)*

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit.

{2}{W}{W}: Bringe einen 2/1 weißen Kleriker-Verzauberungskreaturenspielstein ins Spiel.

Heliod, Gott der Sonne, ist Teil eines Zyklus von fünf legendären Verzauberungskreaturenkarten, eine in jeder Farbe. Weitere Informationen siehe „Neuer Begriff: Hingabe“ und „Zyklus: Götter“.

Gesandter des Heliod

{3}{W}

Verzauberungskreatur — Hirsch

3/3

Göttergabe {6}{W} *(Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht an eine Kreatur angelegt ist.)*

Immer wenn der Gesandte des Heliod oder die verzauberte Kreatur angreift, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

Die verzauberte Kreatur erhält +3/+3.

Der Gesandte des Heliod ist eine der fünfzehn weiteren Verzauberungskreaturen im Set. Nicht alle dieser Kreaturen sind mit den fünf Göttern verbunden, aber alle haben die Fähigkeit Göttergabe. Weitere Informationen siehe „Neues Schlüsselwort: Göttergabe“.

Speer des Heliod

{1}{W}{W}

Legendäres Verzauberungsartefakt

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

{1}{W}{W}, {T}: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die dir in diesem Zug Schaden zugefügt hat.

Der Speer des Heliod ist Teil eines Zyklus von fünf legendären Verzauberungsartefaktkarten, eine jeder Farbe, die eine besondere Verbindung zu den fünf Göttern haben.

* Eine bleibende Karte, die sowohl eine Verzauberung als auch ein anderer Typ bleibender Karten ist, kann von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten betroffen werden, die einen der beiden Typen betreffen. Zum Beispiel kannst du mit einem Zauberspruch mit der Anweisung „Schicke eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil“ eine Verzauberungskreatur oder ein Verzauberungsartefakt ins Exil schicken.

* Falls eine Verzauberungskreatur in eine Kreatur verwandelt wird (zum Beispiel durch Macht der Opale), wird ihre aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft von der durch den „Animier“-Effekt festgelegten Stärke und Widerstandskraft überschrieben. Sie behält alle Ober- und Untertypen, die sie eventuell hatte, es sei denn, der „Animier“-Effekt überschreibt sie ausdrücklich.

Neues Schlüsselwort: Göttergabe

Göttergabe ist ein neues Schlüsselwort einiger Verzauberungskreaturen, der Wesen aus dem Götterreich Nyx, das deren Fähigkeit beschreibt, ihre Essenz auf andere Kreaturen zu übertragen. Eine Kreatur mit Göttergabe kann entweder als Kreatur oder als Aura, die eine Kreatur als Ziel hat, gewirkt werden.

Nimbus-Najade

{2}{U}

Verzauberungskreatur — Nymphe

2/2

Göttergabe {4} {U} *(Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht an eine Kreatur angelegt ist.)*

Fliegend

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

Die offiziellen Regeln für Göttergabe lauten wie folgt:

702.102. Göttergabe

702.102a Göttergabe repräsentiert zwei statische Fähigkeiten: eine, die wirkt, während die Karte mit Göttergabe auf dem Stapel ist, und eine andere, die sowohl wirkt, während sie auf dem Stapel ist, als auch, während sie im Spiel ist. „Göttergabe [Kosten]“ bedeutet: „Du kannst diese Karte wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst.“ und „Falls du bestimmt hast, die Göttergabe-Kosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen, wird er zu einer Aura-Verzauberung und erhält ‚Verzaubert eine Kreatur‘. Diese Effekte dauern an, bis eines von zwei Dingen geschieht: Der Zauberspruch hat ein illegales Ziel, wenn er verrechnet wird; oder die bleibende Karte, zu der dieser Zauberspruch wird, wird gelöst.“ Das Bezahlen der Göttergabe-Kosten einer Karte folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den Regeln 602.1b und 601.2e–g.

702.102b Falls der Beherrscher eines Zauberspruchs entscheidet, die Göttergabe-Kosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen, wählt dieser Spieler ein legales Ziel für diesen Aura-Zauberspruch, wie es durch seine „Verzaubert eine Kreatur“-Fähigkeit und Regel 601.2c festgelegt ist. Siehe auch Regel 303.4.

702.102c Der Beherrscher eines Zauberspruchs kann die Göttergabe-Kosten nur dann bezahlen, wenn dieser Spieler ein legales Ziel für diesen Zauberspruch bestimmen kann, nachdem dieser zu einem Aura-Zauberspruch geworden ist.

702.102d Falls ein Aura-Zauberspruch mit Göttergabe beginnt verrechnet zu werden und sein Ziel illegal ist, endet der Effekt, der ihn zu einem Aura-Zauberspruch macht. Er wird als Kreaturenzauber weiterverrechnet und unter der Kontrolle des Beherrschers des Zauberspruchs ins Spiel gebracht. Dies ist eine Ausnahme von Regel 608.3a.

* Du entscheidest erst, wenn der Zauberspruch auf dem Stapel ist, ob der Zauberspruch zu einem Aura-Zauberspruch wird oder nicht. Fähigkeiten, die den Zeitpunkt beeinflussen, wann du einen Zauberspruch wirken kannst (wie z. B. Aufblitzen), werden in der Zone auf die Kreaturenkarte angewendet, von der aus du sie wirkst. Beispielsweise ermöglicht dir ein Effekt, der besagt, dass du Kreaturenzauber wirken kannst, als ob sie Aufblitzen hätten, dass du eine Kreaturenkarte mit Göttergabe als Aura-Zauberspruch zu einem Zeitpunkt wirken kannst, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.

* Auf dem Stapel ist ein Zauberspruch mit Göttergabe entweder ein Kreaturenzauber oder ein Aura-Zauberspruch. Niemals beides.

* Im Gegensatz zu anderen Aura-Zaubersprüchen wird ein Aura-Zauberspruch mit Göttergabe nicht neutralisiert, falls sein Ziel zu Beginn seiner Verrechnung illegal ist. Stattdessen endet der Effekt, der ihn zu einem Aura-Zauberspruch macht, er verliert „Verzaubert eine Kreatur“, wird wieder zu einem Verzauberungskreaturenzauber und wird verrechnet und kommt als Verzauberungskreatur ins Spiel.

* Im Gegensatz zu anderen Auren wird eine Aura mit Göttergabe nicht auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, wenn sie gelöst wird. Stattdessen endet der Effekt, der sie zu einer Aura macht, sie verliert „Verzaubert eine Kreatur“ und bleibt als Verzauberungskreatur im Spiel. Sie kann noch im gleichen Zug, in dem sie gelöst wurde, angreifen (und ihre {T}-Fähigkeiten können aktiviert werden, falls sie welche hat), falls sie seit Beginn deines aktuellen Zuges ununterbrochen unter deiner Kontrolle war (und sei es als Aura).

* Falls eine bleibende Karte mit Göttergabe nicht durch Wirken sondern auf eine andere Weise ins Spiel kommt, ist sie eine Verzauberungskreatur. Du hast nicht die Möglichkeit, die Göttergabe-Kosten zu bezahlen und sie zu einer Aura werden zu lassen.

* An eine Kreatur angelegte Auren werden nicht getappt, wenn die Kreatur getappt wird. Mit Ausnahme einiger seltener Fälle bleibt eine Aura mit Göttergabe ungetappt, wenn sie gelöst und zu einer Kreatur wird.

Neues Fähigkeitswort: Heroisch

In der epischen Welt von Theros sind manchmal große Heldentaten vonnöten, um zu überleben. Heroisch ist ein Fähigkeitswort, das kursiv gedruckt Fähigkeiten vorangestellt ist, die immer dann ausgelöst werden, wenn du einen Zauberspruch wirkst, der die Kreatur mit der Heroisch-Fähigkeit als Ziel hat. (Ein Fähigkeitswort hat regeltechnisch keine Bedeutung.)

Kampfpriesterin aus Setessa

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/3

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der die Kampfpriesterin aus Setessa als Ziel hat, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

* Heroisch-Fähigkeiten werden vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat.

* Heroisch-Fähigkeiten werden nur einmal pro Zauberspruch ausgelöst, selbst wenn dieser Zauberspruch die Kreatur mit der Heroisch-Fähigkeit mehrfach als Ziel hat.

* Heroisch-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs auf dem Stapel erzeugt wird oder wenn die Ziele eines Zauberspruchs so geändert werden, dass er eine Kreatur mit der Heroisch-Fähigkeit als Ziel hat.

Neue Schlüsselwortaktion: Monstrum

Mythische Monster durchstreifen Theros und erfüllen selbst die tapfersten Herzen mit Furcht. Monstrum ist eine neue Schlüsselwortaktion, die +1/+1-Marken auf eine Kreatur legt und gegebenenfalls weitere Fähigkeiten für zusätzliche Boni auslösen kann.

Andenkensammelnde Gorgo

{3}{B}{B}

Kreatur — Gorgo

2/5

Todesberührung

{5}{B}{B}: Monstrum 1. (*Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege eine +1/+1-Marke auf sie und sie wird monströs.*)

Wenn die Andenkensammelnde Gorgo monströs wird, zerstöre eine Nicht-Gorgo-Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

Die offiziellen Regeln für Monstrum lauten wie folgt:

701.28. Monstrum

701.28a „Monstrum N“ bedeutet „Falls diese bleibende Karte nicht monströs ist, lege N +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.“ Monströs ist ein Zustand dieser bleibenden Karte, auf den sich andere Fähigkeiten beziehen können.

701.28b Falls die Fähigkeit einer bleibenden Karte einen Spieler anweist „Monstrum X“ durchzuführen, können sich andere Fähigkeiten dieser bleibenden Karte ebenfalls auf X beziehen. Der Wert von X in diesen Fähigkeiten entspricht dem Wert von X zu dem Zeitpunkt, an dem die bleibende Karte monströs wurde.

* Falls eine Kreatur bereits monströs ist, kann sie nicht erneut monströs werden. Falls die Kreatur bereits monströs ist, wenn die Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.

* Monströs ist keine Fähigkeit, die eine Kreatur hat. Es ist nur eine Tatsache in Bezug auf diese Kreatur. Falls die Kreatur aufhört eine Kreatur zu sein oder ihre Fähigkeiten verliert, bleibt sie dennoch monströs.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur monströs wird, wird nicht ausgelöst, falls diese Kreatur nicht im Spiel ist, wenn ihre Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird.

Neuer Begriff: Hingabe

Das Pantheon der Götter belohnt die Treue von Sterblichen mit großartigen Wundern. Hingabe ist ein neuer Regelbegriff, der farbige Manasymbole zählt, um das Ausmaß von Effekten zu ermitteln.

Schülerin der Nylea

{2}{G}{G}

Kreatur — Zentaur, Bogenschütze

3/3

Wenn die Schülerin der Nylea ins Spiel kommt, erhältst du so viele Lebenspunkte dazu, wie deine Hingabe zu Grün beträgt. (*Jedes {G} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Grün um eins.*)

Die offiziellen Regeln für Hingabe lauten wie folgt:

700.5. Die *Hingabe zu [Farbe]* eines Spielers ist gleich der Anzahl an Manasymbolen dieser Farbe unter den Manakosten der bleibenden Karten, die dieser Spieler kontrolliert.

* Numerische Manasymbole ({0}, {1} 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, erhöhen deine Hingabe zu einer Farbe nicht.

* 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 dieser Fähigkeit wird gezählt, wenn sie sich zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel befindet.

Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Hellsicht

Hellsicht ist eine wiederkehrende Schlüsselwortaktion, mit der du einen kleinen Einblick in deine Zukunft erhältst und sie eventuell ändern kannst. Sie tauchte zum letzten Mal im ***Magic 2011*** Hauptsatz auf.

Funkenschlag

{R}

Spontanzauber

Der Funkenschlag fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.*)

Die offiziellen Regeln für Hellsicht lauten wie folgt:

701.18. Hellsicht

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

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

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

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

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

Zyklus: Götter

Die Götter von Theros sind ätherische Wesen, die in den Sternen leben. Ist der Glaube der Sterblichen an sie stark genug, können sie sich manifestieren und an ihrer Seite in den Krieg ziehen.

Nylea, Göttin der Jagd

{3}{G}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

6/6

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Grün weniger als fünf beträgt, ist Nylea keine Kreatur. *(Jedes {G} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Grün um eins.)*

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden.

{3}{G}: Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 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.

* Falls 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, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, als Kreatur gilt oder nicht.

* Falls ein Gott keine Kreatur mehr ist, verliert er den Typ Kreatur und alle Kreaturenuntertypen. 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.

* Falls einem Gott Schaden zugefügt wird und er aufhört eine Kreatur zu sein, aber danach im selben Zug wieder zu einer Kreatur wird, bleibt der ihm zugefügte Schaden weiterhin auf ihm vermerkt. Dies gilt auch für alle Effekte, die den Gott betrafen, als er noch eine Kreatur war. (In den meisten Fällen spielt der auf dem Gott vermerkte Schaden keine Rolle, da er Unzerstörbarkeit hat.)

Zyklus: Prüfungen der Götter

Das Set *Theros* enthält eine Aura jeder Farbe, die jeweils eine Herausforderung von einem der Götter darstellt.

Prüfung des Erebos

{1}{B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie. Falls dann drei oder mehr +1/+1-Marken auf ihr liegen, opfere die Prüfung des Erebos.

Wenn du die Prüfung des Erebos opferst, wirft ein Spieler deiner Wahl zwei Karten ab.

* Die +1/+1-Marke wird auf die Kreatur gelegt, bevor Blocker deklariert werden und bevor Kampfschaden zugefügt wird.

* Das Überprüfen, ob auf der verzauberten Kreatur drei oder mehr +1/+1-Marken liegen, geschieht als Teil der Verrechnung der durch den Angriff ausgelösten Fähigkeit. Falls die dritte +1/+1-Marke auf andere Weise auf die verzauberte Kreatur gelegt wird, opferst du die Prüfung erst, wenn die Kreatur das nächste Mal angreift.

* Falls du die Prüfung auf andere Weise opferst, wird ihre letzte Fähigkeit ausgelöst.

Zyklus: Auren mit Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten

Mal der Geißel

{1}{B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn das Mal der Geißel ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+0.

* Fünf Auren im Set *Theros* enthalten die Fähigkeit „Wenn [diese Aura] ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.“ Falls das Ziel eines dieser Aura-Zaubersprüche illegal ist, wenn versucht wird, ihn zu verrechnen, wird er neutralisiert. Die Aura kommt nicht ins Spiel und du ziehst keine Karte.

Regeländerung: Die „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ und die „Legendenregel“

Zwei im *Magic 2014* Hauptsatz eingeführte Regeländerungen beeinflussen, wie die Karten im Set *Theros* funktionieren.

Laut den ursprünglichen Regeln galt: Falls zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben Namen oder zwei oder mehr Planeswalker mit demselben Untertyp (wie „Jace“) im Spiel waren, wurden alle als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Diese Regeln haben sich geändert. Die neuen Regeln lauten wie folgt:

704.5j Falls ein Spieler zwei oder mehr Planeswalker kontrolliert, die einen Planeswalker-Typ gemeinsam haben, bestimmt dieser Spieler einen davon und die übrigen werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Das wird als „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ bezeichnet.

704.5k Falls ein Spieler zur selben Zeit zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben Namen kontrolliert, muss dieser Spieler eine von ihnen auswählen und alle anderen auf den Friedhof ihrer Besitzer legen. Das wird als „Legendenregel“ bezeichnet.

KARTENSPEZIFISCHES

Agent des Horizonts

{2} {G}

Kreatur — Mensch, Räuber

3/2

{2} {U}: Der Agent des Horizonts kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

* Wird die Fähigkeit des Agenten des Horizonts aktiviert, nachdem er geblockt wurde, ändert das den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig.

Akroischer Hoplit

{R} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/2

Immer wenn der Akroische Hoplit angreift, erhält er +X/+0 bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl der angreifenden Kreaturen ist, die du kontrollierst.

* Zähle die Anzahl der angreifenden Kreaturen, die du kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln.

* Sobald die Fähigkeit verrechnet wurde, ändert sich der Bonus auch dann nicht, wenn sich die Anzahl der angreifenden Kreaturen ändert, die du kontrollierst.

Akroisches Pferd

{4}

Artefaktkreatur — Pferd

0/4

Verteidiger

Wenn das Akroische Pferd ins Spiel kommt, übernimmt ein Gegner die Kontrolle darüber.

Zu Beginn deines Versorgungssegments bringt jeder Gegner einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein ins Spiel.

* Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Akroischen Pferdes hat keinen Gegner als Ziel. In einer Multiplayer-Partie wählst du den Gegner, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

* Bei der letzten Fähigkeit bezieht sich „jeder Gegner“ auf die Gegner des Beherrschers des Akroischen Pferdes. In den meisten Situationen in Zwei-Spieler-Partien kontrolliert dein Gegner das Akroische Pferd und du bringst Soldat-Spielsteine ins Spiel.

Ältester der Lagonna-Herde

{2} {W}

Kreatur — Zentaur, Berater

3/2

Wenn der Älteste der Lagonna-Herde ins Spiel kommt und falls du eine Verzauberung kontrollierst, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

* Falls du keine Verzauberung kontrollierst, wenn der Älteste der Lagonna-Herde ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, du aber keine Verzauberung kontrollierst, wenn versucht wird, die Fähigkeit zu verrechnen, erhältst du keine Lebenspunkte dazu.

An Felsen gekettet

{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Gebirge, das du kontrollierst

Wenn An Felsen gekettet ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis An Felsen gekettet das Spiel verlässt. *(Diese Kreatur kehrt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.)*

* Falls das Land, das An Felsen gekettet verzaubert, aufhört ein Gebirge zu sein oder ein anderer Spieler die Kontrolle über das Land übernimmt, wird An Felsen gekettet auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, wenn zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden.

* Die Fähigkeit An Felsen gekettet bewirkt eine Zonenänderung mit einer Dauer, eine Fähigkeitsart, die in *Magic 2014* eingeführt wurde und an ältere Karten wie den Vergessenheitsring erinnert. Doch anders als der Vergessenheitsring haben Karten wie An Felsen gekettet eine einzelne Fähigkeit, die zwei einmalige Effekte erzeugt: der eine schickt die Kreatur ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere bringt die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurück, unmittelbar nachdem An Felsen gekettet das Spiel verlassen hat.

* Falls An Felsen gekettet das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt (es sei denn, sie haben Göttergabe). Ausrüstung, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt ist, wird gelöst und bleibt im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.

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

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

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

Anax und Kymede

{1}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Erstschlag, Wachsamkeit

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der Anax und Kymede als Ziel hat, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Nur Kreaturen, die du kontrollierst, wenn die Heroisch-Fähigkeit verrechnet wird, erhalten die Boni. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, sind nicht betroffen.

Anschwellende Wildheit

{1}{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Enttappe diese Kreatur.

* Die Anschwellende Wildheit kann eine ungetappte Kreatur als Ziel haben.

Anthusa, Heldin von Setessa

{3}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

4/5

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der Anthusa, Heldin von Setessa, als Ziel hat, werden bis zu drei Länder deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges zu 2/2 Krieger-Kreaturen. Sie sind auch immer noch Länder.

* Falls ein Land, das seit Beginn deines letzten Zuges nicht dauerhaft unter deiner Kontrolle war, zu einer Kreatur wird, kann es nicht angreifen und seine aktivierten Fähigkeiten, die {T} beinhalten, können nicht aktiviert werden. Insbesondere kann es während dieses Zuges nicht für Mana getappt werden.

Ashiok der Albtraumweber

{1}{U}{B}

Planeswalker — Ashiok

3

+2: Schicke die obersten drei Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl ins Exil.

-X: Bringe eine Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von X, die von Ashiok dem Albtraumweber ins Exil geschickt wurde, unter deiner Kontrolle ins Spiel. Diese Kreatur ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Nachtmahr.

-10: Schicke alle Karten von allen Händen aller Gegner und aus allen Friedhöfen aller Gegner ins Exil.

* Ashioks zweite Fähigkeit bezieht sich auf alle Kreaturenkarten, die durch Ashioks erste oder dritte Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.

* Ashioks zweite Fähigkeit hat keine Kreaturenkarten als Ziel. Du entscheidest beim Verrechnen der Fähigkeit, welche Kreaturenkarte du ins Spiel zurückbringst, und du musst eine wählen, deren umgewandelte Manakosten gleich dem Wert sind, den du beim Aktivieren der Fähigkeit für X bestimmt hast.

* Falls Ashiok das Spiel verlässt und später ein anderer Ashiok ins Spiel kommt, ist er ein neues Objekt (selbst wenn beide durch dieselbe Karte repräsentiert wurden). Kreaturenkarten, die vom ursprünglichen Ashiok ins Exil geschickt wurden, können nicht durch die zweite Fähigkeit des neuen Ashiok ins Spiel gebracht werden.

* Falls du eine Kreaturenkarte mit Göttergabe ins Spiel bringst, ist sie im Spiel eine Kreatur und nicht eine Aura.

* Falls du eine Kreaturenkarte mit {X} in ihren Manakosten ins Spiel bringst, ist X gleich Null.

Athlet der Arena

{1}{R}

Kreatur — Mensch

2/1

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der den Athleten der Arena als Ziel hat, kann eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, in diesem Zug nicht blocken.

* Die Heroisch-Fähigkeit bewirkt nicht, dass eine Kreatur, die bereits blockt, aufhört zu blocken oder aus dem Kampf entfernt wird.

Aus den Knochen lesen

{2}{B}

Hexerei

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

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

Bogen der Nylea

{1}{G}{G}

Legendäres Verzauberungsartefakt

Angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, haben Todesberührung.

{1}{G}, {T}: Bestimme eines — Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl; oder der Bogen der Nylea fügt einer fliegenden Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu; oder du erhältst 3 Lebenspunkte dazu; oder lege bis zu vier Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Du bestimmst den Modus beim Aktivieren der Fähigkeit.

Chronistin der Helden

{1}{G}{W}

Kreatur — Zentaur, Zauberer

3/3

Wenn die Chronistin der Helden ins Spiel kommt, ziehe eine Karte, falls du eine Kreatur kontrollierst, auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt.

* Die gedruckte Karte enthält einen Fehler in der deutschen Übersetzung; es gilt der obige Text.

* Ob du eine Kreatur mit einer +1/+1-Marke kontrollierst, wird erst überprüft, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Beachte: Falls die Chronistin der Helden ins Spiel kommt und dadurch eine Weiterentwicklung-Fähigkeit ausgelöst wird, kannst du die Weiterentwicklung-Fähigkeit zuerst verrechnen und dann eine Karte ziehen.

Daxos von Meletis

{1}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Daxos von Meletis kann von Kreaturen mit Stärke 3 oder größer nicht geblockt werden.

Immer wenn Daxos von Meletis einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die oberste Karte der Bibliothek dieses Spielers ins Exil. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie die umgewandelten Manakosten dieser Karte betragen. Bis zum Ende des Zuges kannst du diese Karte wirken, und um sie zu wirken kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana beliebiger Farbe.

* Falls Daxos von einer Kreatur geblockt wird, ändert das Erhöhen der Stärke dieser Kreatur auf 3 oder höher den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig.

* Falls die ins Exil geschickte Karte eine Länderkarte ist, erhältst du keine Lebenspunkte dazu und kannst das Land auch nicht spielen.

* Du musst alle Kosten bezahlen, um die ins Exil geschickte Karte zu wirken. Du kannst alternative oder zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.

* Daxos ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Kreaturenkarte ohne Aufblitzen ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.

Der Koloss von Akros

{8}

Artefaktkreatur — Golem

10/10

Verteidiger, Unzerstörbar

{10}: Monstrum 10. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege zehn +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*

Solange der Koloss von Akros monströs ist, verursacht er Trampelschaden und kann angreifen, als ob er nicht Verteidiger hätte.

* Der Koloss von Akros verliert Verteidiger nicht, wenn er monströs ist. Er kann einfach trotzdem angreifen.

Errettung aus der Unterwelt

{4} {B}

Spontanzauber

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um die Errettung aus der Unterwelt zu wirken.

Bestimme eine Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof. Bringe diese Karte und die geopferte Karte zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück. Schicke die Errettung aus der Unterwelt ins Exil.

* Sobald du angesagt hast, dass du die Errettung aus der Unterwelt wirkst, kann kein Spieler versuchen, dich davon abzuhalten den Zauberspruch zu wirken, indem er die Kreatur entfernt, die du opfern möchtest.

* Falls du einen Kreaturenspielstein opferst, um die Errettung aus der Unterwelt zu wirken, wird er nicht ins Spiel zurückgebracht, die Kreaturenkarte deiner Wahl allerdings schon.

* Falls entweder die geopferte Kreatur oder die Kreaturenkarte deiner Wahl den Friedhof verlässt, bevor die verzögerte ausgelöste Fähigkeit während deines nächsten Versorgungssegments verrechnet wird, wird sie nicht ins Spiel zurückgebracht.

* Falls jedoch die geopferte Kreatur statt auf den Friedhof in eine andere öffentliche Zone gelegt wird, zum Beispiel weil sie dein Kommandeur ist oder aufgrund eines anderen Ersatzeffekts, wird sie aus der Zone, in die sie gelegt wurde, ins Spiel zurückgebracht.

* Die Errettung aus der Unterwelt wird ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird, und nicht später, wenn die verzögerte ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Felssturz

{6} {R} {R}

Spontanzauber

Der Felssturz fügt 5 Schadenspunkte zu, deren Verteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen und/oder Spielern deiner Wahl du bestimmst.

* Du musst für den Felssturz mindestens eins und höchstens fünf Ziele wählen. Du teilst den Schaden auf, sowie du den Felssturz auf den Stapel legst, nicht sowie er verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.

* Falls einige, aber nicht alle Ziele von Felssturz illegal werden, kannst du die Aufteilung des Schadens nicht ändern. Schaden, der illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird einfach nicht zugefügt.

* Du kannst nicht sowohl einem Spieler als auch einem Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, von Felssturz Schaden zufügen lassen. Du kannst außerdem nicht mehr als einem Planeswalker, den derselbe Spieler kontrolliert, Schaden zufügen. Falls du dich entscheidest, den Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, auf einen Planeswalker umzulenken, musst du den gesamten Schaden auf einen einzigen Planeswalker umleiten.

* Falls ein Effekt eine Kopie von Felssturz erzeugt, kann die Aufteilung des Schadens sowie die Anzahl der Ziele nicht geändert werden. Der Effekt, der die Kopie erzeugt, erlaubt dir allerdings eventuell, die Ziele zu ändern.

Flammenschlürfender Satyr
{R}

Kreatur — Satyr, Schamane
2/1

Immer wenn dem Flammenschlürfenden Satyr Schaden zugefügt wird, fügt er dir ebenso viele Schadenspunkte zu.
{1}{R}: Der Flammenschlürfende Satyr erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges und fügt dir 1 Schadenspunkt zu.

* Die erste Fähigkeit des Flammenschlürfenden Satyrs wird auch ausgelöst, wenn ihm tödlicher Schaden zugefügt wurde. Falls er zum Beispiel eine 7/7 Kreatur blockt, wird seine Fähigkeit ausgelöst und der Flammenschlürfende Satyr fügt dir 7 Schadenspunkte zu.

* Der Schaden, den der Flammenschlürfende Satyr durch seine erste Fähigkeit zufügt, ist kein Kampfschaden, selbst wenn es Kampfschaden war, der die Fähigkeit ausgelöst hat.

Fluch des Borstenviehs
{X}{U}{U}

Hexerei

Schicke X Kreaturen deiner Wahl ins Exil. Für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Kreatur bringt ihr Beherrscher einen 2/2 grünen Wildschwein-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Falls in einer Commander-Partie ein Kommandeur in die Kommandozone gelegt wird, anstatt durch Fluch des Borstenviehs ins Exil geschickt zu werden, erhält sein Beherrscher trotzdem einen Wildschwein-Spielstein.

Gabe der Unsterblichkeit
{2}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, bringe ihre Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Bringe zu Beginn des nächsten Endsegments die Gabe der Unsterblichkeit an diese Kreatur angelegt ins Spiel zurück.

* Falls die Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments, nach dem sie ins Spiel zurückgebracht wurde, nicht mehr im Spiel ist, bleibt die Gabe der Unsterblichkeit im Friedhof ihres Besitzers.

* Falls die verzauberte Kreatur ein Spielstein ist, kehren weder sie noch die Gabe der Unsterblichkeit ins Spiel zurück.

Gedankenergreifung
{B}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Bestimme davon eine Karte, die kein Land ist. Dieser Spieler wirft diese Karte ab. Du verlierst 2 Lebenspunkte.

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

Geraubte Hoffnung
{1}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, falls sein Beherrscher nicht {1} bezahlt. Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.*)

* Falls die Geraubte Hoffnung verrechnet wird, wendest du Hellsicht an, egal ob der Beherrscher des Zauberspruchs deiner Wahl {1} bezahlt oder nicht.

Gestaltende Handwerkerin

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/1

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der die Gestaltende Handwerkerin als Ziel hat, kannst du die Gestaltende Handwerkerin zu einer Kopie einer Kreatur deiner Wahl werden lassen und sie erhält diese Fähigkeit.

* Du bestimmst das Ziel für die ausgelöste Fähigkeit, wenn die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird. Du bestimmst, ob die Gestaltende Handwerkerin zu einer Kopie dieser Kreatur werden soll oder nicht, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

* Die Gestaltende Handwerkerin kopiert die aufgedruckten Werte der Kreatur und zusätzlich alle Kopiereffekte, die auf sie angewendet wurden. Sie kopiert keine anderen Effekte, die die Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. dieser Kreatur verändert haben. Die Gestaltende Handwerkerin kopiert keine Marken, die auf dieser Kreatur liegen, aber sie behält alle Marken, die bereits auf ihr liegen.

* Falls die Gestaltende Handwerkerin zu einer Kopie einer Spielsteinkreatur wird, kopiert sie die Originaleigenschaften dieser Spielsteinkreatur, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Sie wird nicht zu einer Spielsteinkreatur.

* Der Kopiereffekt wirkt unbeschränkt lang. Meistens wirkt er, bis er von einem anderen Kopiereffekt überschrieben wird (falls die Gestaltende Handwerkerin zum Beispiel in einem zukünftigen Zug eine andere Kreatur kopiert).

* Falls die Kreatur zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, die Fähigkeit zu verrechnen, wird die Fähigkeit neutralisiert. Die Gestaltende Handwerkerin wird nicht zu einer Kopie dieser Kreatur. Sie bleibt das, was sie zuvor kopiert hat.

* Wenn die Gestaltende Handwerkerin zu einer Kopie einer Kreatur wird, kommt sie nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.

* Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie der Gestaltenden Handwerkerin wird, wird sie zu einer Kopie von dem, was die Gestaltende Handwerkerin derzeit kopiert (falls überhaupt), und hat zusätzlich die ausgelöste Fähigkeit.

Gipfeleruption

{2}{R}

Hexerei

Zerstöre ein Gebirge deiner Wahl. Die Gipfeleruption fügt dem Beherrscher dieses Lands 3 Schadenspunkte zu.

* Die Gipfeleruption kann jedes Land mit dem Untertyp Gebirge als Ziel haben, nicht nur Länder mit dem Namen Gebirge. Sie kann kein Land als Ziel haben, das nicht diesen Untertyp hat, selbst wenn das Land für {R} getappt werden kann.

* Falls das Gebirge deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, die Gipfeleruption zu verrechnen, wird sie neutralisiert, und keiner der Effekte findet statt. Kein Schaden wird zugefügt. Falls jedoch die Gipfeleruption verrechnet wird und das Gebirge nicht zerstört wird (zum Beispiel weil es Unzerstörbarkeit hat), wird Schaden zugefügt.

Glutverschlinger

{2}{R}{R}

Kreatur — Elementarwesen

4/5

{5}{R}{R}: Monstrum 3. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege drei +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*

Wenn der Glutverschlinger monströs wird, opfert jeder Spieler drei Länder.

* Wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird, wählt der aktive Spieler drei Länder, die er kontrolliert. Danach tut jeder andere Spieler in Zugreihenfolge das Gleiche. Dann werden all diese Länder gleichzeitig geopfert.

Gram des Handwerkers

{3}{G}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. Hellsicht 2. *(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek legen und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.)*

* Das Artefakt oder die Verzauberung ist nicht im Spiel, wenn du Hellsicht anwendest, außer es wurde regeneriert oder hatte Unzerstörbarkeit.

Groll der Götter

{1}{R}{R}

Hexerei

Der Groll der Götter fügt jeder Kreatur 3 Schadenspunkte zu. Falls eine Kreatur, der auf diese Weise Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Kreaturen müssen nicht unbedingt tödlicher Schaden durch Groll der Götter zugefügt werden, damit sie ins Exil geschickt werden. Falls sie aus irgendeinem Grund in diesem Zug sterben würden, nachdem ihnen Schaden zugefügt wurde, werden sie stattdessen ins Exil geschickt.

Hellsichtige Chimäre

{3}{U}{U}

Kreatur — Chimäre

3/4

Fliegend

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

* Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet und du wendest Hellsicht an, bevor der Spontanzauber oder die Hexerei verrechnet wird.

Horizont-Chimäre

{2}{G}{U}

Kreatur — Chimäre

3/2

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

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Immer wenn du eine Karte ziehst, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

* Falls du mehrere Karten ziehst, wird die Fähigkeit der Horizont-Chimäre entsprechend oft ausgelöst. Jede dieser Fähigkeiten ist ein einzelnes Ereignis, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt.

Jagd auf den Jäger

{G}

Hexerei

Eine grüne Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges +2/+2. Sie kämpft gegen eine grüne Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

* Du musst sowohl eine grüne Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine grüne Kreatur, die dein Gegner kontrolliert, als Ziel wählen, um Jagd auf den Jäger zu wirken.

* Falls die grüne Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, Jagd auf den Jäger zu verrechnen, aber die grüne Kreatur, die du kontrollierst, nach wie vor ein legales Ziel ist, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, +2/+2, aber die Kreaturen kämpfen nicht. Keine der beiden Kreaturen fügt Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

Kavallerie-Pegasus

{1}{W}

Kreatur — Pegasus

1/1

Fliegend

Immer wenn der Kavallerie-Pegasus angreift, erhalten alle angreifenden Menschen Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

* Sobald die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, haben die angreifenden Menschen weiterhin Flugfähigkeit, auch wenn der Kavallerie-Pegasus das Spiel verlässt.

* Die angreifenden Menschen erhalten Flugfähigkeit, bevor Blocker deklariert werden.

Kielbrecher-Krake

{4}{U}{U}

Kreatur — Krake

6/6

{6}{U}{U}: Monstrum 4. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege vier +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*

Wenn der Kielbrecher-Krake monströs wird, tappe bis zu vier Kreaturen deiner Wahl. Diese Kreaturen enttappen nicht während der Entappsegmente ihrer Beherrscher, solange du den Kielbrecher-Kraken kontrollierst.

* Falls du zwischen dem Auslösen und dem Verrechnen seiner letzten Fähigkeit die Kontrolle über den Kielbrecher-Kraken verlierst, werden die Kreaturen deiner Wahl getappt. Sie sind jedoch nicht vom anderen Effekt betroffen und enttappen ganz normal während der Entappsegmente ihrer Beherrscher.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über den Kielbrecher-Kraken übernimmt, sind die Kreaturen nicht mehr von der Fähigkeit betroffen, die ihr Enttappen verhindert, selbst wenn du später wieder die Kontrolle über den Kielbrecher-Kraken übernimmst.

* Falls du die Kontrolle über eine Kreatur übernimmst, die am Enttappen gehindert wird, enttappt diese Kreatur nicht während deines Entappsegments, solange du den Kielbrecher-Kraken kontrollierst.

* Die Fähigkeit kann eine getappte Kreatur als Ziel haben. Falls eine Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, bleibt diese Kreatur einfach getappt und enttappt nicht während des Entappsegment ihres Beherrschers.

Kundige Flammenseherin

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/3

Immer wenn du Hellsicht anwendest, erhält die Kundige Flammenseherin +2/+0 und Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

* Die Fähigkeit der Kundigen Flammenseherin wird einmal für jede Anweisung, Hellsicht anzuwenden, ausgelöst, egal wie viele Karten du im Rahmen von Hellsicht betrachtest.

Küstenchimäre

{3}{U}

Kreatur — Chimäre

1/5

Fliegend

{1}{W}: Die Küstenchimäre kann in diesem Zug eine zusätzliche Kreatur blocken.

* Die aktivierte Fähigkeit der Küstenchimäre ist kumulativ. Wenn sie ein zweites Mal aktiviert wird, kann sie drei Kreaturen blocken und so weiter.

Letzter Atemzug

{1}{W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger ins Exil. Ihr Beherrscher erhält 4 Lebenspunkte dazu.

* Falls die Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, den Letzten Atemzug zu verrechnen, wird sie neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Ihr Beherrscher erhält die 4 Lebenspunkte nicht dazu.

Medomai der Zeitlose

{4}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Sphinx

4/4

Fliegend

Immer wenn Medomai der Zeitlose einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhältst du nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

Medomai der Zeitlose kann während zusätzlicher Züge nicht angreifen.

* Ein „zusätzlicher Zug“ ist ein Zug, der durch einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit erzeugt wird. Beachte: Die Fähigkeit von Medomai bezieht sich nicht auf Extrazüge in Turnieren, die nach dem Ende der Rundenzeit ausgeführt werden.

* Es ist egal, welcher Spieler am Zug ist. In sehr seltenen Fällen kann ein Gegner einen zusätzlichen Zug durchführen und die Kontrolle über Medomai übernehmen. Medomai kann während dieses Zuges nicht angreifen.

Meereskerker-Monster

{3}{U}{U}

Kreatur — Oktopus

5/5

Das Meereskerker-Monster kann nicht angreifen, falls der verteidigende Spieler keine Insel kontrolliert.

{5}{U}{U}: Monstrum 3. (Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege drei +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)

Wenn das Meereskerker-Monster monströs wird, wird ein Land deiner Wahl zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Insel.

* Der Effekt, der aus einem Land eine Insel macht, hat keine bestimmte Dauer und wirkt unbestimmt lang an. Das Land behält alle Landtypen und Fähigkeiten, die es bereits hatte. Eine Insel hat die Fähigkeit „{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {U}.“

Meister der Wellen

{3}{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/1

Schutz vor Rot

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

Wenn der Meister der Wellen ins Spiel kommt, bringe so viele 1/0 blaue Elementarwesen-Kreaturenspielsteine ins Spiel, wie deine Hingabe zu Blau beträgt. *(Jedes {U} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Blau um eins.)*

* Zähle deine Hingabe zu Blau zum Zeitpunkt des Verrechnens der ausgelösten Fähigkeit, um zu ermitteln, wie viele Spielsteine du ins Spiel bringst. Falls der Meister der Wellen zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel ist, erhöhen seine Manakosten deine Hingabe zu Blau.

* Abgesehen von anderen Effekten, kommen die Elementarwesen-Spielsteine als 2/1 Kreaturen ins Spiel.

* Falls der Meister der Wellen das Spiel verlässt und nichts anderes die Widerstandskraft der Elementarwesen-Spielsteine größer als 0 werden lässt, sterben die Elementarwesen-Spielsteine und hören auf zu existieren.

Meletis-Scharlatan

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

{2}{U}, {T}: Der Beherrscher eines Spontanzaubers oder einer Hexerei deiner Wahl kopiert diesen Zauberspruch. Dieser Spieler kann neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Die Fähigkeit des Meletis-Scharlatans kann jeden Spontanzauber oder jede Hexerei als Ziel haben, nicht nur solche mit Zielen und nicht nur solche, die du kontrollierst.

* Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, erzeugt sie eine Kopie des Zauberspruchs. Der Beherrscher des ursprünglichen Zauberspruchs kontrolliert die Kopie. Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopie wird dann wie ein normaler Zauberspruch verrechnet, nachdem alle Spieler die Möglichkeit bekommen haben, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren.

* Die Kopie hat die gleichen Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, falls ihr Beherrscher keine neuen bestimmt. Dieser Spieler kann eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keines. Falls der Spieler für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kann, dann bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).

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

* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie bei Fluch des Borstenviehs), hat die Kopie den gleichen Wert für X.

Mogis' Plünderer

{2}{B}

Kreatur — Mensch, Berserker

2/2

Wenn Mogis' Plünderer ins Spiel kommt, erhalten bis zu X Kreaturen deiner Wahl Einschüchtern und Eile bis zum Ende des Zuges, wobei X deine Hingabe zu Schwarz ist. *(Jedes {B} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Schwarz um eins.)*

* Im Gegensatz zu den meisten Fähigkeiten, die Hingabe nutzen, um die Wirkungsstärke eines Effekts zu ermitteln, nutzt Mogis' Plünderer Hingabe, um die Anzahl der Ziele zu bestimmen, die seine Fähigkeit hat. Zähle deine Hingabe zu Schwarz, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Die Manakosten von Mogis' Plünderer erhöhen immer deine Hingabe zu Schwarz. Sobald die Ziele gewählt wurden, spielt es keine Rolle, ob sich deine Hingabe zu Schwarz ändert, während die Fähigkeit auf dem Stapel ist. Die Anzahl der Ziele ist festgelegt und ändert sich nicht mehr.

Nachtheuler

{1}{B}{B}

Verzauberungskreatur — Schrecken

0/0

Göttergabe {2}{B}{B} *(Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht an eine Kreatur angelegt ist.)*

Der Nachtheuler und die verzauberte Kreatur erhalten +X/+X, wobei X die Anzahl an Kreaturenkarten in allen Friedhöfen ist.

* Die letzte Fähigkeit des Nachtheulers wirkt nur im Spiel. In anderen Zonen ist der Nachtheuler eine 0/0 Verzauberungskreatur.

Nebelspalter-Hydra

{X}{G}

Kreatur — Hydra

0/0

Die Nebelspalter-Hydra kann nicht neutralisiert werden.

Eile, Schutz vor Blau

Die Nebelspalter-Hydra kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.

* Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, können trotzdem als Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten gewählt werden, die versuchen, sie zu neutralisieren. Obwohl der Zauberspruch nicht neutralisiert wird, wird der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die ihn zu neutralisieren versucht, verrechnet, und andere Effekte dieses Zauberspruchs bzw. dieser Fähigkeit finden statt.

Nemesis der Sterblichen

{4}{G}{G}

Kreatur — Schlange

5/5

Die Nemesis der Sterblichen kostet beim Wirken für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof {1} weniger.

{7}{G}{G}: Monstrum 5. Das Aktivieren dieser Fähigkeit kostet für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof {1} weniger. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege fünf +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*

* Weder die kostensenkende Fähigkeit der Nemesis der Sterblichen noch die Bedingung ihrer Monstrum-Fähigkeit kann die Menge an farbigem Mana, die für diese Kosten benötigt werden, senken.

* Sobald du das Wirken der Nemesis der Sterblichen bzw. das Aktivieren ihrer Fähigkeit angesagt hast, können Spieler nicht mehr versuchen, die Anzahl der Kreaturenkarten in deinem Friedhof zu ändern, um die Kosten dafür zu beeinflussen.

Nykthos, Schrein von Nyx

Legendäres Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

{2}, {T}: Bestimme eine Farbe. Erhöhe deinen Manavorrat um 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 ist eine Manafähigkeit. Sie geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Omen des Verrats

{3}{R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe diese Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Hellsicht 1. *(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.)*

* Omen des Verrats kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.

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

Peitsche des Erebos

{2}{B}{B}

Legendäres Verzauberungsartefakt

Alle Kreaturen, die du kontrollierst, haben Lebensverknüpfung.

{2}{B}{B}, {T}: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie hat Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil. Falls sie das Spiel verlassen würde, schicke sie ins Exil, anstatt sie irgendwo anders hinzulegen. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

* Zu Beginn des nächsten Endsegments wird die Kreatur, die mit der Peitsche des Erebos ins Spiel zurückgebracht wurde, ins Exil geschickt. Dies ist eine verzögerte ausgelöste Fähigkeit. Falls die Fähigkeit neutralisiert wird, bleibt die Kreatur im Spiel und die verzögerte ausgelöste Fähigkeit wird nicht erneut ausgelöst. Allerdings sorgt der Ersatzeffekt trotzdem dafür, dass die Kreatur ins Exil geschickt wird, wenn sie irgendwann das Spiel verlässt.

* Die Peitsche des Erebos verleiht der Kreatur, die ins Spiel zurückgebracht wird, Eile. Allerdings erhält diese Kreatur keine der beiden „Exil“-Fähigkeiten. Falls diese Kreatur alle ihre Fähigkeiten verliert, wird sie dennoch zu Beginn des Endsegments ins Exil geschickt, und wenn sie das Spiel verlassen würde, wird sie dennoch stattdessen ins Exil geschickt.

* Falls eine Kreatur, die mit der Peitsche des Erebos ins Spiel zurückgebracht wurde, aus irgendeinem Grund das Spiel verlassen würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt. Falls diese Kreatur jedoch bereits ins Exil geschickt wird, tritt der Ersatzeffekt nicht ein. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die sie ins Exil schickt, sie später ins Spiel zurückbringt (wie es beispielsweise bei An Felsen gekettet der Fall wäre), kehrt die Kreaturenkarte als neues Objekt ohne Verbindung zu ihrer früheren Existenz ins Spiel zurück. Die Effekte der Peitsche des Erebos gelten nicht länger für sie.

* Die ins Exil geschickte Kreatur wird niemals auf den Friedhof gelegt. Fähigkeiten der Kreatur, die ausgelöst würden, wenn sie stirbt, werden nicht ausgelöst.

Pharikas Heilmittel

{B} {B}

Spontanzauber

Pharikas Heilmittel fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu, und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Falls die Kreatur zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, Pharikas Heilmittel zu verrechnen, wird es neutralisiert, und keiner der Effekte findet statt. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu. Falls jedoch Pharikas Heilmittel verrechnet wird, aber der Schaden verhindert wird, erhältst du dennoch Lebenspunkte.

Polis-Zerstamper

{2} {R} {G}

Kreatur — Zyklon

4/4

Verursacht Trampelschaden, Schutz vor Verzauberungen

{4} {R} {G}: Monstrum 3. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege drei +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*

Immer wenn der Polis-Zerstamper einem Spieler Kampfschaden zufügt und falls er monströs ist, kannst du eine Verzauberung deiner Wahl, die dieser Spieler kontrolliert, zerstören.

* „Schutz vor Verzauberungen“ bedeutet, dass der Polis-Zerstamper nicht verzaubert werden kann, nicht das Ziel von Aura-Zaubersprüchen oder Fähigkeiten von Verzauberungen sein kann, nicht von Verzauberungskreaturen geblockt werden kann und sämtlicher Schaden, der ihm von Verzauberungen zugefügt würde, verhindert wird. Allerdings hat er nicht Schutz vor verzauberten Kreaturen (es sei denn, diese Kreaturen sind ebenfalls Verzauberungen).

* Der Polis-Zerstamper muss monströs sein, wenn er einem Spieler Kampfschaden zufügt, damit seine letzte Fähigkeit ausgelöst wird. Sobald die Fähigkeit ausgelöst wurde, wird sie selbst dann verrechnet, wenn der Polis-Zerstamper zu diesem Zeitpunkt nicht im Spiel ist.

Polukranos der Weltenverschlinger

{2} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Hydra

5/5

{X} {X} {G}: Monstrum X. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege X +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*

Wenn Polukranos der Weltenverschlinger monströs wird, fügt er X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die deine Gegner kontrollieren, du bestimmst. Jede dieser Kreaturen fügt Polukranos Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Der Wert von X in Polukranos' letzter Fähigkeit entspricht dem Wert, der für X gewählt wurde, als seine aktivierte Fähigkeit aktiviert wurde.

* Die Anzahl der für die ausgelöste Fähigkeit gewählten Ziele muss mindestens 1 betragen (falls X nicht 0 war) und höchstens X. Du wählst die Aufteilung des Schadens, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst, nicht, sowie sie verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. In Multiplayer-Partien kannst du Kreaturen wählen, die von verschiedenen Gegnern kontrolliert werden.

* Falls einige, aber nicht alle Ziele der Fähigkeit illegal werden, kannst du die Aufteilung der Schadenspunkte nicht ändern. Schaden, der illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird einfach nicht zugefügt.

* Wenn Polukranos' ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, fügt zuerst Polukranos Schaden zu, dann die Kreaturen deiner Wahl. Obwohl keine Kreatur stirbt, bis die Fähigkeit fertig verrechnet wurde, könnte die Reihenfolge eine Rolle spielen, falls Polukranos Verdorren oder Infizieren hat.

Präsenz der Nylea

{1}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Land

Wenn Präsenz der Nylea ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Das verzauberte Land hat zusätzlich zu seinen anderen Typen alle Standardlandtypen.

* Das verzauberte Land hat die Landtypen Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Es hat ebenfalls die Manafähigkeit jedes Standardlandtyps (zum Beispiel können Wälder tappen, um {G} zu erzeugen). Es hat weiterhin seine 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.

Prophetin des Kruphix

{3}{G}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

Enttappe während des Enttappssegments jedes anderen Spielers alle Kreaturen und Länder, die du kontrollierst.

Du kannst Kreaturenkarten wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

* Kreaturen und Länder, die du kontrollierst, enttappen gleichzeitig mit den bleibenden Karten des aktiven Spielers. Du kannst nicht bestimmen, sie zu diesem Zeitpunkt nicht zu enttappen.

* Effekte, die besagen, dass Kreaturen oder Länder, die du kontrollierst, während deines Enttappssegments nicht enttappen, gelten nicht während des Enttappssegments eines anderen Spielers.

* Falls du mehr als eine Prophetin des Kruphix kontrollierst, kannst du dadurch nicht öfter als einmal in einem Enttappssegment eine Kreatur oder ein Land enttappen.

* Du kannst eine Kreaturenkarte mit Göttergabe als Aura wirken, als ob sie Aufblitzen hätte.

* Die letzte Fähigkeit gilt für Kreaturenkarten in jeder Zone, vorausgesetzt, dass etwas dir erlaubt, sie zu wirken. Wenn du zum Beispiel einen Zombie kontrollierst, könntest du den Grabkriecher (eine Kreatur mit „Du kannst den Grabkriecher aus deinem Friedhof wirken, solange du einen Zombie kontrollierst.“) aus deinem Friedhof wirken, als ob er Aufblitzen hätte.

Prophezeiende Sphinx

{3}{U}{U}

Kreatur — Sphinx

3/5

Fliegend

Wirf eine Karte aus deiner Hand ab: Die Prophezeiende Sphinx erhält Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges.

Tappe sie.

Immer wenn die Prophezeiende Sphinx angreift, wende Hellsicht 3 an. (*Schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek legen und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.*)

* Du kannst die Fähigkeit der Prophezeienden Sphinx auch dann aktivieren, wenn sie bereits getappt ist.

Pyxis des Pandämoniums

{1}

Artefakt

{T}: Jeder Spieler schickt die oberste Karte seiner Bibliothek verdeckt ins Exil.

{7}, {T}, opfere die Pyxis des Pandämoniums: Jeder Spieler deckt alle mit der Pyxis des Pandämoniums ins Exil geschickten Karten auf, die er besitzt, und bringt alle bleibenden Karten darunter ins Spiel.

* Kein Spieler kann Karten anschauen, die mit der Pyxis des Pandämoniums ins Exil geschickt wurden, bis diese Karten aufgedeckt werden.

* Falls die Pyxis des Pandämoniums das Spiel verlässt und später eine andere Pyxis des Pandämoniums ins Spiel kommt, ist sie ein neues Objekt (selbst wenn beide durch dieselbe Karte repräsentiert wurden). Karten, die von der ursprünglichen Pyxis ins Exil geschickt wurden, können nicht durch die zweite Pyxis aufgedeckt oder ins Spiel gebracht werden.

Rache der Meeresgöttin

{5}{U}

Hexerei

Bringe bis zu drei Kreaturen deiner Wahl, die deine Gegner kontrollieren, auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.*)

* Du kannst die Rache der Meeresgöttin ohne Ziele wirken. Falls du dies tust, wendest du bei Verrechnung Hellsicht 1 an. Falls du mindestens ein Ziel bestimmst und alle gewählten Ziele illegal sind, wenn versucht wird, die Rache der Meeresgöttin zu verrechnen, wird sie neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein.

* In Multiplayer-Partien können die drei Kreaturen deiner Wahl von unterschiedlichen Gegnern kontrolliert werden.

Raubtierfütterung

{2}{G}

Hexerei

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Wenn diese Kreatur in diesem Zug stirbt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu. Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen diese Kreatur. (*Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.*)

* Die Raubtierfütterung hat zwei Ziele: eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, und eine Kreatur, die du kontrollierst. Falls nur eine dieser beiden Kreaturen ein legales Ziel ist, wenn versucht wird, die Raubtierfütterung zu verrechnen, kämpfen die Kreaturen nicht, keine der beiden Kreaturen fügt Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt. Allerdings erhältst du dennoch 3 Lebenspunkte, wenn die Kreatur, die du nicht kontrollierst, in diesem Zug stirbt, selbst wenn sie das illegale Ziel war, als die Raubtierfütterung verrechnet wurde.

* Falls keine Kreatur zu dem Zeitpunkt ein legales Ziel ist, an dem versucht wird, die Raubtierfütterung zu verrechnen, wird der Zauberspruch neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein.

* Falls die erste als Ziel bestimmte Kreatur in diesem Zug stirbt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu, unabhängig davon, aus welchem Grund die Kreatur gestorben ist oder wer die Kreatur zu diesem Zeitpunkt kontrolliert.

Satyr-Flötenspieler

{2}{G}

Kreatur — Satyr, Räuber

2/1

{3}{G}: Eine Kreatur deiner Wahl muss in diesem Zug geblockt werden, falls möglich.

* Während des Blocker-deklarieren-Segments muss der verteidigende Spieler jeder Kreatur, die geblockt werden muss, mindestens einen Blocker zuweisen, falls dieser Spieler Kreaturen kontrolliert, die sie blocken könnten.

* Falls mehrere angreifende Kreaturen geblockt werden müssen, muss der verteidigende Spieler die Blocker so zuweisen, dass die höchstmögliche Anzahl dieser angreifenden Kreaturen geblockt wird.

Satyr-Hedonist

{1}{G}

Kreatur — Satyr

2/1

{R}, opfere den Satyr-Hedonisten: Erhöhe deinen Manavorrat um {R}{R}{R}.

* Die Fähigkeit des Satyr-Hedonisten ist eine Manafähigkeit. Sie geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Schatz der Thassa

{5}{U}

Hexerei

Ziehe drei Karten. Ein Spieler deiner Wahl legt die obersten drei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

* Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, den Schatz der Thassa zu verrechnen, wird er neutralisiert, und keiner der Effekte findet statt. Du ziehst dann nicht drei Karten.

* Führe die Anweisungen in der Reihenfolge, wie sie auf der Karte stehen, aus: Falls du dich selbst als Ziel wählst, ziehst du drei Karten und legst dann die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.

Schiffswrack-Sirene

{U}{B}

Kreatur — Sirene

1/2

Fliegend

{1}{U}: Eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, greift in diesem Zug an, falls möglich.

{1}{B}, {T}: Angreifende Kreaturen erhalten -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

* Der Beherrscher jeder angreifenden Kreatur bestimmt immer noch, welchen Spieler oder Planeswalker die Kreatur angreift.

* Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle dieses Spielers war (und nicht Eile hat), dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.

* Die letzte Fähigkeit betrifft Kreaturen, die bereits angreifen, wenn sie verrechnet wird. Wenn sie vor dem Kampf aktiviert wird, betrifft sie keine Kreaturen, die später in diesem Zug angreifen.

Schluck aus dem Schierlingsbecher

{4}{B}{B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher verliert 2 Lebenspunkte.

* Falls die Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, den Schluck aus dem Schierlingsbecher zu verrechnen, wird er neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Der Beherrscher der Kreatur verliert nicht 2 Lebenspunkte. Falls jedoch der Schluck aus dem Schierlingsbecher verrechnet wird und die Kreatur nicht zerstört wird (zum

Beispiel weil sie regeneriert wurde oder Unzerstörbarkeit hatte), verliert der Beherrscher der Kreatur dennoch 2 Lebenspunkte.

Schülerin des Phenax

{2}{B}{B}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/3

Wenn die Schülerin des Phenax ins Spiel kommt, zeigt ein Spieler deiner Wahl so viele Karten aus seiner Hand offen vor, wie deine Hingabe zu Schwarz beträgt. Du bestimmst eine davon. Dieser Spieler wirft diese Karte ab. *(Jedes {B} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Schwarz um eins.)*

* Zähle deine Hingabe zu Schwarz zum Zeitpunkt des Verrechnens der ausgelösten Fähigkeit, um zu ermitteln, wie viele Karten aufgedeckt werden. Falls die Schülerin des Phenax zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel ist, erhöhen ihre Manakosten deine Hingabe zu Schwarz.

Schwanengesang

{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Spontanzauber, eine Hexerei oder einen Verzauberungs-Zauberspruch deiner Wahl. Sein bzw. ihr Beherrscher bringt einen 2/2 blauen Vogel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

* Der Schwanengesang kann einen Zauberspruch als Ziel haben, der nicht neutralisiert werden kann. Dieser Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn der Schwanengesang verrechnet wird, aber sein Beherrscher erhält einen Vogel-Spielstein.

Segen des Erebos

{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges. Regeneriere sie. Du verlierst 2 Lebenspunkte.

* Der Verlust von Lebenspunkten ist Teil des Effekts des Zauberspruchs. Er stellt keine zusätzlichen Kosten dar. Falls der Segen des Erebos neutralisiert wird, verlierst du keine Lebenspunkte.

Seherische Dämpfe

{2}{U}{R}

Spontanzauber

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

* Die Seherischen Dämpfe haben keinen Gegner als Ziel. In einer Multiplayer-Partie wählst du den Gegner, sowie der Zauberspruch verrechnet wird.

* Falls einer der Haufen leer ist, entscheidet der Gegner, ob du die Karten des anderen Haufens auf deine Hand nimmst oder auf deinen Friedhof legst.

Setessischer Greif

{4}{W}

Kreatur — Greif

3/2

Fliegend

{2}{G}{G}: Der Setessische Greif erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

* Falls die Fähigkeit des Setessischen Greifs von einem Spieler aktiviert wird und dann ein anderer Spieler im selben Zug die Kontrolle über ihn übernimmt, kann der zweite Spieler die Fähigkeit in diesem Zug nicht aktivieren.

Soldat des Pantheon

{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/1

Schutz vor allem Mehrfarbigen

Immer wenn ein Gegner einen mehrfarbigen Zauberspruch wirkt, erhältst du 1 Lebenspunkte dazu.

* Der Soldat des Pantheon kann nicht von mehrfarbigen Auren verzaubert oder von mehrfarbiger Ausrüstung ausgerüstet werden; er kann nicht von mehrfarbigen Kreaturen geblockt werden; er kann nicht das Ziel von mehrfarbigen Zaubersprüchen oder Fähigkeiten von mehrfarbigen Quellen sein und aller Schaden, der ihm von mehrfarbigen Quellen zugefügt würde, wird verhindert.

* Die meisten hybriden Zaubersprüche und bleibenden Karten, einschließlich der aus dem *Rückkehr nach Ravnica*-Block, sind mehrfarbig, selbst wenn du sie mit nur einer Manafarbe wirkst.

Steinschlag-Riese

{3}{R}{R}

Kreatur — Riese

5/4

{6}{R}{R}: Monstrum 3. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege drei +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*

Wenn der Steinschlag-Riese monströs wird, können Kreaturen ohne Flugfähigkeit, die deine Gegner kontrollieren, in diesem Zug nicht blocken.

* Falls bereits Blocker deklariert wurden, wenn die letzte Fähigkeit des Steinschlag-Riesen verrechnet wird, ändern sich diese Blocks nicht und werden auch nicht rückgängig gemacht.

* Deine Gegner können in diesem Zug keine Kreatur ohne Flugfähigkeit als Blocker deklarieren, selbst wenn diese Kreatur erst nach dem Verrechnen der Fähigkeit des Steinschlag-Riesen unter die Kontrolle eines deiner Gegner kommt oder ihre Flugfähigkeit verliert.

Sturmhauchdrache

{3}{R}{R}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend, Eile, Schutz vor Weiß

{5}{R}{R}: Monstrum 3. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege drei +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*

Wenn der Sturmhauchdrache monströs wird, fügt er jedem Gegner so viele Schadenspunkte zu, wie dieser Karten auf seiner Hand hat.

* Zähle für jeden Gegner die Anzahl an Karten in der Hand dieses Spielers, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden der Sturmhauchdrache ihm oder ihr zufügt.

Tempeldienerin der Karametra

{3}{G}

Kreatur — Mensch, Druiden

1/4

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um so viel {G}, wie deine Hingabe zu Grün beträgt. *(Jedes {G} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Grün um eins.)*

* Die aktivierte Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Thassa, Göttin der Meere

{2}{U}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

5/5

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Blau weniger als fünf beträgt, ist Thassa keine Kreature. *(Jedes {U} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Blau um eins.)*

Wende zu Beginn deines Versorgungssegments Hellsicht 1 an.

{1}{U}: Eine Kreature deiner Wahl, die du kontrollierst, kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

* Wird Thassas letzte Fähigkeit aktiviert, nachdem die Kreature deiner Wahl geblockt wurde, ändert das den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig.

Todessenken-Plünderer

{1}{R}

Kreature — Minotaurus, Berserker

2/3

Der Todessenken-Plünderer greift in jedem Zug an, falls möglich.

{2}{B}: Regeneriere den Todessenken-Plünderer.

* Du bestimmst immer noch, welchen Spieler oder Planeswalker der Todessenken-Plünderer angreift.

* Falls der Todessenken-Plünderer während deines Angreifer-deklarieren-Segments getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, die besagt, dass er nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war (und nicht Eile hat), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreature angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreature auch nicht angreifen.

Triade des Schicksals

{2}{W}{B}

Legendäre Kreature — Mensch, Zauberer

3/3

{1}, {T}: Lege eine Schicksalsmarke auf eine andere Kreature deiner Wahl.

{W}, {T}: Schicke eine Kreature deiner Wahl, auf der eine Schicksalsmarke liegt, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

{B}, {T}: Schicke eine Kreature deiner Wahl, auf der eine Schicksalsmarke liegt, ins Exil. Ihr Beherrscher zieht zwei Karten.

* Die Kreature, die während der Verrechnung der mittleren Fähigkeit der Triade des Schicksals ins Spiel zurückkehrt, tut dies als neues Objekt, ohne Erinnerung an ihre vorherige Existenz. Auf ihr liegt keine Schicksalsmarke.

Tymaret, der mordende König

{B}{R}

Legendäre Kreature — Zombie, Krieger

2/2

{1}{R}, opfere eine andere Kreatur: Tymaret, der mordende König, fügt einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

{1}{B}, opfere eine Kreatur: Bringe Tymaret aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Tymarets letzte Fähigkeit kann nur aktiviert werden, falls Tymaret in deinem Friedhof ist. Beachte: Tymaret kann nicht geopfert werden, um sich selbst zurückzubringen.

Verhasster Oberkommandant

{5}{B}{B}

Kreatur — Dämon

6/6

Fliegend

Wenn der Verhasste Oberkommandant ins Spiel kommt, bringe so viele 1/1 schwarze Harpyie-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit ins Spiel, wie deine Hingabe zu Schwarz beträgt. *(Jedes {B} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Schwarz um eins.)*

Opfere zu Beginn deines Versorgungssegments eine Kreatur.

* Zähle deine Hingabe zu Schwarz zum Zeitpunkt des Verrechnens der ersten ausgelösten Fähigkeit, um zu ermitteln, wie viele Harpyie-Spielsteine du ins Spiel bringst. Falls der Verhasste Oberkommandant zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel ist, erhöhen seine Manakosten deine Hingabe zu Schwarz.

* Falls der Verhasste Oberkommandant die einzige Kreatur ist, die du kontrollierst, wenn seine zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du ihn opfern.

Wellenschmetternder Tritonier

{2}{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

1/4

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der den Wellenschmetternden Tritonier als Ziel hat, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Diese Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Die Fähigkeit des Wellenschmetternden Tritoniers kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Diese Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

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

Widerwärtiger Katoblepas

{5}{B}

Kreatur — Bestie

3/3

{2}{G}: Der Widerwärtige Katoblepas muss in diesem Zug geblockt werden, falls möglich.

Wenn der Widerwärtige Katoblepas stirbt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -3/-3 bis zum Ende des Zuges.

* Falls der Widerwärtige Katoblepas angreift und seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde, muss ihm der verteidigende Spieler während des Blocker-deklarieren-Segments mindestens einen Blocker zuweisen, falls dieser Spieler Kreaturen kontrolliert, die ihn blocken könnten.

* Die aktivierte Fähigkeit hat keine Kreatur als Ziel und zwingt auch nicht eine spezifische Kreatur dazu, zu blocken. Es bringt keinen zusätzlichen Vorteil, sie mehr als einmal in einem Zug zu aktivieren.

Wilde Meuchlerin

{2}{B}{G}

Kreatur — Gorgo

4/5

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

{B}: Die Wilde Meuchlerin erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

{1}{G}: Die Wilde Meuchlerin hat Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges.

* Die erste Fähigkeit der Wilden Meuchlerin wird für jede Kreatur getrennt ausgelöst. Falls beispielsweise fünf Kreaturen gleichzeitig sterben, wendest du fünfmal Hellsicht 1 an. Du wendest nicht Hellsicht 5 an.

* Falls die Wilde Meuchlerin zum gleichen Zeitpunkt wie eine andere Kreatur stirbt, wird ihre Fähigkeit für diese andere Kreatur ausgelöst.

Wille der Götter

{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor einer Farbe, die du bestimmst. Hellsicht 1. *(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.)*

* Du bestimmst die Farbe, sowie Wille der Götter verrechnet wird. Sobald die Farbe bestimmt wurde, können Spieler nicht mehr darauf antworten.

Xenagos der Hedonist

{2}{R}{G}

Planeswalker — Xenagos

3

+1: Erhöhe deinen Manavorrat um X Mana in einer beliebigen Kombination von {R} und/oder {G}, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

0: Bringe einen 2/2 roten und grünen Satyr-Kreaturespielstein mit Eile ins Spiel.

-6: Schicke die obersten sieben Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Kreaturen- und/oder Länderkarten ins Spiel bringen.

* Xenagos' erste Fähigkeit ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden. Zähle die Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Mana deinem Manavorrat hinzugefügt wird. Du entscheidest zu diesem Zeitpunkt, wie viel Mana rot und wie viel grün ist.

* Kreaturenkarten mit Göttergabe, die mit der dritten Fähigkeit ins Spiel gebracht werden, sind im Spiel Kreaturen, nicht Auren.

Zauberherz-Chimäre

{1}{U}{R}

Kreatur — Chimäre

*3

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Die Stärke der Zauberherz-Chimäre ist gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexerei-Karten in deinem Friedhof.

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Zauberherz-Chimäre bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

Zerberus der Unterwelt

{3} {B} {R}

Kreatur — Hund

6/6

Der Zerberus der Unterwelt kann nicht geblockt werden, außer von drei oder mehr Kreaturen.

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

Wenn der Zerberus der Unterwelt stirbt, schicke ihn ins Exil und jeder Spieler bringt alle Kreaturenkarten aus seinem Friedhof auf seine Hand zurück.

* Falls du den Zerberus der Unterwelt nicht ins Exil schicken kannst, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird (zum Beispiel weil er bereits von einem anderen Zauberspruch oder einer anderen Fähigkeit ins Exil geschickt wurde), bringt trotzdem jeder Spieler alle Kreaturenkarten aus seinem Friedhof auf seine Hand zurück.

* Falls zwei Zerberusse der Unterwelt zum gleichen Zeitpunkt sterben, wird die letzte Fähigkeit von jedem der beiden ausgelöst. Falls jeder Spieler einen kontrolliert hat, wird die Fähigkeit des nichtaktiven Spielers zuerst verrechnet. Der von diesem Spieler kontrollierte Zerberus der Unterwelt wird ins Exil geschickt und alle anderen Kreaturenkarten in Friedhöfen (auch der vom aktiven Spieler kontrollierte Zerberus der Unterwelt) werden auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht. Dann wird die Fähigkeit des aktiven Spielers verrechnet. Dieser Zerberus der Unterwelt wird nicht ins Exil geschickt, aber alle anderen Kreaturenkarten, die sich zu diesem Zeitpunkt in Friedhöfen befinden (zum Beispiel weil sie als Antwort auf diese Fähigkeit gestorben sind), werden auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht.

Zerstörerisches Gelage

{R} {G}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. Das Zerstörerische Gelage fügt dem Beherrscher dieser bleibenden Karte 2 Schadenspunkte zu.

* Du musst ein Artefakt oder eine Verzauberung als Ziel wählen, um das Zerstörerische Gelage zu wirken. Falls das Artefakt oder die Verzauberung ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, das Zerstörerische Gelage zu verrechnen, wird es neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Kein Schaden wird zugefügt. Falls jedoch das Zerstörerische Gelage verrechnet wird und das Artefakt oder die Verzauberung nicht zerstört wird (zum Beispiel weil es Unzerstörbarkeit hat), wird Schaden zugefügt.

Zorn des Purphoros

{4} {R}

Hexerei

Der Zorn des Purphoros fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Diese Kreatur kann in diesem Zug nicht regeneriert werden. Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.*)

* Falls der Zorn des Purphoros verrechnet wird, aber der Schaden auf eine andere Kreatur bzw. auf einen anderen Spieler umgelenkt wird, kann die als Ziel gewählte Kreatur dennoch in diesem Zug nicht regeneriert werden. Dies gilt auch, falls der Schaden verhindert wird.

Zweizack der Thassa

{2} {U} {U}

Legendäres Verzauberungsartefakt

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Karte ziehen.
{1} {U}, {T}: Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, greifen in diesem Zug an, falls möglich.

* Der Beherrscher jeder angreifenden Kreatur bestimmt immer noch, welchen Spieler oder Planeswalker die Kreatur angreift.

* Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle dieses Spielers war (und nicht Eile hat), dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.

Magic: The Gathering, Magic, Theros, Rückkehr nach Ravnica, Gildensturm und Labyrinth des Drachen sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2013 Wizards.