

Sethinweise zu *Krieg der Funken*

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

Fassung vom 22. April 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 *Krieg der Funken* enthält 264 Karten (101 häufige, 80 nicht so häufige, 53 seltene, 15 sagenhaft seltene und 15 Standardländer), die in Boosterpackungen vorkommen, 10 zusätzliche Karten, die ausschließlich in *Krieg der Funken* Planeswalker-Decks enthalten sind, sowie 1 einzigartige Promokarte, die mit der „Buy-a-Box“-Promotion zu *Krieg der Funken* in Stores erhältlich ist.

Das Set *Krieg der Funken* ist ab seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 3. Mai 2019. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Ixalan*, *Rivalen von Ixalan*, *Dominaria*, *Hauptset 2019*, *Gilden von Ravnica*, *Ravnica's Treue* und *Krieg der Funken*.

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.

Hauptthema des Sets: Planeswalker

Im Set *Krieg der Funken* finden Schlachten zwischen den mächtigsten und ikonischsten Charakteren aus *Magic* statt. Dieses Set enthält mehr als dreißig Planeswalker! Viele alte Bekannte sind mit dabei, aber es gibt auch neue Gesichter. Damit das Spiel der Anzahl an Charakteren in der Story gerecht wird, findet sich in jeder *Krieg der Funken* Boosterpackung eine Planeswalker-Karte. Planeswalker erscheinen in jeder Seltenheit, außer als häufige Karten.

Dieses Set wagt sich bei Planeswalker-Karten auch in ganz neue Bereiche des Kartendesigns vor. Zusätzlich zu einer oder mehreren Loyalitätsfähigkeiten besitzt jeder Planeswalker eine Fähigkeit, mit der er fortlaufend das Spiel beeinflusst.

Ob Nixilis der Hasserfüllte

{3}{B}{B}

Legendärer Planeswalker — Nixilis

5

Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, fügt Ob Nixilis der Hasserfüllte jenem Spieler 1 Schadenspunkt zu.

–2: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher zieht zwei Karten.

Die Regeln für Planeswalker-Karten bleiben mit diesem Set unverändert.

- Die Anzahl an Loyalitätsmarken, mit denen ein Planeswalker ins Spiel kommt (hier z. B. 5), ist in der unteren rechten Ecke der Karte abgebildet. Schaden, der einem Planeswalker zugefügt wird, sorgt dafür, dass er pro Schadenspunkt eine Loyalitätsmarke verliert.
 - Falls die Loyalität eines Planeswalkers auf 0 sinkt, wird er auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, genau wie eine Kreatur mit Widerstandskraft 0. Es ist nicht möglich, die Loyalität eines Planeswalkers auf 0 zu reduzieren und ihn dann für einen anderen Effekt zu opfern.
 - Du kannst pro Zug genau eine Loyalitätsfähigkeit eines Planeswalkers, den du kontrollierst, aktivieren, und zwar zu jedem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest. Dazu musst du die Kosten der Loyalitätsfähigkeit bezahlen, indem du die entsprechende Anzahl an Loyalitätsmarken hinzufügst oder entfernst.
 - Falls ein Planeswalker eine ausgelöste oder statische Fähigkeit hat, funktioniert jene Fähigkeit auch noch, nachdem du eine Loyalitätsfähigkeit des Planeswalkers aktiviert hast.
 - Wenn du in deinem Zug einen Planeswalkerzauber wirkst und dieser verrechnet wird, hast du Priorität, bevor ein anderer Spieler einen Zauberspruch (einschließlich Spontanzauber) wirken oder Fähigkeiten aktivieren kann. Falls es deine Hauptphase ist und der Stapel leer ist, kannst du eine Fähigkeit deines Planeswalkers aktivieren, bevor irgendjemand versuchen kann, ihn aus dem Spiel zu entfernen.
 - Am einfachsten wird man Planeswalker los, indem man sie angreift. Sowie du deine angreifenden Kreaturen deklariert, bestimmst du für jede dieser Kreaturen, ob sie den verteidigenden Spieler oder einen seiner Planeswalker angreift. Der Spieler kann Kreaturen, die seine Planeswalker angreifen, mit seinen Kreaturen blocken. Jede ungeblockte Kreatur, die einen Planeswalker angreift, fügt ihren Kampfschaden dem Planeswalker zu. Der Planeswalker fügt keinen Schaden zu.
 - Einige Zaubersprüche können Planeswalkern direkt Schaden zufügen. Im Kartentext dieser Karten steht entweder, dass sie einen Planeswalker oder ein „Ziel deiner Wahl“ als Ziel haben können. Die Formulierung „Ziel deiner Wahl“ bedeutet „Kreatur, Planeswalker oder Spieler deiner Wahl“.
 - Planeswalker-Karten haben Untertypen (wie „Nixilis“ oder „Jace“), auf die sich andere Karten beziehen können, aber sie haben regeltechnisch sonst keine Bedeutung. Du kannst beispielsweise nicht zwei Ob Nixilis der Hasserfüllte kontrollieren, weil sie als legendäre bleibende Karten der „Legendenregel“ unterliegen, doch du kannst sowohl Ob Nixilis der Hasserfüllte als auch Ob Nixilis der Wiederentflammte (aus dem Set *Kampf um Zendikar*) kontrollieren.
 - Einige Karten beziehen sich auf „Plandeswalkerzauber“. Viele Karten im Set *Krieg der Funken* sind nach Planeswalkern benannt (Ob Nixilis’ Grausamkeit zum Beispiel), aber sie sind keine Planeswalkerzauber. Ein Planeswalkerzauber ist ein Zauberspruch mit dem Kartentyp Planeswalker.
-

Neue Schlüsselwortaktion: Aufmarsch

Nicol Bolas' untote Armee, die Schreckenshorde, stürmt Ravnica. *Aufmarsch* ist eine neue Mechanik, die Zombie-Armee-Kreaturenspielsteine erzeugt und mithilfe von +1/+1-Marken wachsen lässt. Weitere Zaubersprüche mit Aufmarsch machen deine Horde immer stärker.

Wesir des Skorpions

{2} {B}

Kreatur — Zombie, Zauberer

1/1

Wenn der Wesir des Skorpions ins Spiel kommt, wende Aufmarsch 1 an. *(Lege eine +1/+1-Marke auf eine Armee, die du kontrollierst. Falls du keine kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturenspielstein.)*

Zombie-Spielsteine, die du kontrollierst, haben Todesberührung.

Die offiziellen Regeln für Aufmarsch lauten wie folgt:

701.43. Aufmarsch

701.43a Aufmarsch N bedeutet: „Falls du keine Armee-Kreatur kontrollierst, erzeuge einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturenspielstein. Bestimme eine Armee-Kreatur, die du kontrollierst. Lege N +1/+1-Marken auf jene Kreatur.“

701.43b Die Formulierung „[Untertyp], auf die du Aufmarsch angewendet hast“ bezieht sich auf die Kreatur, die du bestimmt hast, unabhängig davon, ob sie Marken erhalten hat oder nicht.

- Armee ist ein neuer Kreaturentyp. Es ist möglich, eine Nichtspielstein-Armee (beispielsweise eine Kreatur mit der Wandelwicht-Fähigkeit) zu kontrollieren. Durch das Zusammenwirken bestimmter Karten ist es auch möglich, mehrere Armee-Kreaturenspielsteine zu kontrollieren. Wenn du angewiesen wirst, Aufmarsch anzuwenden, kannst du +1/+1-Marken auf eine beliebige deiner Armee-Kreaturen legen, und du kannst jedes Mal eine andere von ihnen bestimmen.
- Falls du keine Armee kontrollierst, kommt der erste Zombie-Armee-Kreaturenspielstein, den du erzeugst, als 0/0 Kreatur ins Spiel. Jede Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke ins Spiel kommt, wie die des Mentors der Sanften, sieht den Spielstein als 0/0 Kreatur ins Spiel kommen, bevor er +1/+1-Marken erhält.
- Einige Zaubersprüche mit Aufmarsch benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls alle Ziele illegal sind, wenn ein solcher Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Du wendest nicht Aufmarsch an.
- Einige Karten, die dich Aufmarsch anwenden lassen, gewähren außerdem Boni für „Zombie-Spielsteine“. Diese betreffen sämtliche Spielsteine, die Zombies sind, und nicht nur eine mit Aufmarsch erzeugte Zombie-Armee.

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Wucherung

Wucherung kehrt zurück und wird im Widerstand gegen Bolas' Streitmacht eingesetzt. Sie bietet eine aufregende Möglichkeit, die Loyalität eines Planeswalkers zu erhöhen und schnell seine ultimative Fähigkeit zu erreichen.

Außerdem gibt es viele +1/+1-Marken, mit denen sich eine Streitmacht verstärken lässt, die Bolas die Stirn bietet – oder sich sogar auf seine Seite schlägt.

Umstrittener Plan

{1}{U}

Hexerei

Führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)
Ziehe eine Karte.

Die Regeln für Wucherung haben sich geändert, seit Wucherung im *Narben von Mirrodin* Block erschien. Laut den bisherigen Regeln konntest du, falls ein Spieler oder eine bleibende Karte mehrere Sorten von Marken hatte, dem Spieler oder der bleibenden Karte eine weitere Marke von nur einer dieser Sorten geben. Nach den neuen Regeln gibst du dem Spieler oder der bleibenden Karte von jeder Sorte eine Marke.

- Das Set *Krieg der Funken* enthält keinerlei Möglichkeiten, dass Spieler Marken erhalten können, aber einige Karten anderer Sets besagen, dass ein Spieler eine Marke einer bestimmten Sorte „erhält“. Insbesondere gilt: Embleme sind keine Marken.
- Du kannst jegliche bleibende Karte bestimmen, die eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke verpassen willst. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.
- Spieler können auf den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche bleibenden Karten und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einem Spieler oder einer bleibenden Karte Marken gibt und dich dann anweist, Wucherung durchzuführen, erhält der Spieler bzw. die bleibende Karte eine weitere jener Marken, falls du ihn bzw. sie bestimmst.
- Loyalitätsmarken auf einen Planeswalker zu legen führt nicht dazu, dass dessen Loyalitätsfähigkeiten aktiviert werden.
- Einige Zaubersprüche mit Wucherung benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls alle Ziele illegal sind, wenn ein solcher Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Du führst keine Wucherung durch.

Wiederkehrende Mechanik: Hybrides Mana

Hybride Manasymbole bedeuten Kosten, die mit einer der beiden Farben bezahlt werden können. Zum Beispiel kann {b/r} entweder mit {B} oder mit {R} bezahlt werden. Es ist gleichzeitig ein schwarzes und ein rotes Manasymbol.

Angrath, Kapitän der Verdammnis
{2} {b/r} {b/r}
Legendärer Planeswalker — Angrath
5

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Bedrohlichkeit.
–2: Aufmarsch 2. (*Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Falls du keine kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturespielstein.*)

- Sowie du einen Zauberspruch mit hybriden Manasymbolen in seinen Kosten wirkst oder eine entsprechende aktivierte Fähigkeit aktivierst, bestimmst du, welche Manafarbe du für jedes hybride Manasymbol bezahlst. Das geschieht zum gleichen Zeitpunkt, zu dem du den Modus oder einen Wert für X in den Manakosten bestimmen würdest. Beispiel: Du bestimmst beim Wirken von Angrath, Kapitän der Verdammnis, ob du {2} {B} {B}, {2} {B} {R} oder {2} {R} {R} bezahlst.
- Jedes zweifarbige, hybride Symbol erhöht die umgewandelten Manakosten einer Karte um 1. Die umgewandelten Manakosten von Angrath, Kapitän der Verdammnis, betragen beispielsweise 4.
- Eine Karte mit hybriden Manasymbolen in ihren Manakosten hat alle Farben, die in ihren Manakosten auftauchen, unabhängig davon, welches Mana ausgegeben wurde, um sie zu wirken. Angrath, Kapitän der Verdammnis, ist zum Beispiel schwarz und rot, selbst wenn du ihn nur mit schwarzem Mana wirkst.
- Ebenso beinhaltet die Farbidentität einer Karte (die für Commander wichtig ist) immer beide Farben, die in den hybriden Manasymbolen der jeweiligen Karte vertreten sind. Angrath, Kapitän der Verdammnis, kann nicht in einem Commander-Deck enthalten sein, dessen Kommandeur nur Schwarz als Farbidentität hat, obwohl Angrath, Kapitän der Verdammnis, mit ausschließlich schwarzem Mana gewirkt werden könnte.

Zyklus: Die Gott-Verewigten

Die Götter der Prüfungen von der Welt Amonkhet haben sich ziemlich verändert, seit wir sie das letzte Mal sahen. Diese vier Götter – sowie der Keiler der Vernichtung aus Ravnica – verfügen über eine neue Interpretation göttlicher Unverwüstlichkeit.

Gott-Verewigte Oketra
{3} {W} {W}
Legendäre Kreatur — Zombie, Gott
3/6
Doppelschlag
Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, erzeuge einen 4/4 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit.
Wenn die Gott-Verewigte Oketra stirbt oder aus dem Spiel ins Exil geschickt wird, kannst du sie als dritte Karte von oben in die Bibliothek ihres Besitzers legen.

- Falls einer dieser Götter den Friedhof oder das Exil verlässt, während seine letzte Fähigkeit auf dem Stapel ist, bleibt er in der neuen Zone, selbst wenn die Zone ein Friedhof oder das Exil ist.
- Falls der Besitzer des Gottes zwei oder weniger Karten in seiner Bibliothek hat, wird der Gott beim Verrechnen seiner letzten Fähigkeit unter die Bibliothek gelegt.
- Falls du den Gott eines anderen Spielers kontrollierst, wenn er stirbt, entscheidest du, ob die Karte in die Bibliothek ihres Besitzers gelegt wird.

- Falls ein Effekt den Gott ins Exil schickt und sofort ins Spiel zurückbringt, wird seine letzte Fähigkeit ausgelöst, hat aber keinen Effekt. Falls ein Effekt den Gott jedoch ins Exil schickt und zu einem späteren Zeitpunkt zurückbringen würde, kann die Fähigkeit des Gottes die Karte davor in die Bibliothek des Besitzers legen. Falls sie das tut, wird der Effekt, der den Gott ins Exil geschickt hat, ihn später nicht zurück ins Spiel kommen lassen.
- Falls du den Gott eines anderen Spielers in einer Multiplayer-Partie unter deiner Kontrolle ins Spiel bringst, wird er ins Exil geschickt, sowie du die Partie verlässt. Falls du immer noch der Beherrscher des Gottes warst, würdest du seine ausgelöste Fähigkeit kontrollieren, aber du hast die Partie bereits verlassen; die Fähigkeit wird nicht verrechnet und die Karte bleibt im Exil. Ebenso gilt: Falls du die Partie zum selben Zeitpunkt verlierst, zu dem der Gott eines anderen Spielers, den du unter deiner Kontrolle ins Spiel gebracht hast, zerstört wird, bleibt er im Friedhof seines Besitzers.
- Falls einer dieser Götter sterben würde und er dein Kommandeur in einer Partie Commander ist, kannst du ihn stattdessen in die Kommandozone legen. Falls du deinen Kommandeur auf diese Weise rettest, stirbt er nicht und du kannst ihn nicht in deine Bibliothek legen. Dasselbe gilt, falls er ins Exil geschickt würde.

Zyklus: Triumph der Wächter

Wir haben ihre erdrückende Niederlage in der *Stunde der Vernichtung* erlebt und nun werden wir Zeugen des Triumphs der Wächter über ihren Erzfeind. Die Zaubersprüche aus diesem Zyklus sind stärker, falls du den Planeswalker des entsprechenden Typs kontrollierst.

Jaces Triumph
 {2} {U}
 Hexerei
 Ziehe zwei Karten. Falls du einen Jace-Planeswalker kontrollierst, ziehe stattdessen drei Karten.

- Ob du einen entsprechenden Planeswalker kontrollierst, wird erst überprüft, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Dabei spielt es keine Rolle, ob du einen oder mehrere Planeswalker des entsprechenden Typs kontrollierst.

KARTENSPEZIFISCHES

Abtrünnige vernichten
 {3} {U}
 Spontanzauber
 Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {2}.
 Aufmarsch 2. (*Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Falls du keine kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturespielstein.*)

- Du wendest auch dann Aufmarsch 2 an, falls der Beherrscher des Zauberspruchs {2} bezahlt.

Ajani der Großherzige

{2} {G} {W}

Legendärer Planeswalker — Ajani

5

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit.

+1: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

–2: Lege eine +1/+1-Marke auf jede Kreatur, die du kontrollierst, und eine Loyalitätsmarke auf jeden anderen Planeswalker, den du kontrollierst.

- Falls ein Planeswalker, den du kontrollierst, zusätzlich auch eine Kreatur ist (wahrscheinlich, weil es Gideon ist), erhält der Planeswalker sowohl eine +1/+1-Marke als auch eine Loyalitätsmarke, sowie Ajanis letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls Ajani auf irgendeine Weise eine Kreatur ist, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, erhält er eine +1/+1-Marke.

Ajanis Rudelmitglied

{1} {W}

Kreatur — Katze, Soldat

2/2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine

+1/+1-Marke auf Ajanis Rudelmitglied.

- Die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch Ajanis Begrüßung oder 2 Lebenspunkte durch Beförderung im Kampf dazuerhältst.
- Falls Ajanis Rudelmitglied zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält es durch seine Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um es 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 die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied 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.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied wird nur einmal ausgelöst.
- 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 hat.

Anschwellende Volksmenge

{2} {W}

Kreatur — Mensch

2/2

Immer wenn eine andere Kreatur oder ein Planeswalker, die bzw. den du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-

Marke auf die Anschwellende Volksmenge.

- Falls ein Planeswalker stirbt, der auch eine Kreatur ist, wird die Fähigkeit der Anschwellenden Volksmenge für ihn nur einmal ausgelöst.
- Falls die Anschwellende Volksmenge und eine andere Kreatur, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben (zum Beispiel weil beiden tödlicher Kampfschaden zugefügt wurde), ist die Anschwellende Volksmenge nicht mehr im Spiel, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sie kann nicht durch die +1/+1-Marke gerettet werden, die auf sie gelegt würden.

Arkanist der Schreckenshorde

{1}{R}

Kreatur — Zombie, Zauberer

1/3

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn der Arkanist der Schreckenshorde angreift, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl, deren umgewandelte Manakosten kleiner oder gleich der Stärke des Arkanisten der Schreckenshorde sind, aus deinem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls die Karte in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Die Spontanzauber- oder Hexereikarte, die du als Ziel bestimmst, muss umgewandelte Manakosten kleiner oder gleich der Stärke des Arkanisten der Schreckenshorde haben, unmittelbar nachdem der Arkanist der Schreckenshorde als Angreifer deklariert wurde. Alle anderen Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Kreaturen, die du kontrollierst, angreifen, sind zu diesem Zeitpunkt noch nicht verrechnet.
- Falls der Arkanist der Schreckenshorde das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu überprüfen, ob die Karte deiner Wahl immer noch ein legales Ziel ist.
- Falls du die Karte wirkst, wirkst du sie als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit des Arkanisten der Schreckenshorde. Du kannst dich nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert, und der Zauberspruch wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Funkenernte der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Arlinn, Stimme des Rudels

{4}{G}{G}

Legendärer Planeswalker — Arlinn

7

Jede Kreatur, die du kontrollierst und die ein Wolf oder Werwolf ist, kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

–2: Erzeuge einen 2/2 grünen Wolf-Kreaturenspielstein.

- Eine Kreatur, die ein Wolf oder Werwolf ist, kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, falls sie andernfalls ohne +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde.
- Eine Kreatur, die sowohl ein Wolf als auch ein Werwolf ist, erhält nur eine zusätzliche +1/+1-Marke durch Arlinns Fähigkeit.
- Falls Arlinn das Spiel verlässt, bevor ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird, wahrscheinlich, weil sie nur 2 Loyalität hatte, als du ihre Fähigkeit aktiviert hast, kommt der Wolf-Kreaturenspielstein ohne eine +1/+1-Marke ins Spiel.

Arlinns Wolf

{2} {G}

Kreatur — Wolf

3/2

Arlinns Wolf kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

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

Ashiok die Traumverzerrung

{1} {u/b} {u/b}

Legendärer Planeswalker — Ashiok

5

Zaubersprüche und Fähigkeiten, die deine Gegner kontrollieren, können nicht bewirken, dass ihre Beherrscher ihre Bibliothek durchsuchen.

–1: Ein Spieler deiner Wahl legt die obersten vier Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof. Schicke dann die Friedhöfe aller Gegner ins Exil.

- Zaubersprüche und Fähigkeiten, die deine Gegner kontrollieren, können dazu führen, dass andere Spieler ihre Bibliothek durchsuchen, und Zaubersprüche und Fähigkeiten, die du kontrollierst, können dazu führen, dass Gegner ihre Bibliothek durchsuchen.
- Falls ein Effekt besagt, „Du kannst deine Bibliothek nach ... durchsuchen. Falls du dies tust, mische deine Bibliothek“ oder „Du kannst deine Bibliothek nach ... durchsuchen ... mische dann deine Bibliothek“, können deine Gegner nicht bestimmen, sie zu durchsuchen, also mischen sie sie auch nicht.
- Falls ein Effekt besagt, „Durchsuche deine Bibliothek ... mische dann deine Bibliothek“, mischen deine Gegner ihre Bibliothek, obwohl sie sie nicht durchsuchen können.
- Effekte, die deine Gegner anweisen, Karten aufzudecken oder die obersten Karten einer Bibliothek anzuschauen, funktionieren immer noch. Nur Effekte, die das Wort „durchsuchen“ verwenden, sind betroffen.
- Falls Ashioks letzte Fähigkeit einen Gegner als Ziel hat, werden auch die Karten, die soeben auf den Friedhof gelegt werden, ins Exil geschickt. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Karten auf einen Friedhof gelegt werden, und dem Zeitpunkt, zu dem die Friedhöfe aller Gegner ins Exil geschickt werden, eine Aktion ausführen.

Ashioks Schleicher
{4} {U}
Kreatur — Nachtmahr
3/5
{3} {U}: Ashioks Schleicher kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Sobald diese Kreatur geblockt wurde, ändert das Aktivieren ihrer Fähigkeit den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig.

Befehligen der Schreckenshorde
{4} {B} {B}
Hexerei
Bestimme eine beliebige Anzahl an Kreaturen- und/oder Planeswalker-Karten deiner Wahl in Friedhöfen.
Befehligen der Schreckenshorde fügt dir Schaden in Höhe der Summe der umgewandelten Manakosten jener Karten zu. Bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel.

- Befehligen der Schreckenshorde fügt dir Schaden zu, bevor die Kreaturen- und/oder Planeswalker-Karten ins Spiel kommen, aber wenn dadurch deine Lebenspunkte auf oder unter 0 sinken, kommen diese Kreaturen- und/oder Planeswalker-Karten ins Spiel, bevor du die Partie verlierst. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn sie ins Spiel kommen, werden nicht verrechnet, bevor du die Partie verlierst. Aber statische Fähigkeiten (wie die des Platin-Engels) können dir helfen, mit 0 oder weniger Lebenspunkten zu überleben.
- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden die Kreaturen und Planeswalker, die du durch den Effekt von Befehligen der Schreckenshorde kontrollierst, ins Exil geschickt.

Beflügeltes Aufgebot
{1} {W}
Spontanzauber
Enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Kreaturen mit Flugfähigkeit, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Das Beflügelte Aufgebot betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, oder die später im Zug Flugfähigkeit erhalten, erhalten nicht +2/+2.

Beförderung im Kampf
{1} {W}
Spontanzauber
Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Die Kreatur erhält Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Beförderung im Kampf verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst nicht 2 Lebenspunkte dazu.

Bioessenz-Hydra

{3} {G} {U}

Kreatur — Hydra, Mutant

4/4

Verursacht Trampelschaden

Die Bioessenz-Hydra kommt für jede Loyalitätsmarke auf Planeswalkern, die du kontrollierst, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Immer wenn eine oder mehrere Loyalitätsmarken auf Planeswalker gelegt werden, die du kontrollierst, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf die Bioessenz-Hydra.

- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Marken auf eine bleibende Karte gelegt werden, werden sowohl ausgelöst, wenn eine bleibende Karte mit Marken ins Spiel kommt, als auch wenn ein Spieler Marken auf eine bleibende Karte legt.
- Falls die Bioessenz-Hydra gleichzeitig mit einem Planeswalker ins Spiel kommt, werden die Loyalitätsmarken, die der Planeswalker erhält, nicht gezählt, um zu bestimmen, mit wie vielen Marken die Bioessenz-Hydra ins Spiel kommt, aber sie lösen ihre letzte Fähigkeit aus.

Blätterfresser

{G}

Kreatur — Bestie

0/3

Reichweite

Wenn der Blätterfresser ins Spiel kommt, kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen.

- Der Effekt des Blätterfressers zählt nicht als Spielen eines Landes. Er kann auch eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.

Blendstrahl

{2} {R}

Spontanzauber

Der Blendstrahl fügt einer Kreatur deiner Wahl 1

Schadenspunkt zu. Die Kreatur kann in diesem Zug nicht blocken.

Ziehe eine Karte.

- Wird der Blendstrahl gewirkt, nachdem eine Kreatur geblockt hat, entfernt das die blockende Kreatur nicht aus dem Kampf, es sei denn, der durch den Blendstrahl verursachte Schaden tötet die Kreatur. Es führt auch nicht dazu, dass die geblockte Kreatur ungeblockt wird, auch nicht falls die blockende Kreatur stirbt.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Blendstrahl verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.

Blitzableitung

{3} {R}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

Ändere das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit deiner Wahl, der bzw. die nur ein einzelnes Ziel hat.

- Sobald du angekündigt hast, dass du die Blitzableitung wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis ihre Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.
- Sobald du die Blitzableitung gewirkt hast, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über alle Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr verlierst. Du musst auch nicht mehr Mana bezahlen.
- Das einzelne Ziel, das der Zauberspruch oder die Fähigkeit als Ziel hat, muss keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr sein, die du kontrollierst.
- Du bestimmst das neue Ziel für den Zauberspruch oder die Fähigkeit erst, sowie die Blitzableitung verrechnet wird. Du musst das Ziel ändern, falls das möglich ist. Du kannst das Ziel allerdings nicht auf ein illegales Ziel ändern. Stehen keine legalen Ziele zur Auswahl, bleibt das ursprüngliche Ziel unverändert. Es ist dabei unerheblich, ob das ursprüngliche Ziel irgendwie illegal geworden ist.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit mehrere Ziele hat, kannst du ihn bzw. sie nicht als Ziel für die Blitzableitung bestimmen, auch dann nicht, falls alle Ziele bis auf eines illegal geworden sind.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit denselben Spieler oder dasselbe Objekt mehrfach als Ziel hat, kannst du ihn bzw. sie nicht als Ziel für die Blitzableitung bestimmen.

Blutiger Schnitt

{1} {B} {B}

Hexerei

Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Aufmarsch 2. *(Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Falls du keine kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturenspielstein.)*

- Du kannst den Blutigen Schnitt auch wirken, ohne eine Kreatur deiner Wahl zu bestimmen. Du wendest einfach Aufmarsch 2 an. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und dieses Ziel illegal wird, bevor der Blutige Schnitt verrechnet wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und du wendest nicht Aufmarsch an.
-

Bolas' Zitadelle

{3} {B} {B} {B}

Legendäres Artefakt

Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen.

Du kannst die oberste Karte deiner Bibliothek spielen.

Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, bezahle Lebenspunkte in Höhe seiner umgewandelten Manakosten, anstatt seine Manakosten zu bezahlen.

{T}, opfere zehn bleibende Nichtland-Karten: Jeder Gegner verliert 10 Lebenspunkte.

- Bolas' Zitadelle lässt dich die oberste Karte zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Ausnahme – siehe unten), auch, wenn du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen der Karten beachten, die du von deiner Bibliothek spielst.
- Du kannst nur dann ein Land oben von deiner Bibliothek spielen, falls du in diesem Zug noch eines spielen darfst.
- 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 du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „anstatt seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für seine alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es beispielsweise bei der Funkenernte der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Bolas' Zitadelle kann eine der bleibenden Karten sein, die du opferst, um ihre letzte Fähigkeit zu aktivieren.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit von Bolas' Zitadelle dazu, dass das gegnerische Team 20 Lebenspunkte verliert.

Bund der Disziplin

{4} {W}

Hexerei

Tappe alle Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren.

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten

Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst den Bund der Disziplin auch wirken, falls deine Gegner keine Kreaturen kontrollieren oder du keine Kreaturen kontrollierst. Der entsprechende Effekt kommt auf die im Spiel befindlichen Kreaturen zur Anwendung.
-

Bund der Einsicht

{3} {U}

Hexerei

Jeder Spieler legt die obersten vier Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof. Bringe bis zu zwei Spontanzauber- und/oder Hexereikarten aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Schicke den Bund der Einsicht ins Exil.

- Der Bund der Einsicht hat die Karten, die auf deine Hand zurückgebracht werden, nicht als Ziel. Du bestimmst, welche Karten auf die Hand zurückgebracht werden, sowie er verrechnet wird. Du kannst zu diesem Zeitpunkt bis zu zwei Karten in deinem Friedhof bestimmen, einschließlich der Karten, die du soeben durch den Bund der Einsicht auf deinen Friedhof gelegt hast.
- Du kannst zwei Spontanzauberkarten oder zwei Hexereikarten oder jeweils eine oder nur eine Spontanzauber- oder Hexereikarte oder gar keine Karte auf deine Hand zurückbringen.

Bund der Leidenschaft

{4} {R} {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. Der Bund der Leidenschaft fügt einem anderen Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Falls eines der beiden Ziele illegal wird, nachdem du den Bund der Leidenschaft gewirkt hast, aber bevor er verrechnet wird, ist das entsprechende andere immer noch entsprechend betroffen.
- In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl dazu führen kann, dass das zweite Ziel illegal wird. Solange das zweite Ziel ein legales Ziel ist, sowie begonnen wird, den Bund der Leidenschaft zu verrechnen und bevor der Kontrolltausch geschieht, wird dem zweiten Ziel Schaden zugefügt.

Bund des Gedeihens

{1} {G}

Hexerei

Schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine bleibende Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.
 - Du erhältst auch dann 3 Lebenspunkte dazu, wenn du keine der obersten drei Karten deiner Bibliothek vorzeigst.
-

Chandra, Feuerformerin

{2} {R} {R}

Legendärer Planeswalker — Chandra

4

Immer wenn eine oder mehrere Loyalitätsmarken von Chandra, Feuerformerin, entfernt werden, fügt sie einem Gegner oder Planeswalker deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu.

+1: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.

Du kannst sie in diesem Zug spielen.

−7: Schicke die obersten sieben Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Chandras erste Fähigkeit wird ausgelöst, wenn sie Loyalität verliert, weil ihr Schaden zugefügt wird, oder wenn ihre letzte Loyalitätsfähigkeit aktiviert wird, oder wenn ein Effekt Loyalitätsmarken von ihr entfernt. Falls ein Effekt bewirkt, dass Chandra das Spiel verlässt, wurden keine Marken von ihr entfernt und ihre Fähigkeit wird nicht ausgelöst.
- Falls mehrere Kreaturen Chandra gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die entsprechende Anzahl an Marken zum selben Zeitpunkt entfernt und ihre erste Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
- Falls alle Loyalitätsmarken von Chandra entfernt werden, lässt ihre erste Fähigkeit sie Schaden zufügen, obwohl sie das Spiel verlassen hat.
- Chandras Loyalitätsfähigkeiten ändern nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickten Karten spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.

Chandras Pyrohelix

{1} {R}

Spontanzauber

Chandras Pyrohelix fügt 2 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein oder zwei Ziele deiner Wahl du bestimmst.

- Du teilst den Schaden auf, sowie du Chandras Pyrohelix wirkst, nicht sowie sie verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. Anders ausgedrückt: Soweit du Chandras Pyrohelix wirkst, bestimmst du, ob sie einem einzelnen Ziel 2 Schadenspunkte oder zwei Zielen je 1 Schadenspunkt zufügt.
 - Falls Chandras Pyrohelix zwei Kreaturen als Ziel hat und eine ein illegales Ziel wird, wird dem verbliebenen Ziel 1 Schadenspunkt zugefügt, nicht 2.
-

Chaosteufel

{1} {B} {R}

Kreatur — Teufel

3/3

Immer wenn ein Spieler eine bleibende Karte opfert, fügt der Chaosteufel einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Du kontrollierst die ausgelöste Fähigkeit des Chaosteufels und bestimmst das Ziel, egal wer die bleibende Karte opfert.
- Falls eine bleibende Karte geopfert wird, um die Kosten eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit zu bezahlen, wird die Fähigkeit des Chaosteufels vor dem Zauberspruch bzw. der Fähigkeit verrechnet. Im Gegensatz dazu gilt: Falls eine bleibende Karte während der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit geopfert wird, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit fertig verrechnet, bevor die Fähigkeit des Chaosteufels auf den Stapel gelegt wird.
- Der Chaosteufel selbst ermöglicht es keinem Spieler, eine bleibende Karte zu opfern. Seine Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn ein Spieler eine bleibende Karte opfert, weil ein Zauberspruch, eine andere Fähigkeit oder Kosten den Spieler dazu anleiten.
- Falls du den Chaosteufel opferst, wird seine Fähigkeit ausgelöst.
- Eine legendäre bleibende Karte, die aufgrund der „Legendenregel“ auf den Friedhof gelegt wird, wird nicht geopfert.

Dämmerhüllenagentin

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/2

Die Dämmerhüllenagentin kann von Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr nicht geblockt werden.

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

Das Ende einläuten

{4} {U} {U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Ziehe zwei Karten und wende dann Aufmarsch X an, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand ist. *(Lege X +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Falls du keine kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturenspielstein.)*

- Du ziehst zwei Karten und führst Aufmarsch X durch, während Das Ende einläuten verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Das Ende einläuten immer noch als Ziel haben. Das Ende einläuten kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten treten dennoch ein.

Davriel, raubender Schattenmagier

{2} {B}

Legendärer Planeswalker — Davriel

3

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners und falls jener Spieler eine oder weniger Karten auf der Hand hat, fügt ihm Davriel, raubender Schattenmagier, 2 Schadenspunkte zu.

–1: Ein Spieler deiner Wahl wirft eine Karte ab.

- Falls ein Gegner zu Beginn seines Versorgungssegments zwei oder mehr Karten auf der Hand hat, wird Davriels erste Fähigkeit nicht ausgelöst. Kein Spieler kann in einem Zug eine Aktion ausführen, bevor das Versorgungssegment des Zuges beginnt. Da das Versorgungssegment vor dem Ziehsegment stattfindet, hat der Spieler zu diesem Zeitpunkt noch keine Karte für diesen Zug gezogen.
- Falls ein Gegner eine oder weniger Karten auf der Hand hat, sowie Davriels erste Fähigkeit ausgelöst wird, aber zwei oder mehr Karten auf der Hand hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, fügt Davriel ihm keinen Schaden zu.
- In einer Partie Two-Headed Giant wird Davriels erste Fähigkeit für jeden Gegner, für den die Auslöse-Bedingung zutrifft, separat während des Versorgungssegments des gegnerischen Teams separat ausgelöst.

Davriels Schattenwahn

{3} {B}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl wirft zwei Karten ab und verliert 2 Lebenspunkte.

- Der Spieler deiner Wahl verliert auch dann 2 Lebenspunkte, wenn er nur eine oder keine Karte abwerfen kann.

Dem Bösen ausliefern

{2} {B}

Hexerei

Bestimme bis zu vier Karten deiner Wahl in deinem Friedhof. Falls du einen Bolas-Planeswalker kontrollierst, nimm die Karten zurück auf deine Hand. Andernfalls bestimmt ein Gegner zwei davon. Lass die bestimmten Karten in deinem Friedhof und nimm den Rest auf deine Hand.

Schicke Dem Bösen ausliefern ins Exil.

- Ob du einen Bolas-Planeswalker kontrollierst, wird erst überprüft, sowie dieser Zauberspruch verrechnet wird.
- Falls manche der Ziele illegale Ziele sind, sowie Dem Bösen ausliefern verrechnet wird, wählt der Gegner aus den verbleibenden Zielen. Falls keine Ziele legal sind, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Er wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und nicht ins Exil geschickt.
- Du kannst Dem Bösen ausliefern mit weniger als vier Zielen wirken. Falls du jedoch keinen Bolas-Planeswalker kontrollierst, sowie Dem Bösen ausliefern verrechnet wird, und falls du nur zwei oder

weniger Karten bestimmt hast, bestimmt der Gegner diese Karten und du nimmst keine Karten zurück auf deine Hand.

- Du kannst Dem Bösen ausliefern ohne Ziele wirken. Es wird ins Exil geschickt und nichts anderes geschieht.
- Du bestimmst einen Gegner, der die finale Entscheidung darüber trifft, welche Karten in deinem Friedhof bleiben, aber alle Spieler können sich gemeinsam über die Auswahl beratschlagen.

Der Zauber des Ältesten

{B} {B}

Hexerei

Zerstöre eine beliebige Anzahl an Planeswalkern deiner Wahl. Bestimme einen Planeswalker, den du kontrollierst. Lege für jeden Planeswalker, der auf diese Weise zerstört wurde, zwei Loyalitätsmarken auf den bestimmten Planeswalker.

- Du bestimmst die Planeswalker, die zerstört werden sollen, sowie du Den Zauber des Ältesten wirkst, aber einen Planeswalker, der Loyalitätsmarken erhalten soll, bestimmst du erst, sowie Der Zauber des Ältesten verrechnet wird.
- Du kannst Den Zauber des Ältesten wirken, ohne einen Planeswalker zu kontrollieren. Die Planeswalker deiner Wahl werden trotzdem zerstört. Du kannst ihn auch wirken, ohne einen Planeswalker als Ziel zu bestimmen, falls du das wirklich willst.

Die Statue stürzen

{2} {W}

Spontanzauber

Tappe eine bleibende Karte deiner Wahl. Falls sie ein Artefakt ist, zerstöre sie.

Ziehe eine Karte.

- Die Statue stürzen kann eine beliebige bleibende Karte als Ziel haben, selbst eine, die bereits getappt ist.
 - Falls Die Statue stürzen ein Artefakt als Ziel hat, wird es getappt, falls es ungetappt ist, und dann zerstört. Alle Fähigkeiten, die es hat, die ausgelöst werden können, sowie es getappt wird, werden ausgelöst und verrechnet, nachdem Die Statue stürzen fertig verrechnet wurde.
 - Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Die Statue stürzen zu verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte. Falls das Ziel legal ist, aber nicht getappt oder zerstört wird, ziehst du eine Karte.
-

Die Wanderin

{3} {W}

Legendärer Planeswalker

5

Verhindere allen Nicht-Kampfschaden, der dir und anderen bleibenden Karten, die du kontrollierst, zugefügt würde.

–2: Schicke eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 4 oder mehr ins Exil.

- Falls Der Wanderin tödlicher Nicht-Kampfschaden zugefügt wird und gleichzeitig dir und/oder anderen bleibenden Karten, die du kontrollierst, Nicht-Kampfschaden zugefügt würde, wird der Schaden, der dir und/oder deinen bleibenden Karten zugefügt würde, verhindert.

Domri, Anarchist des Bolas

{1} {R} {G}

Legendärer Planeswalker — Domri

3

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.

+1: Erzeuge {R} oder {G}. Kreaturenzauber, die du in diesem Zug wirkst, können nicht neutralisiert werden.

–2: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

- Loyalitätsfähigkeiten können niemals Manafähigkeiten sein, das gilt auch für Domris erste Loyalitätsfähigkeit. Sie kann nur zu einem Zeitpunkt aktiviert werden, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Nach dem Verrechnen von Domris erster Loyalitätsfähigkeit kann kein Kreaturenzauber, den du in diesem Zug wirkst, neutralisiert werden, nicht nur der, für den du das Mana verwendest.
- Kreaturenzauber, die du kontrollierst, sind weiterhin legale Ziele für Neutralisierungszauber oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren, nachdem Domris erste Loyalitätsfähigkeit verrechnet wurde. Dein Kreaturenzauber kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Falls Domri das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, wahrscheinlich, weil er nur 2 Loyalität hatte, als du seine Fähigkeit aktiviert hast, hat die Kreatur nicht +1/+0 durch Domris statische Fähigkeit, während sie kämpft.
- Falls eines oder beide Ziele illegal sind, sowie Domris letzte Fähigkeit verrechnet wird, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

Domris Hinterhalt

{R} {G}

Hexerei

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Dann fügt sie einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Du kannst Domris Hinterhalt nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur oder einen Planeswalker, die bzw. den du nicht kontrollierst, als Ziel.
- Falls eines oder beide Ziele illegal sind, wenn Domris Hinterhalt verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.
- Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn Domris Hinterhalt verrechnet werden soll, legst du keine +1/+1-Marke auf sie. Falls die Kreatur ein legales Ziel ist, das andere Ziel aber nicht, legst du dennoch eine Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst.

Donnernder Ceratops

{4} {G}

Kreatur — Nashorn

4/5

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Donnernde Ceratops ins Spiel kommt,
verursachen andere Kreaturen, die du kontrollierst,
Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Donnernden Ceratops betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, verursachen keinen Trampelschaden.

Dovin, Hand der Kontrolle

{2} {w/u}

Legendärer Planeswalker — Dovin

5

Artefaktzauber, Spontanzauber und Hexereien, die deine
Gegner wirken, kosten beim Wirken {1} mehr.

–1: Verhindere bis zu deinem nächsten Zug allen
Schaden, der einer bleibenden Karte deiner Wahl, die ein
Gegner kontrolliert, zugefügt und von ihr zugefügt
würde.

- Dovins Loyalitätsfähigkeit kann eine beliebige bleibende Karte als Ziel haben, die ein Gegner kontrolliert, nicht nur eine, die Schaden zufügen kann oder der Schaden zugefügt werden kann.
- Sobald Dovins Loyalitätsfähigkeit verrechnet wurde, verhindert sie weiterhin den Schaden, auch falls Dovin das Spiel verlässt.
- Falls du in einer Multiplayer-Partie die Partie verlässt, nachdem Dovins letzte Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor dein nächster Zug beginnt, wirkt ihr Effekt so lange, bis dein nächster Zug beginnen würde. Weder erlischt er sofort, noch dauert er auf unbestimmte Zeit an.

Einmarsch der Gott-Verewigten

{2} {U} {U} {B}

Hexerei

Der Einmarsch der Gott-Verewigten fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu und du erhältst Lebenspunkte in Höhe des auf diese Weise zugefügten Schadens dazu. Ein Spieler deiner Wahl legt die obersten vier Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

Aufmarsch 4. *(Lege vier +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Falls du keine kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturespielstein.)*

- Du kannst den Einmarsch der Gott-Verewigten nicht wirken, ohne eine Kreatur und einen Spieler als Ziel zu bestimmen.
- Falls die Kreatur deiner Wahl weniger als 4 Widerstandskraft hat, fügt der Einmarsch der Gott-Verewigten ihr dennoch 4 Schadenspunkte zu und du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.
- Falls die Kreatur deiner Wahl kein legales Ziel mehr ist, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, doch der Spieler deiner Wahl immer noch ein legales Ziel ist, wird keiner Kreatur Schaden zugefügt und du erhältst keine Lebenspunkte dazu, aber der Spieler deiner Wahl legt dennoch die obersten vier Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof und du wendest dennoch Aufmarsch 4 an.
- Falls der Spieler deiner Wahl kein legales Ziel mehr ist, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, doch die Kreatur deiner Wahl immer noch ein legales Ziel ist, wird der Kreatur Schaden zugefügt, du erhältst entsprechend viele Lebenspunkte dazu und du führst Aufmarsch 4 durch. Kein Spieler bewegt Karten von seiner Bibliothek.
- Falls beide Ziele illegal sind, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Du führst nicht Aufmarsch 4 durch.
- Falls der Kreatur deiner Wahl durch den Einmarsch der Gott-Verewigten tödlicher Schaden zugefügt wird, ist sie immer noch im Spiel, während du Lebenspunkte dazuerhältst, der Spieler deiner Wahl seine Karten bewegt und du Aufmarsch 4 anwendest. Alle Fähigkeiten der Kreatur können diese Aktionen beeinflussen und durch diese Aktionen ausgelöst werden.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, während der Einmarsch der Gott-Verewigten verrechnet wird oder wenn die Kreatur deiner Wahl stirbt, werden alle auf den Stapel gelegt, nachdem der Einmarsch der Gott-Verewigten fertig verrechnet wurde und die Kreatur deiner Wahl gestorben ist (falls ihr tödlicher Schaden zugefügt wurde).

Eiserner Raufbold

{3}

Artefaktkreatur — Golem

1/1

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

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

- Du kannst den Eisernen Raufbold als Ziel seiner eigenen Fähigkeit bestimmen.
-

Erweckung von Vitu-Ghazi

{3} {G} {G}

Spontanzauber

Lege neun +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Es wird zu einer legendären 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile namens Vitu-Ghazi. Es ist immer noch ein Land.

- Die Erweckung von Vitu-Ghazi enttapt das Land nicht, das zu einer Kreatur wird.
 - Das Land deiner Wahl verliert den Namen, den es hatte, und sein Name wird zu Vitu-Ghazi. Es behält alle Typen und Fähigkeiten, die es hatte.
 - Der Effekt der Erweckung von Vitu-Ghazi ist permanent. Er endet also nicht im Aufräumsegment.
-

Fblzpz der Irrläufer

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Homunkulus

1/1

Wenn Fblzpz der Irrläufer ins Spiel kommt, ziehe eine Karte. Falls er aus deiner Bibliothek ins Spiel gekommen ist oder aus deiner Bibliothek gewirkt wurde, ziehe stattdessen zwei Karten.

Wenn Fblzpz das Ziel eines Zauberspruchs wird, mische Fblzpz in die Bibliothek seines Besitzers.

- Es ist normalerweise nicht möglich, Fblzpz aus deiner Bibliothek zu wirken oder ins Spiel kommen zu lassen. Du musst andere Effekte verwenden, um Fblzpz zu finden und die zusätzliche Karte zu ziehen.
 - Falls ein Effekt Fblzpz von deiner Bibliothek ins Exil schickt und anschließend wirken lässt, wird sie aus dem Exil gewirkt und nicht aus deiner Bibliothek.
 - Fblzpps letzte Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls er im Spiel ist, wenn er das Ziel wird.
 - Fblzpps letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
 - Falls der Zauberspruch, der Fblzpz als Ziel hat, keine anderen Ziele hat, wird er nicht verrechnet (da er kein legales Ziel mehr hat, nachdem sich Fblzpz in deiner Bibliothek verirrt hat).
-

Feder, geläuterter Engel

{R} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Engel

3/4

Fliegend

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, schicke jene Karte ins Exil, statt sie auf deinen Friedhof zu legen, sowie sie verrechnet wird. Falls du dies tust, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf deine Hand zurück.

- Falls Feder noch im Spiel ist, sowie du das Wirken eines Spontanzaubers oder einer Hexerei abgeschlossen hast, der bzw. die mindestens eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, wird ihre Fähigkeit ausgelöst. Der Ersatzeffekt, der jenen Zauberspruch ins Exil schickt, und die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die ihn auf deine Hand zurückbringt, werden auch angewendet, falls Feder das Spiel verlässt, nachdem du den Zauberspruch gewirkt hast.
- Der Zauberspruch kann zusätzlich zu der Kreatur, die du kontrollierst, auch andere Ziele haben.
- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei, der bzw. die deine Kreatur als Ziel hat, aus irgendeinem Grund nicht verrechnet wird (weil von einem anderen Zauberspruch oder einer Fähigkeit neutralisiert oder weil alle Ziele illegal sind, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll), wird der Zauberspruch nicht ins Exil geschickt. Er wird nicht auf deine Hand zurückgebracht.
- Falls der eigene Effekt eines Spontanzaubers oder einer Hexerei dich anweist, ihn bzw. sie ins Exil zu schicken oder irgendwo anders hinzulegen, wird nicht versucht, ihn bzw. sie auf deinen Friedhof zu legen oder mit Feders Effekt ins Exil zu schicken, also wird er bzw. sie nicht auf deine Hand zurückgebracht.
- Falls ein anderer Ersatzeffekt dich anweist, einen Spontanzauber oder eine Hexerei ins Exil zu schicken (wie der des Arkanisten der Schreckenshorde oder das Rückblende-Schlüsselwort), kannst du bestimmen, Feders Ersatzeffekt zuerst anzuwenden. Falls du dies tust, wird Feders verzögert ausgelöste Fähigkeit die Karte auf deine Hand zurückbringen.
- Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, den bzw. die du nicht besitzt, wird nicht versucht, den Zauberspruch auf deinen Friedhof zu legen, also wirst du ihn nicht mit Feders Effekt ins Exil schicken oder auf deine Hand zurückbringen.

Feurige Prophetin

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält die Feurige Prophetin +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Wende dann Hellsicht 1 an.

- Die Fähigkeit der Feurigen Prophetin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Finale der Ewigkeit

{X} {B} {B}

Hexerei

Zerstöre bis zu drei Kreaturen deiner Wahl mit Widerstandskraft von jeweils X oder weniger. Falls X gleich 10 oder mehr ist, bringe alle Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Das Finale der Ewigkeit kann bis zu drei Kreaturen als Ziel haben, die jeweils Widerstandskraft X oder weniger haben. Die Summe ihrer Widerstandskraft muss nicht X oder weniger sein.
- Falls einige, aber nicht alle Kreaturen deiner Wahl illegale Ziele sind, sowie das Finale der Ewigkeit verrechnet wird, werden die verbleibenden legalen Ziele zerstört und, falls X gleich 10 oder mehr ist, bringst du alle Kreaturenkarten aus deinem Friedhof zurück ins Spiel.

- Falls einige oder alle Ziele legal sind, aber nicht zerstört werden, beispielsweise weil sie Unzerstörbarkeit haben, bringst du dennoch alle Kreaturenkarten aus deinem Friedhof zurück, falls X gleich 10 oder mehr ist.
- Falls du eine Kreatur als Ziel bestimmst, die du besitzt, und X gleich 10 oder mehr ist, wird sie unter den Karten sein, die du zurück ins Spiel bringst.
- Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn die Kreaturen deiner Wahl sterben oder die Kreaturen zurück ins Spiel kommen, werden auf den Stapel gelegt, nachdem das Finale der Ewigkeit fertig verrechnet wurde. Falls es dein Zug ist, werden die Fähigkeiten, die dein Gegner kontrolliert, zuerst verrechnet, obwohl seine Kreaturen gestorben sind, bevor deine Kreaturen ins Spiel gekommen sind.
- Du kannst das Finale der Ewigkeit wirken, ohne eine Kreatur deiner Wahl zu bestimmen. Falls X gleich 10 oder mehr ist, wirst du alle Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen. Falls du jedoch irgendwelche Ziele bestimmst und alle diese Ziele illegal werden, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und du bringst keine Karten ins Spiel zurück.

Finale der Verheißung

{X} {R} {R}

Hexerei

Du kannst bis zu eine Spontanzauberkarte deiner Wahl und/oder bis zu eine Hexereikarte deiner Wahl, deren umgewandelte Manakosten jeweils X oder weniger betragen, aus deinem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls eine Karte, die auf diese Weise gewirkt wurde, in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil. Falls X gleich 10 oder mehr ist, kopiere jeden der Zaubersprüche zweimal. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

- Sowie das Finale der Verheißung verrechnet wird, wirkst du zuerst die Spontanzauberkarte und/oder Hexereikarte deiner Wahl in beliebiger Reihenfolge. Dann, falls X gleich 10 oder mehr ist, kopierst du jeden der Zaubersprüche zweimal und legst die Kopien in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel. Die Kopien werden vor den ursprünglichen Zaubersprüchen verrechnet.
- Eine geteilte Karte, die sowohl ein Spontanzauber als auch eine Hexerei ist, kann zweimal als Ziel von Finale der Verheißung bestimmt werden. Sobald du die Karte jedoch einmal gewirkt hast, kann sie kein zweites Mal gewirkt werden.
- 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 du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Funkenernte der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadenaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.

- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopien zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopien, die von Finale der Verheißung erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Finale der Vernichtung

{X} {G} {G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger und bringe sie ins Spiel. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach. Falls X gleich 10 oder mehr ist, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +X/+X und Eile bis zum Ende des Zuges.

- Falls eine Kreaturenkarte in deiner Bibliothek oder deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls X gleich 10 oder mehr ist, erhält die Kreaturenkarte, die du gerade ins Spiel gebracht hast, +X/+X und Eile.
- Kein Spieler kann zwischen dem Vorzeigen der Kreaturenkarte, die du ins Spiel bringen wirst, und dem Zeitpunkt, zu dem sie +X/+X und Eile erhält, falls X gleich 10 oder mehr ist, eine Aktion ausführen. Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sowie sie ins Spiel kommt, werden auf den Stapel gelegt, nachdem deine Kreaturen +X/+X und Eile erhalten haben.
- Falls du keine Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger findest, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, dennoch +X/+X und Eile, falls X gleich 10 oder mehr ist.

Flux-Kanalisorin

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

- Die Fähigkeit der Flux-Kanalisorin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Funken-Doppelgänger

{3} {U}

Kreatur — Illusion

0/0

Du kannst den Funken-Doppelgänger als Kopie einer Kreatur oder eines Planeswalkers, die bzw. den du kontrollierst, ins Spiel kommen lassen, außer dass er mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel kommt, falls er eine Kreatur ist, mit einer zusätzlichen Loyalitätsmarke ins Spiel kommt, falls er ein Planeswalker ist, und nicht legendär ist, falls die kopierte bleibende Karte legendär ist.

- Der Funken-Doppelgänger kopiert genau das, was auf der ursprünglichen bleibenden Karte aufgedruckt war (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Der Funken-Doppelgänger ist nicht legendär, falls er eine legendäre bleibende Karte kopiert, und diese Ausnahme ist kopierbar. Falls etwas anderes später die Kopie kopiert, ist auch die neue Kopie nicht legendär. Falls du zwei oder mehr bleibende Karten mit demselben Namen kontrollierst, aber nur eine legendär ist, wird die „Legendenregel“ nicht angewendet.
- Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls der Funken-Doppelgänger eine bleibende Karte (A) kopiert, die ihrerseits etwas anderes (B) kopiert, wird er zu einer Kopie von (B).
- Falls die bestimmte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert der Funken-Doppelgänger die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Der Funken-Doppelgänger wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Funken-Doppelgänger ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.
- Falls der Funken-Doppelgänger einen Planeswalker kopiert, kommt er mit der entsprechenden Anzahl an Loyalitätsmarken, wie sie auf der Karte aufgedruckt ist plus eins, ins Spiel. Falls der Funken-Doppelgänger eine Kreatur kopiert, kommt er zusätzlich zu allen Marken, die er von kopierten Fähigkeiten oder Fähigkeiten anderer Objekte erhält, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.
- Falls die kopierte bleibende Karte von einem typändernden Effekt betroffen ist, kommt der Funken-Doppelgänger womöglich mit anderen Typen bleibender Karten ins Spiel, als sie die kopierte bleibende Karte derzeit hat. Verwende die Eigenschaften des Funken-Doppelgängers sowie er ins Spiel kommt, und nicht die der kopierten bleibenden Karte, um zu bestimmen, ob er mit einer zusätzlichen Marke ins Spiel kommt. Insbesondere gilt: Falls der Funken-Doppelgänger einen Gideon-Planeswalker kopiert, der aufgrund seiner Loyalitätsfähigkeit eine Kreatur ist, kommt der Funken-Doppelgänger als ein Nichtkreatur-Planeswalker ins Spiel und erhält keine +1/+1-Marke. Falls der Funken-Doppelgänger in deinem Zug als Kopie von Gideon Schwarzklinge ins Spiel kommt, kommt er als Planeswalker-Kreatur ins Spiel und erhält beide Sorten von Marken.
- Falls der Funken-Doppelgänger irgendwie gleichzeitig mit einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommt, kann er nicht zu einer Kopie der anderen bleibenden Karte werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur oder einen Planeswalker bestimmen, die bzw. der bereits im Spiel ist.

Funkenernte

{B}

Hexerei

Opfere eine Kreatur oder bezahle {3}{B} als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl.

- Du musst genau eine Kreatur opfern oder zusätzlich {3}{B} bezahlen, um diesen Zauberspruch zu wirken. Du kannst ihn nicht wirken, ohne eine dieser Kosten zu bezahlen, und du kannst keine der Kosten mehrfach bezahlen. Spieler können auf die Funkenernte erst antworten, nachdem sie gewirkt wurde und all ihre Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst, oder um seine Manakosten zu erhöhen.

Funkenraub

{W}{B}

Spontanzauber

Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 4 oder mehr ins Exil.

- Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Gefängniswelt

{2}{W}

Verzauberung

Wenn die Gefängniswelt ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die Gefängniswelt das Spiel verlässt.

Wenn die Gefängniswelt ins Spiel kommt, wende Hellsicht 1 an.

- Du wendest auch dann Hellsicht 1 an, falls die erste Fähigkeit der Gefängniswelt kein legales Ziel hat oder falls das Ziel deiner Wahl ein illegales Ziel wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.
 - Falls die Gefängniswelt das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, 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.
-

Geröllstreifen-Randalierer

{1} {R} {G}

Kreatur — Mensch, Berserker

0/4

Eile

Immer wenn die Geröllstreifen-Randalierer angreifen, erhalten sie +X/+0 bis zum Ende des Zuges, wobei X die höchste Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird bestimmt, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Geröllstreifen-Randalierer verrechnet wird. Danach verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ändern sollte.
- Falls die Geröllstreifen-Randalierer die einzige Kreatur sind, die du kontrollierst, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, entspricht X ihrer eigenen Stärke. Dies hat keinen Effekt, es sei denn, ein anderer Effekt oder eine +1/+1-Marke hat ihre Stärke auf einen Wert größer 0 erhöht.

Geschützturm-Oger

{3} {R}

Kreatur — Oger, Krieger

4/3

Reichweite

Wenn der Geschützturm-Oger ins Spiel kommt und falls du eine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, fügt der Geschützturm-Oger jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

- Falls du, unmittelbar nachdem der Geschützturm-Oger ins Spiel kommt, keine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst, auch nicht falls du die Stärke einer Kreatur sofort danach erhöhen kannst. Falls du keine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, geschieht nichts. Es muss sich dabei jedoch nicht um dieselbe Kreatur handeln.
- Die Fähigkeit des Geschützturm-Ogers fügt nicht mehr als 2 Schadenspunkte zu, falls du mehr als eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Geschützturm-Ogers dazu, dass dem gegnerischen Team 4 Schadenspunkte zugefügt werden.

Gesetzesrunen-Vollstrecker

{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/2

{1}, {T}: Tappe eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 2 oder mehr.

- Spielsteine, die keine Kopie von etwas anderem sind, haben keine Manakosten. Alles ohne Manakosten hat üblicherweise umgewandelte Manakosten von 0.
 - Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
-

Gewittersceada
{3} {U}
Kreatur — Elementarwesen, Sceada
2/3
Fliegend
Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb
desselben Zuges wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf den
Gewittersceada.

- Die Fähigkeit des Gewittersceadas kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Die Fähigkeit wird verrechnet, bevor der zweite Zauberspruch verrechnet wird. Es ist dabei egal, ob der erste Zauberspruch, den du in diesem Zug gewirkt hast, verrechnet oder neutralisiert wurde, oder ob er noch auf dem Stapel ist.
- Der Gewittersceada muss im Spiel sein, damit die Fähigkeit funktioniert. Insbesondere wird die Fähigkeit nicht ausgelöst, falls der Gewittersceada der zweite Zauberspruch ist, den du im Zug wirkst.

Gideon der Eidgebundene (*aus dem Planeswalker-Deck*)
{4} {W} {W}
Legendärer Planeswalker — Gideon
4
Immer wenn du mit zwei oder mehr Nicht-Gideon-
Kreaturen angreiffst, lege auf jede von ihnen eine +1/+1-
Marke.
+2: Bis zum Ende des Zuges wird Gideon der
Eidgebundene eine 5/5 weiße Soldat-Kreatur, die immer
noch ein Planeswalker ist. Verhindere allen Schaden, der
ihm in diesem Zug zugefügt würde. (*Er kann nicht
angreifen, falls er in diesem Zug gewirkt wurde.*)
-9: Schicke Gideon den Eidgebundenen und alle
Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, ins Exil.

- Eine Nicht-Gideon-Kreatur ist eine Kreatur, die nicht auch noch ein Gideon-Planeswalker ist. Gideons Kompanie ist beispielsweise eine Nicht-Gideon-Kreatur.
- Angreifende Gideon-Kreaturen erhalten keine +1/+1-Marken, aber solange zwei oder mehr angreifende Kreaturen keine Gideons sind, erhält jede dieser angreifenden Kreaturen eine +1/+1-Marke.
- Das Aktivieren von Gideons erster Loyalitätsfähigkeit bewirkt nicht, dass eine Kreatur ins Spiel kommt. Gideon war bereits im Spiel; es haben sich nur seine Typen geändert.
- Falls Gideon in dem Zug, in dem er ins Spiel kommt, eine Kreatur wird, kannst du mit ihm weder angreifen noch eine seiner {T}-Fähigkeiten verwenden (falls er welche erhält).
- Gideons erste Loyalitätsfähigkeit sorgt dafür, dass er zu einer Kreatur mit dem Kreaturentyp Soldat wird. Er bleibt ein Planeswalker mit dem Planeswalkertyp Gideon. (Er behält auch alle sonstigen Kartentypen oder Untertypen, die er eventuell gehabt hat.) Jeder Untertyp hängt mit dem passenden Kartentyp zusammen: Planeswalker ist nur ein Typ (und nicht ein Kreaturentyp), Soldat ist dagegen nur ein Kreaturentyp (und kein Planeswalkertyp).
- Falls Gideon Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, nachdem seine erste Loyalitätsfähigkeit verrechnet wurde, hat der Schaden alle üblichen Folgen: Der Schaden wird auf Gideon markiert (da er eine Kreatur ist), und der Schaden sorgt dafür, dass entsprechend viele Loyalitätsmarken von Gideon entfernt werden (da er ein Planeswalker ist). Falls keine Loyalitätsmarken auf ihm liegen, wird Gideon auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, obwohl er auch eine Kreatur ist.

- Falls auf Gideon 9 Loyalitätsmarken liegen, sowie du seine letzte Fähigkeit aktivierst, wird er auf deinen Friedhof gelegt und nicht ins Exil geschickt.

Gideon Schwarzklinge

{1}{W}{W}

Legendärer Planeswalker — Gideon

4

Solange es dein Zug ist, ist Gideon Schwarzklinge eine 4/4 Mensch-Soldat-Kreatur mit Unzerstörbarkeit, die immer noch ein Planeswalker ist.

Verhindere allen Schaden, der Gideon Schwarzklinge in deinem Zug zugefügt würde.

+1: Bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges entweder Wachsamkeit, Lebensverknüpfung oder Unzerstörbarkeit (du entscheidest).

−6: Schicke eine bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl ins Exil.

- Falls ein Effekt dafür sorgt, dass Gideon während deines Zuges alle Fähigkeiten verliert, ist er immer noch eine Mensch-Soldat-Kreatur und ein Gideon-Planeswalker.
- Falls eine Ausrüstung an Gideon angelegt wird, während er eine Kreatur ist, fällt sie ab, sobald das nächste Versorgungssegment eines anderen Spielers beginnt. Dasselbe gilt für Auren, die an Gideon angelegt sind und keine Nichtkreatur-Planeswalker verzaubern können. (Eine Aura, die an nichts angelegt ist, wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.)
- Alle Marken, die auf Gideon gelegt werden, bleiben auf ihm, während er keine Kreatur ist, selbst wenn sie keinen Effekt auf einen Nichtkreatur-Planeswalker haben.
- Falls Gideon während deines Zuges Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, hat dieser Schaden seine üblichen Folgen: Der Schaden wird auf Gideon markiert (da er eine Kreatur ist), und er sorgt dafür, dass entsprechend viele Loyalitätsmarken von Gideon entfernt werden (da er ein Planeswalker ist). Obwohl er Unzerstörbarkeit hat, wird Gideon auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls keine Loyalitätsmarken auf ihm liegen.
- Du bestimmst, welche Fähigkeit die Kreatur deiner Wahl erhält, sowie Gideons erste Loyalitätsfähigkeit verrechnet wird, nicht wenn du sie aktivierst.

Gideons Kompanie (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege zwei +1/+1-Marken auf Gideons Kompanie.

{3}{W}: Lege eine Loyalitätsmarke auf einen Gideon-Planeswalker deiner Wahl.

- Die Fähigkeit von Gideons Kompanie wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch Ajanis Begrüßung oder 2 Lebenspunkte durch Beförderung im Kampf dazuerhältst.

- Falls Gideons Kompanie zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält sie durch ihre Fähigkeit nicht rechtzeitig Marken, 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 die Fähigkeit von Gideons Kompanie 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.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und die Fähigkeit von Gideons Kompanie wird nur einmal ausgelöst.
- Eine Loyalitätsmarke auf einen Gideon-Planeswalker zu legen führt nicht dazu, dass eine seiner Loyalitätsfähigkeiten aktiviert wird.
- 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.

Gideons Opfer
 {W}
 Spontanzauber
 Bestimme eine Kreatur oder einen Planeswalker, die bzw. den du kontrollierst. Aller Schaden, der in diesem Zug dir und bleibenden Karten, die du kontrollierst, zugefügt würde, wird stattdessen der bestimmten bleibenden Karte zugefügt (*falls sie noch im Spiel ist*).

- Gideons Opfer hat keinen Effekt auf Schaden, der bereits vorher im Zug zugefügt wurde.
 - Falls du keine Kreaturen oder Planeswalker kontrollierst, sowie Gideons Opfer verrechnet wird, geschieht nichts. Der Schadensumleitungseffekt kann auf kein Schaden zufügendes Ereignis angewendet werden.
 - Falls die bestimmte Kreatur bzw. der bestimmte Planeswalker zu dem Zeitpunkt, zu dem Schaden zugefügt würde, nicht im Spiel ist oder keine Kreatur oder Planeswalker ist, wird der Schaden nicht umgeleitet.
 - Auf die bestimmte Kreatur bzw. den bestimmten Planeswalker kann mehr Schaden umgeleitet werden, als sie bzw. er Widerstandskraft bzw. Loyalität hat, solange all dieser Schaden gleichzeitig zugefügt wird (wie Kampfschaden) oder zugefügt wird, während ein einzelner Zauberspruch oder eine einzelne Fähigkeit verrechnet wird.
 - Gideons Opfer verändert nicht die Quelle des Schadens. Es verändert auch nicht, ob es sich dabei um Kampfschaden handelt.
 - Falls du mehr als einmal in einem Zug ein Gideons Opfer wirkst und du unterschiedliche Kreaturen oder Planeswalker bestimmt hast, kannst du es dir aussuchen, auf welche davon der gesamte gleichzeitig zugefügte Schaden, der dir und/oder einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, zugefügt würde, umgeleitet wird. Der Schaden wird nicht jeder zugefügt und du kannst den Schaden nicht unter ihnen aufteilen. Das nächste Mal, dass dir Schaden zugefügt würde, kannst du erneut eine der bestimmten bleibenden Karten aussuchen, usw.
-

Gideons Schlachtruf (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{2} {W} {W}

Hexerei

Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Du kannst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Gideon der Eidgebundene durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

- Du kannst Gideons Schlachtruf wirken, während du keine Kreaturen kontrollierst. Du durchsuchst trotzdem deine Bibliothek nach Gideon.

Gideons Triumph

{1} {W}

Spontanzauber

Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Kreatur, die in diesem Zug als Angreifer oder Blocker deklariert wurde. Falls du einen Gideon-Planeswalker kontrollierst, opfert jener Spieler stattdessen zwei solcher Kreaturen.

- Gideons Triumph kann gewirkt werden, bevor Kampfschaden zugefügt wird. In diesem Fall kann er gewirkt werden, bevor oder nachdem Blocker deklariert wurden.
- Gideons Triumph kann gewirkt werden, nachdem Kampfschaden zugefügt wurde. In diesem Fall bestimmt der Spieler deiner Wahl ein oder zwei Kreaturen, die in diesem Zug angegriffen oder geblockt und den Kampfschaden überlebt haben.
- Eine Kreatur, die angreifend ins Spiel gebracht wurde, wurde nicht als Angreifer deklariert, deshalb kann sie nicht geopfert werden.
- Eine Kreatur, die angegriffen hat und aus dem Kampf entfernt wurde (wie z. B. durch die Türme von Orazca), wurde als Angreifer deklariert, deshalb kann sie geopfert werden.
- Gideons Triumph hat den Spieler als Ziel, nicht die Kreatur bzw. Kreaturen, die geopfert werden sollen. Auf diese Weise kann also auch eine Kreatur mit Fluchsicherheit geopfert werden.

Goblin-Sturmtrupp

{3} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

4/1

Eile

Wenn der Goblin-Sturmtrupp stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Falls der Goblin-Sturmtrupp und eine andere Kreatur, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben (zum Beispiel, weil beiden tödlicher Schaden im Kampf zugefügt wurde), ist die andere Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du ein Ziel für die Fähigkeit des Goblin-Sturmtrupps bestimmst. Die Kreatur kann nicht durch die +1/+1-Marke vom Goblin-Sturmtrupp gerettet werden.
-

Gott-Verewigte Bontu

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Zombie, Gott

5/6

Bedrohlich

Wenn die Gott-Verewigte Bontu ins Spiel kommt, opfere eine beliebige Anzahl anderer bleibender Karten und ziehe dann entsprechend viele Karten.

Wenn die Gott-Verewigte Bontu stirbt oder aus dem Spiel ins Exil geschickt wird, kannst du sie als dritte Karte von oben in die Bibliothek ihres Besitzers legen.

- Sowie Bontus erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du bestimmen, keine anderen bleibenden Karten zu opfern.
- Falls Fähigkeiten ausgelöst werden, sowie du die anderen bleibenden Karten opferst, werden die Fähigkeiten erst auf den Stapel gelegt, nachdem du Karten gezogen hast.
- Falls eine zweite Gott-Verewigte Bontu unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, legst du eine davon auf deinen Friedhof, bevor du sie für die ausgelöste Fähigkeit der neuen Bontu opfern kannst.

Gott-Verewigte Oketra

{3} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Zombie, Gott

3/6

Doppelschlag

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, erzeuge einen 4/4 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit.

Wenn die Gott-Verewigte Oketra stirbt oder aus dem Spiel ins Exil geschickt wird, kannst du sie als dritte Karte von oben in die Bibliothek ihres Besitzers legen.

- Oketras erste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Im Commander-Format hat das Vorkommen von Farbwörtern (wie schwarz) im Kartentext deines Kommandeurs keinen Einfluss auf seine Farbidentität. Falls die Gott-Verewigte Oketra deine Kommandeurin ist, darf dein Deck keine schwarzen Manasymbole enthalten.

Gott-Verewigter Kefnet

{2} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Zombie, Gott

4/5

Fliegend

Du kannst die erste Karte, die du in jedem Zug ziehst, beim Ziehen vorzeigen. Immer wenn du auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexereikarte vorzeigst, kopiere die Karte. Du kannst die Kopie wirken. Die Kopie kostet beim Wirken {2} weniger.

Wenn der Gott-Verewigte Kefnet stirbt oder aus dem Spiel ins Exil geschickt wird, kannst du ihn als dritte Karte von oben in die Bibliothek seines Besitzers legen.

- Es ist wichtig, die erste Karte, die du in jedem Zug ziehst, vorzuzeigen (oder dich zu entscheiden, sie nicht vorzuzeigen), bevor sie mit den anderen Karten auf deiner Hand vermischt wird. Du schaust dir die Karte an, sowie du sie ziehst, bevor du bestimmst, ob du sie offen vorzeigst oder nicht.
- Du musst eine gezogene Karte nicht vorzeigen, falls du sie zu diesem Zeitpunkt nicht kopieren möchtest.
- Falls du auf diese Weise eine Karte vorzeigst, bleibt sie aufgedeckt, bis Kefnets ausgelöste Fähigkeit fertig verrechnet wurde.
- Du kannst eine Spontanzauber- oder Hexereikarte auf diese Weise in jedem Zug aufdecken und wirken, nicht nur in deinem eigenen, falls es die erste Karte ist, die du in dem jeweiligen Zug gezogen hast.
- Das Ziehen von mehreren Karten auf einmal wird immer als eine Folge einzelner Ziehvorgänge abgehandelt. Falls du zum Beispiel in einem Zug noch keine Karten gezogen hast und einen Zauber wirkst, der dich anweist, drei Karten zu ziehen, ziehst du sie eine nach der anderen. Nur die erste Karte, die auf diese Weise gezogen wird, kann vorgezeigt und mit Kefnets Fähigkeit kopiert werden.
- Falls ein Effekt eine Karte auf deine Hand bringt, ohne das Wort „ziehen“ zu verwenden, wurde die Karte nicht gezogen.
- Du kannst die Kopie nur wirken, sowie Kefnets ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Wenn du sie zu diesem Zeitpunkt nicht wirken möchtest (oder nicht wirken kannst, weil vielleicht keine legalen Ziele verfügbar sind), hört die Kopie auf zu existieren. Du kannst sie nicht später wirken.
- Du kannst die Kopie während der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit wirken, falls es eine Hexerei ist, egal wessen Zug oder welche Phase es ist.
- Falls die Karte deine Hand verlässt, bevor Kefnets ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kopierst du sie unter Verwendung ihrer zuletzt bekannten Informationen.
- Die Kopie wird auf deiner Hand erzeugt und aus deiner Hand gewirkt.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus Kefnets Fähigkeit) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls du irgendwie mehr als einen Gott-Verewigten Kefnet kontrollierst (beispielsweise weil einer ein Funken-Doppelgänger ist), kannst du die erste gezogene Karte entsprechend oft vorzeigen. Falls die Karte ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist, wird jedes Mal eine Kopie erzeugt, und du kannst jede Kopie wirken. Jede Kopie wird verrechnet, bevor du die nächste wirkst, und die Kosten jeder Kopie werden um genau {2} reduziert.

Gott-Verewigter Rhonas

{3} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Zombie, Gott

5/5

Todesberührung

Wenn der Gott-Verewigte Rhonas ins Spiel kommt, verdopple bis zum Ende des Zuges die Stärke jeder anderen Kreatur, die du kontrollierst. Die Kreaturen erhalten Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

Wenn der Gott-Verewigte Rhonas stirbt oder aus dem Spiel ins Exil geschickt wird, kannst du ihn als dritte Karte von oben in die Bibliothek seines Besitzers legen.

- Rhonas' erste 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 weder doppelte Stärke noch Wachsamkeit.
- Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält die Kreatur $+X/+0$, wobei X gleich ihrer Stärke zu dem Zeitpunkt ist, zu dem der Effekt begonnen hat zu wirken.

Grausame Zelebrantin

{W} {B}

Kreatur — Vampir

1/2

Immer wenn die Grausame Zelebrantin oder eine andere Kreatur oder ein Planeswalker, die bzw. den du kontrollierst, stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt, und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls die Grausame Zelebrantin zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere Kreaturen und/oder Planeswalker, die du kontrollierst, stirbt, wird ihre Fähigkeit für jede von ihnen ausgelöst.
- Falls ein Planeswalker stirbt, der auch eine Kreatur ist, wird die Fähigkeit der Grausamen Zelebrantin für ihn nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Grausamen Zelebrantin dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Herzerwärmende Erlösung

{2} {R} {W}

Spontanzauber

Wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann entsprechend viele Karten plus eine. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie du Karten auf deiner Hand hast.

- Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie die Herzerwärmende Erlösung verrechnet wird, wirfst du keine Karten ab und ziehst eine Karte.
- Die Anzahl der Lebenspunkte, die du dazuerhältst, wird ermittelt, nachdem du gezogen hast, während der Verrechnung der Herzerwärmenden Erlösung. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Karten gezogen werden, und dem Zeitpunkt, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, eine Aktion ausführen.

Herzfeuer

{1} {R}

Spontanzauber

Opfere eine Kreatur oder einen Planeswalker als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken. Das Herzfeuer fügt einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

- Du musst genau eine Kreatur oder einen Planeswalker opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine bleibende Karte zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen bleibenden Karten opfern.

- Spieler können auf das Herzfeuer erst antworten, nachdem es gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die bleibende Karte zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst.

Hohn des Tyrannen

{U} {B}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger.
- Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Huatli, Herz der Sonne

{2} {g/w}

Legendärer Planeswalker — Huatli

7

Kreaturen, die du kontrollierst, weisen Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu.
 –3: Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie die höchste Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst, beträgt.

- Huatlis erste Fähigkeit ändert nicht die tatsächliche Stärke einer Kreatur. Sie ändert nur die Menge des Kampfschadens, den sie zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte. Beispielsweise führt Domris Hinterhalt nicht dazu, dass eine Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft zufügt.
- Die höchste Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst, wird erst ermittelt, sowie die Verrechnung von Huatlis Loyalitätsfähigkeit beginnt.

Huldigung des Gott-Pharaos

{2} {R}

Hexerei

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

Ziehe zwei Karten. Aufmarsch 1. *(Lege eine +1/+1-Marke auf eine Armee, die du kontrollierst. Falls du keine kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturenspielstein.)*

- Du musst genau eine Karte abwerfen, um die Huldigung des Gott-Pharaos zu wirken; du kannst sie nicht wirken, ohne eine Karte abzuwerfen, und du kannst keine zusätzlichen Karten abwerfen.

Ilharg, Keiler der Vernichtung
{3} {R} {R}
Legendäre Kreatur — Wildschwein, Gott
6/6

Verursacht Trampelschaden
Immer wenn Ilharg, Keiler der Vernichtung, angreift,
kannst du eine Kreaturenkarte aus deiner Hand getappt
und angreifend ins Spiel bringen. Bringe jene Kreatur zu
Beginn des nächsten Endsegments auf deine Hand
zurück.

Wenn Ilharg, Keiler der Vernichtung, stirbt oder aus dem
Spiel ins Exil geschickt wird, kannst du ihn als dritte
Karte von oben in die Bibliothek seines Besitzers legen.

- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker die neue Kreatur angreift. Es muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den Ilharg angreift.
- Obwohl die neue Kreatur angreift, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, wie die des Treuen Pegasus und des Zusammengewürfelten Bataillons).
- Falls die neue Kreatur das Spiel vor dem Endsegment verlässt, weil sie z. B. im Kampf stirbt, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone. Sie kehrt nicht auf deine Hand zurück.
- Falls die neue Kreatur eine Fähigkeit hat, die zu Beginn des Endsegments ausgelöst wird, wird die Fähigkeit ausgelöst und verrechnet, auch falls die Kreatur auf deine Hand zurückgebracht wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.

Interplanarer Signalturm
Land
Immer wenn du einen Planeswalkerzauber wirkst,
erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.
{T}: Erzeuge {C}.
{1}, {T}: Erzeuge zwei Mana in unterschiedlichen
Farben. Verwende dieses Mana nur, um
Planeswalkerzauber zu wirken.

- Die erste Fähigkeit des Interplanaren Signalturms wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
 - Das Mana, das durch die letzte Fähigkeit des Interplanaren Signalturms erzeugt wird, kann für denselben Planeswalkerzauber oder verschiedene Planeswalkerzauber ausgegeben werden.
-

Invasion der Schreckenshorde

{1} {B}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments verlierst du 1 Lebenspunkt und wendest Aufmarsch 1 an. *(Lege eine +1/+1-Marke auf eine Armee, die du kontrollierst. Falls du keine kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturespielstein.)*
Immer wenn ein Zombie-Spielstein mit Stärke 6 oder mehr, den du kontrollierst, angreift, erhält er Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Die Stärke des Zombie-Spielsteins wird überprüft, unmittelbar nachdem er als Angreifer deklariert wurde. Alle anderen Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Kreaturen, die du kontrollierst, angreifen, sind zu diesem Zeitpunkt noch nicht verrechnet.
- Falls sich die Stärke des Spielsteins später in dem Zug, in dem er angreift, ändert, beispielsweise auch während die zweite Fähigkeit der Invasion der Schreckenshorde auf dem Stapel ist, führt das nicht dazu, dass der Spielstein Lebensverknüpfung erhält oder verliert.

Invasion der Stadt

{1} {U} {R}

Hexerei

Wende Aufmarsch X an, wobei X gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof ist. *(Lege X +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Falls du keine kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturespielstein.)*

- Die Invasion der Stadt ist noch auf dem Stapel, während du deine Spontanzauber- und Hexerei-Karten in deinem Friedhof und im Exil zählst. Sie selbst wird nicht gezählt.
- Falls in deinem Friedhof keine Spontanzauber- und Hexerei-Karten sind, führst du Aufmarsch 0 durch. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeugst du einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturespielstein, der stirbt, nachdem die Invasion der Stadt fertig verrechnet wurde.
- Die Anzahl von Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten auf deinem Friedhof wird erst überprüft, sowie die Invasion der Stadt verrechnet wird.
- Eine geteilte Karte, die sowohl ein Spontanzauber als auch eine Hexerei ist, wird nur einmal für die Fähigkeit der Invasion der Stadt gezählt.

Jace, arkaner Stratege *(aus dem Planeswalker-Deck)*

{4} {U} {U}

Legendärer Planeswalker — Jace

4

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.
+1: Ziehe eine Karte.
−7: Kreaturen, die du kontrollierst, können in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Jaces erste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob Jace im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde.
- Falls ein Effekt dich anweist, mehrere Karten zu ziehen, wird Jaces erste Fähigkeit ausgelöst, nachdem du die Karte gezogen hast, welche die zweite innerhalb des aktuellen Zuges ist (falls zutreffend). Du bestimmst ein Ziel für die Fähigkeit erst, nachdem du alle Karten gezogen hast.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, werden sie nicht gezogen.
- Sobald Jaces letzte Fähigkeit verrechnet wurde, wird ihr Effekt auch angewandt, falls Jace das Spiel verlassen hat.

Jace, Beherrscher der Mysterien

{1} {U} {U} {U}

Legendärer Planeswalker — Jace

4

Falls du eine Karte ziehen würdest, während deine Bibliothek keine Karten enthält, gewinnst du stattdessen die Partie.

+1: Ein Spieler deiner Wahl legt die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof. Ziehe eine Karte.

−8: Ziehe sieben Karten. Falls dann deine Bibliothek keine Karten enthält, gewinnst du die Partie.

- Falls du aus irgendeinem Grund das Spiel nicht gewinnen kannst (weil dein Gegner zum Beispiel einen Platin-Engel kontrolliert), verlierst du nicht, falls du versuchen würdest, eine Karte aus einer Bibliothek ohne Karten zu ziehen. Das Kartenziehen wird immer noch ersetzt.
 - Falls zwei oder mehr Spieler Jace, Beherrscher der Mysterien, kontrollieren, und alle Spieler angewiesen werden, eine Anzahl an Karten zu ziehen, zieht zuerst der Spieler, der am Zug ist, entsprechend viele Karten. Falls das dazu führt, dass er stattdessen die Partie gewinnt, endet die Partie sofort. Falls die Partie nicht endet, wird dieser Vorgang für alle anderen Spieler in Zugreihenfolge wiederholt.
 - Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Jaces erste Loyalitätsfähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.
 - Befolge die Instruktionen in der Reihenfolge, wie sie in Jaces erster Loyalitätsfähigkeit stehen: Falls du selbst das Ziel bist, legst du zuerst die obersten zwei Karten von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof und ziehst danach eine Karte.
 - Enthält deine Bibliothek weniger als sieben Karten, während Jaces letzte Fähigkeit verrechnet wird, und Jace hat das Spiel bereits verlassen, ziehst du so viele Karten wie möglich und gewinnst dann die Partie, bevor zustandsbasierte Aktionen dazu führen würden, dass du die Partie wegen des Versuchs, eine Karte aus einer leeren Bibliothek zu ziehen, verlierst.
-

Jaces List (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{3} {U} {U}

Hexerei

Bringe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl auf die Hand ihrer Besitzer zurück. Du kannst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Jace, arkaner Strategie, durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

- Du kannst Jaces List wirken, ohne eine Kreatur deiner Wahl zu bestimmen. Du durchsuchst deine Bibliothek einfach nach Jace, arkaner Strategie. Falls du jedoch irgendwelche Ziele bestimmst und alle diese Ziele illegal werden, bevor Jaces List verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und du durchsuchst deine Bibliothek nicht.

Jaces Projektion (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{2} {U} {U}

Kreatur — Zauberer, Illusion

2/2

Immer wenn du eine Karte ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf Jaces Projektion.

{3} {U}: Lege eine Loyalitätsmarke auf einen Jace-Planeswalker deiner Wahl.

- Falls ein Effekt dich anweist, mehrere Karten zu ziehen, wird die ausgelöste Fähigkeit von Jaces Projektion entsprechend oft ausgelöst.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, wird die Fähigkeit von Jaces Projektion nicht ausgelöst.
- Eine Loyalitätsmarke auf einen Jace-Planeswalker zu legen führt nicht dazu, dass eine seiner Loyalitätsfähigkeiten aktiviert wird.

Jaya, verehrte Feuermagierin

{4} {R}

Legendärer Planeswalker — Jaya

5

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

–2: Jaya, verehrte Feuermagierin, fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Jaya fügt durch ihre erste Fähigkeit keinen Schaden zu, sondern sie modifiziert die Höhe des Schadens, der von der ursprünglichen roten Quelle zugefügt wird.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden deine rote Quelle zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewandt werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft Jayas Effekt nicht mehr zu.

- Falls Schaden, der aus einer von dir kontrollierten Quelle zugefügt wird, auf mehrere gegnerische bleibende Karten bzw. gleichzeitig auf einen Gegner und eine oder mehrere bleibende Karten, die er kontrolliert, zugewiesen oder aufgeteilt wird, teile die ursprüngliche Menge, bevor du 1 addierst. Falls du zum Beispiel mit einer 5/5 roten Kreatur mit Trampelschaden angreifst und dein Gegner mit einer 2/2 Kreatur blockt, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann jeweils zu 3 und 4 Schadenspunkten modifiziert.

Jayas Gruß
 {1} {R}
 Spontanzauber
 Jayas Gruß fügt einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Hellsicht 1.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Jayas Gruß verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an.

Karn, der Große Schöpfer
 {4}
 Legendärer Planeswalker — Karn
 5
 Aktivierte Fähigkeiten von Artefakten, die deine Gegner kontrollieren, können nicht aktiviert werden.
 +1: Bis zu deinem nächsten Zug wird bis zu ein Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl zu einer Artefaktkreatur mit Stärke und Widerstandskraft jeweils gleich ihrer umgewandelten Manakosten.
 −2: Du kannst eine Artefaktkarte bestimmen, die du besitzt und die sich außerhalb der Partie oder im Exil befindet, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext, wie zum Beispiel Ausrüsten. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind von Karn nicht betroffen.
- Karns erste Fähigkeit betrifft nur Artefakte im Spiel. Aktivierte Fähigkeiten, die in anderen Zonen funktionieren, können weiterhin aktiviert werden.
- Eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen und ihre {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls die bleibende Karte durchgehend seit Beginn des aktuellen Zuges ihres Beherrschers unter dessen Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange die bleibende Karte bereits eine Kreatur war.
- Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Karns letzte Fähigkeit kann keine verdeckte Karte aus dem Exil auf deine Hand bringen, selbst wenn du weißt, dass es eine Artefaktkarte ist.
- In einer Casual-Partie kommt die Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, aus deiner persönlichen Sammlung. In einem Turnier-Event muss sich eine Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, in deinem Sideboard befinden. Du kannst dir dein Sideboard jederzeit ansehen.

Kasmina, rätselhafte Mentorin

{3} {U}

Legendärer Planeswalker — Kasmina

5

Zaubersprüche, die deine Gegner wirken und die eine Kreatur oder einen Planeswalker, die bzw. den du kontrollierst, als Ziel haben, kosten beim Wirken {2} mehr.

–2: Erzeuge einen 2/2 blauen Zauberer-Kreaturenspielstein. Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Um die Gesamtkosten eines gegnerischen Zauberspruchs, der eine Kreatur oder einen Planeswalker, die bzw. den du kontrollierst, als Ziel hat, zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die jener Spieler bezahlt; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu (wie die von Kasminas Effekt) 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.
- Auch Zaubersprüche, die mehr als eine Kreatur und/oder einen Planeswalker, die bzw. den du kontrollierst, als Ziel haben, kosten beim Wirken genau {2} mehr. (Die Anzahl der Ziele spielt keine Rolle.)
- Du kannst zwischen Ziehen und Abwerfen nichts tun, auch nicht die Karte wirken, die du gerade gezogen hast.

Kasminas Transmutation

{1} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

- Kasminas Transmutation überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der als Ziel gewählten Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem Kasminas Transmutation an die Kreatur angelegt wurde, überschreiben den Effekt von Kasminas Transmutation.
 - Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie der Effekt des Blutigen Schnitts, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.
 - Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem Kasminas Transmutation an sie angelegt wurde, behält sie die Fähigkeit.
-

Kaya, Verdammnis der Toten
{3} {w/b} {w/b} {w/b}
Legendärer Planeswalker — Kaya
7

Deine Gegner und bleibende Karten mit Fluchsicherheit, die deine Gegner kontrollieren, können das Ziel von Zaubersprüchen und Fähigkeiten sein, die du kontrollierst, als ob sie keine Fluchsicherheit hätten.
–3: Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die du kontrollierst, einen Gegner oder eine bleibende Karte mit Fluchsicherheit, die dein Gegner kontrolliert, als Ziel hat, und Kaya das Spiel verlässt, während der Zauberspruch oder die Fähigkeit auf dem Stapel ist, wird der Spieler oder die bleibende Karte zu einem illegalen Ziel für deinen Zauberspruch bzw. deine Fähigkeit. Das gilt auch für Kayas eigene Loyalitätsfähigkeit.

Kayas Eid
{1} {W} {B}
Legendäre Verzauberung
Wenn Kayas Eid ins Spiel kommt, fügt er einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.
Immer wenn ein Gegner mit einer oder mehreren Kreaturen einen Planeswalker angreift, den du kontrollierst, fügt Kayas Eid jenem Spieler 2 Schadenspunkte zu und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls das Ziel deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die erste Fähigkeit von Kayas Eid verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du erhältst die 3 Lebenspunkte nicht dazu.
- Falls ein Gegner zwei oder mehr Planeswalker angreift, die du kontrollierst, wird die letzte Fähigkeit von Kayas Eid für jeden der angegriffenen Planeswalker einmal ausgelöst.

Kayas Geisterform
{B}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur oder einen Planeswalker, die bzw. den du kontrollierst
Wenn die verzauberte bleibende Karte stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die verzauberte bleibende Karte übernimmt, wird Kayas Geisterform auf deinen Friedhof gelegt.
- Kayas Geisterform kann einen Spielstein verzaubern, doch ihre letzte Fähigkeit bringt den Spielstein nicht ins Spiel zurück.
- Kayas Geisterform wird auf deinen Friedhof gelegt, sobald die verzauberte bleibende Karte das Spiel verlässt. Sie kommt nicht mit der bleibenden Karte ins Spiel zurück.
- Falls ein Effekt die verzauberte bleibende Karte ins Exil schickt und sofort ins Spiel zurückbringt, wird die letzte Fähigkeit von Kayas Geisterform ausgelöst, hat aber keinen Effekt. Falls ein Effekt die verzauberte

bleibende Karte jedoch ins Exil schickt und zu einem späteren Zeitpunkt zurückbringen würde, bringt Kayas Geisterform die Karte sofort ins Spiel zurück und sie wird nicht zu einem späteren Zeitpunkt zurückgebracht.

- Falls die verzauberte bleibende Karte auf einen Friedhof oder ins Exil geschickt wird und diese Zone verlässt, bevor die letzte Fähigkeit von Kayas Geisterform verrechnet wird, bleibt die Karte in ihrer neuen Zone, selbst wenn diese Zone ebenfalls ein Friedhof oder das Exil ist. Du bringst sie nicht ins Spiel zurück.
- Falls Kayas Geisterform und die verzauberte bleibende Karte zum selben Zeitpunkt auf einen Friedhof und/oder ins Exil geschickt werden, bringst du die verzauberte bleibende Karte ins Spiel zurück.
- Falls Kayas Geisterform eine bleibende Karte verzaubert, die du kontrollierst, aber nicht besitzt, wird die bleibende Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel zurückgebracht, wenn sie stirbt oder ins Exil geschickt wird. Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Karten, die du durch den Effekt von Kayas Geisterform kontrollierst, ins Exil geschickt.

Kein Entrinnen

{2} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Kreaturen- oder Planeswalkerzauber deiner Wahl. Falls der Zauberspruch auf diese Weise neutralisiert wird, schicke ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen.

Hellsicht 1.

- Ein Kreaturen- oder Planeswalkerzauber, der nicht neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für Kein Entrinnen. Der Zauberspruch wird zwar beim Verrechnen von Kein Entrinnen nicht neutralisiert, aber du wendest Hellsicht 1 an.

Kettenpeitschen-Zyklop

{4} {R}

Kreatur — Zyklop, Krieger

4/4

{3} {R}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.

- Das Aktivieren der Fähigkeit des Kettenpeitschen-Zyklopen, nachdem eine Kreatur geblockt hat, entfernt die blockende Kreatur nicht aus dem Kampf und führt auch nicht dazu, dass die Kreatur, die sie geblockt hat, ungeblockt wird.

Kiora die Behemothruferin

{2} {g/u}

Legendärer Planeswalker — Kiora

7

Immer wenn eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

–1: Enttappe eine bleibende Karte deiner Wahl.

- Die Kreatur, die ins Spiel kommt, muss Stärke 4 oder mehr haben, sowie sie ins Spiel kommt, andernfalls wird Kioras erste Fähigkeit nicht ausgelöst. Statische Fähigkeiten, die die Stärke einer Kreatur erhöhen

oder senken, werden berücksichtigt, ebenso sämtliche +1/+1-Marken, mit denen die Kreatur ins Spiel kommt. Du kannst jedoch nicht eine Kreatur mit Stärke 3 oder weniger ins Spiel bringen und dann ihre Stärke mit einem Zauberspruch, einer aktivierten Fähigkeit oder einer ausgelösten Fähigkeit erhöhen, um Kioras Fähigkeit auszulösen.

- Falls die Stärke der Kreatur, die ins Spiel kommt, auf 3 oder weniger fällt, nachdem sie ins Spiel gekommen ist, ziehst du dennoch eine Karte.

Krenko, Zinnstraßenboss

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin

1/2

Immer wenn Krenko, Zinnstraßenboss, angreift, lege eine +1/+1-Marke auf ihn und erzeuge dann so viele 1/1 rote Goblin-Kreaturenspielsteine, wie Krenkos Stärke beträgt.

- Falls Krenko das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wird, legst du keine +1/+1-Marke auf ihn, aber du verwendest seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Goblin-Spielstein erzeugt werden.
- Die Spielsteine, die durch Krenkos ausgelöste Fähigkeit erzeugt werden, greifen nicht an. Da alle Angreifer zum selben Zeitpunkt bestimmt werden, kann ein auf diese Weise erzeugter Spielstein nicht angreifen, selbst wenn er Eile erhält.

Kronch-Treiber

{1} {G}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/1

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf den Kronch-Treiber.

- Die Kreatur, die ins Spiel kommt, muss Stärke 4 oder mehr haben, sowie sie ins Spiel kommt, andernfalls wird die Fähigkeit des Kronch-Treibers nicht ausgelöst. Statische Fähigkeiten, die die Stärke einer Kreatur erhöhen (oder senken), werden berücksichtigt. Du kannst jedoch nicht eine Kreatur mit Stärke 3 oder weniger ins Spiel bringen und dann ihre Stärke mit einem Zauberspruch, einer aktivierten Fähigkeit oder einer ausgelösten Fähigkeit erhöhen, um die Fähigkeit des Kronch-Treibers auszulösen.
 - Falls die Stärke der Kreatur, die ins Spiel kommt, auf 3 oder weniger fällt, nachdem sie ins Spiel gekommen ist, legst du dennoch eine +1/+1-Marke auf den Kronch-Treiber.
 - Falls die Stärke des Kronch-Treibers auf 4 oder mehr erhöht wird, sowie er ins Spiel kommt, löst er seine eigene Fähigkeit aus.
-

Lazotep-Schutz

{1} {U}

Spontanzauber

Aufmarsch 1. *(Lege eine +1/+1-Marke auf eine Armee, die du kontrollierst. Falls du keine kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturenspielstein.)*

Du und bleibende Karten, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges. *(Du und sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

- Wenn du einen Zombie-Armee-Spielstein erzeugst, wenn der Lazotep-Schutz dich anweist, Aufmarsch 1 anzuwenden, erhält der Spielstein Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges.
 - Du führst Aufmarsch 1 durch und verleihst Fluchsicherheit, während der Lazotep-Schutz verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
-

Legionärin des zehnten Distrikts

{R} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Eile

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der die Legionärin des zehnten Distrikts als Ziel hat, lege eine +1/+1-Marke auf die Legionärin des zehnten Distrikts und wende dann Hellsicht 1 an.

- Die Fähigkeit der Legionärin des zehnten Distrikts wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
 - Du wendest auch Hellsicht 1 an, falls du keine +1/+1-Marke auf die Legionärin des zehnten Distrikts legen kannst, weil sie beispielsweise das Spiel verlassen hat.
-

Liliana, Schreckenshorde-Generalin

{4} {B} {B}

Legendärer Planeswalker — Liliana

6

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, ziehe eine Karte.

+1: Erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

−4: Jeder Spieler opfert zwei Kreaturen.

−9: Jeder Gegner bestimmt je eine bleibende Karte von jedem Typ bleibender Karten, die er kontrolliert, und opfert den Rest.

- Falls Liliana zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird ihre erste Fähigkeit für jede der anderen Kreaturen ausgelöst.
- Falls Liliana irgendwie eine Kreatur wird und stirbt, wird ihre erste Fähigkeit ausgelöst.

- Sowie Lilianas zweite Loyalitätsfähigkeit verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, der am Zug ist, zwei Kreaturen, die er kontrolliert. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert. Falls ein Spieler nur eine Kreatur bestimmen kann, tut er dies.
- Sowie Lilianas letzte Fähigkeit verrechnet wird, trifft der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es irgendwie der Zug eines Gegners ist, dieser Gegner) zuerst all seine Entscheidungen, gefolgt von allen anderen Gegnern in Zugreihenfolge. Die anderen Gegner wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle nicht bestimmten bleibenden Karten gleichzeitig geopfert.
- Die Typen bleibender Karten sind Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land und Planeswalker. Übertypen wie legendär sind keine Typen bleibender Karten.
- Während die Entscheidungen für Lilianas letzte Fähigkeit getroffen werden, kann eine bleibende Karte, die mehr als einen Typ bleibender Karten hat, für jeden davon gezählt werden. Beispielsweise könntest du eine Artefaktkreatur als das Artefakt bestimmen, eine andere Kreatur als die Kreatur und eine Verzauberungskreatur als die Verzauberung, die verschont werden sollen. Nach dem gleichen Prinzip könntest du die Verzauberungskreatur sowohl als Verzauberung als auch als Kreatur bestimmen, die verschont werden sollen; selbst dann, wenn du noch weitere Kreaturen und/oder Verzauberungen kontrollierst.

Lilianas Triumph

{1}{B}

Spontanzauber

Jeder Gegner opfert eine Kreatur. Falls du einen Liliana-Planeswalker kontrollierst, wirft außerdem jeder Gegner eine Karte ab.

- Du kannst Lilianas Triumph auch wirken, falls nur einige oder keiner deiner Gegner eine Kreatur opfern können. Falls du einen Liliana-Planeswalker kontrollierst, wirft dennoch jeder Gegner eine Karte ab, selbst wenn er keine Kreatur opfern konnte.
- Sowie Lilianas Triumph verrechnet wird, bestimmt der Gegner, dessen Zug es ist (oder, falls es dein Zug ist, der nächste Gegner in Zugreihenfolge) eine Kreatur, die geopfert werden soll, gefolgt von allen anderen Gegnern in Zugreihenfolge. Die anderen Gegner wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert. Dann, falls du einen Liliana-Planeswalker kontrollierst, bestimmt jeder Gegner in derselben Reihenfolge verdeckt eine Karte auf seiner Hand und schließlich werden alle so bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.

Loxodon-Feldwebel

{3}{W}

Kreatur — Elefant, Soldat

3/3

Wachsamkeit

Wenn der Loxodon-Feldwebel ins Spiel kommt, erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst, Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Loxodon-Feldwebels betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Wachsamkeit.

- Sollte eine Kreatur Wachsamkeit erhalten, nachdem du mit ihr angegriffen hast, wird sie dadurch nicht enttappt.

Luftschlagkauz

{1} {U}

Kreatur — Vogel

1/2

Fliegend

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält der Luftschlagkauz +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Fähigkeit des Luftschlagkauzes wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Massakermädel

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

4/4

Bedrohlich

Wenn das Massakermädel ins Spiel kommt, erhält jede andere Kreatur -1/-1 bis zum Ende des Zuges. Immer wenn eine Kreatur in diesem Zug stirbt, erhält jede Kreatur außer dem Massakermädel -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Massakermädels und ihre verzögert ausgelöste Fähigkeit betreffen jeweils nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeiten im Spiel sind. Kreaturen, die erst später im Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -1/-1, es sei denn, die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird später erneut ausgelöst und verrechnet.
- Sobald die ausgelöste Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Massakermädels ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle, ob das Massakermädel im Spiel bleibt. Die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird erzeugt, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird.
- Kreaturen, die sterben, während sich die ausgelöste Fähigkeit des Massakermädels noch auf dem Stapel befindet, lösen die verzögert ausgelöste Fähigkeit nicht aus, da sie noch nicht erzeugt wurde.
- Eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 stirbt nicht sofort, sondern erst zu dem Zeitpunkt, zu dem ein Spieler das nächste Mal Priorität erhält. Das bedeutet: Sämtliche Kreaturen, deren Widerstandskraft auf 0 sinkt, sowie die Kommt-Ins-Spiel-Fähigkeit des Massakermädels verrechnet wird, bleiben im Spiel, bis die verzögert ausgelöste Fähigkeit erzeugt wurde.
- Falls gleichzeitig mehr als eine Kreatur stirbt, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Massakermädels entsprechend oft ausgelöst.

Meervolk-Himmelstaucherin

{G}{U}

Kreatur — Meervolk, Mutant

1/1

Fliegend

Wenn die Meervolk-Himmelstaucherin ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

{3}{G}{U}: Führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

- Du kannst die Meervolk-Himmelstaucherin als Ziel ihrer eigenen Fähigkeit bestimmen.

Mizzium-Panzer

{1}{R}{R}

Artefakt — Fahrzeug

3/2

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, wird der Mizzium-Panzer zu einer Artefaktkreatur und erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Bemannen 1 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 1 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit des Mizzium-Panzers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Mizzium-Panzers wird auch ausgelöst, falls er bereits eine Kreatur ist. In diesem Fall erhält er zusätzlich +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Mobilisierter Distrikt

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{4}: Der Mobilisierte Distrikt wird bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 Bürger-Kreatur mit Wachsamkeit. Er ist immer noch ein Land. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren für jede legendäre Kreatur und jeden legendären Planeswalker, die bzw. den du kontrollierst, {1} weniger.

- Falls du vier oder mehr legendäre bleibende Karten kontrollierst, die Kreaturen und/oder Planeswalker sind, kostet das Aktivieren der letzten Fähigkeit des Mobilisierten Distrikts kein Mana. Ein legendärer Planeswalker, der auch eine Kreatur ist, reduziert diese Kosten nur um {1}.
- Falls der Mobilisierte Distrikt im selben Zug zur Kreatur wird, in dem er auch ins Spiel gekommen ist, kannst du nicht mit ihm angreifen und auch nicht mehr seine Manafähigkeit aktivieren.

- Eine Fähigkeit, die ein Land in eine Kreatur verwandelt, legt auch Stärke und Widerstandskraft der Kreatur fest. Falls das Land bereits eine Kreatur war (beispielsweise weil es das Ziel der Erweckung von Vitu-Ghazi war), überschreibt dies den vorherigen Effekt, der Stärke und Widerstandskraft festgelegt hat. Effekte, die seine Stärke und Widerstandskraft verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dies gilt auch für Marken, die seine Stärke und Widerstandskraft verändern (wie +1/+1-Marken), und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen. Falls der Mobilisierte Distrikt zum Beispiel zu einer 0/0 Kreatur mit neun +1/+1-Marken darauf gemacht wurde, macht die Aktivierung ihrer zweiten aktivierten Fähigkeit eine 12/12 Bürger-Kreatur daraus, die immer noch ein Land ist.

Mowu, treuer Begleiter

{3} {G}

Legendäre Kreatur — Hund

3/3

Verursacht Trampelschaden, Wachsamkeit

Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf Mowu, treuer Begleiter, gelegt würden, werden stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken auf ihn gelegt.

- Mowus Ersatzeffekt betrifft ausschließlich Mowu und wird daher auch angewendet, falls er aus irgendeinem Grund mit einer oder mehreren +1/+1-Marken ins Spiel kommt. Er kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

Nahiris Steinklingen

{1} {R}

Spontanzauber

Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst dieselbe Kreatur nicht zweimal als Ziel wählen, damit sie +4/+0 erhält.

Narset, Lüfterin der Schleier

{1} {U} {U}

Legendärer Planeswalker — Narset

5

Kein Gegner kann mehr als eine Karte pro Zug ziehen.
 –2: Schau dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Karte, die weder eine Kreatur noch ein Land ist, offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Jeder Gegner kann maximal eine Karte im Zug jedes Spielers ziehen. Jedes weitere Kartenziehen während desselben Zuges wird ignoriert.
- Falls ein Gegner in einem Zug noch keine Karte gezogen hat und ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit den Spieler anweist, mehrere Karten zu ziehen, zieht er nur eine Karte. Falls die Anweisung, mehrere Karten zu ziehen, jedoch optional ist (beispielsweise „Immer wenn ... kannst du zwei Karten ziehen“), kann der Spieler nicht bestimmen, etwas Unmögliches zu tun und auf diese Weise eine Karte zu ziehen; der Spieler zieht keine Karten.

- Narset berücksichtigt Karten, die von Gegnern früher in dem Zug, in dem sie ins Spiel kommt, gezogen wurden, auch wenn sie keinen Einfluss mehr auf diese Karten hat. Falls ein Gegner zum Beispiel zwei Karten gezogen hat und Narset dann ins Spiel kommt, kann der Gegner in diesem Zug keine Karten mehr ziehen, aber die zwei gezogenen Karten sind nicht betroffen.
- Ersatzeffekte (wie der vom Unterreich-Lich oder der ersten Fähigkeit von Jace, Beherrscher der Mysterien) können nicht verwendet werden, um ein von Narset verbotenes Kartenziehen zu ersetzen. Falls jedoch das erste Kartenziehen eines Gegners ersetzt wird (beispielsweise durch die Fähigkeit des Unterreich-Lichs), ist es nicht passiert und Narset wird das nächste Kartenziehen nicht verhindern (welches ebenfalls durch die Fähigkeit des Unterreich-Lichs ersetzt werden kann).

Narsets Umkehrung

{U} {U}

Spontanzauber

Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl und bringe ihn bzw. sie dann auf die Hand seines bzw. ihres Besitzers zurück. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Narsets Umkehrung kann jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
- 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 hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, 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 denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie beispielsweise das Finale der Verheißung), hat die Kopie denselben Wert für X.
- Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Narsets Umkehrung und die Kopie werden verrechnet, bevor der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet würde.
- Ein Zauberspruch, der auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wird, wird vom Stapel entfernt und daher nicht verrechnet. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, sondern existiert einfach nicht mehr. Dies funktioniert daher auch gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.
- Falls eine Kopie eines Zauberspruchs auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht werden soll, wird sie dorthin zurückgebracht und hört anschließend als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren.

Neheb, Schreckenshorde-Champion

{2} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Zombie, Minotaurus, Krieger

5/4

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn Neheb, Schreckenshorde-Champion, einem Spieler oder Planeswalker Kampfschaden zufügt, kannst du eine beliebige Anzahl an Karten abwerfen. Falls du dies tust, ziehe entsprechend viele Karten und erzeuge entsprechend viel {R}. Bis zum Ende des Zuges verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden.

- Andere Effekte können dafür sorgen, dass du mehr oder weniger als die Anzahl der abgeworfenen Karten ziehst. In diesen Fällen ist die Menge Mana, die du erzeugst, gleich der Anzahl der abgeworfenen Karten und nicht gleich der Anzahl der gezogenen Karten.

Neue Horizonte

{2} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Land

Wenn die Neuen Horizonte ins Spiel kommen, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Das verzauberte Land hat „{T}: Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe.“

- Du kannst Neue Horizonte auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.
- Falls das Land, das diese Aura verzaubern würde, ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, Neue Horizonte zu verrechnen, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Neuformung

{G} {U}

Hexerei

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

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 1 plus den umgewandelten Manakosten der geopferten Kreatur, bringe sie mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
- Spieler können auf die Neuformung erst antworten, nachdem sie gewirkt wurde und all ihre Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst.

- Falls eine Kreatur oder eine Karte in deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Spielsteine, die keine Kopie von etwas anderem sind, haben keine Manakosten. Alles ohne Manakosten hat üblicherweise umgewandelte Manakosten von 0.
- Eine Kreatur, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, falls sie andernfalls ohne +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde.

Nicol Bolas, Drachengott
 {U}{B}{B}{B}{R}
 Legendärer Planeswalker — Bolas
 4

Nicol Bolas, Drachengott, hat alle Loyalitätsfähigkeiten aller anderen Planeswalker im Spiel.
 +1: Du ziehst eine Karte. Jeder Gegner schickt eine Karte von seiner Hand oder eine bleibende Karte, die er kontrolliert, ins Exil.
 -3: Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl.
 -8: Jeder Gegner, der keine legendäre Kreatur oder keinen legendären Planeswalker kontrolliert, verliert die Partie.

- Nicol Bolas entfernt keine Loyalitätsfähigkeiten von anderen Planeswalkern.
- Nicol Bolas erhält keine statischen oder ausgelösten Fähigkeiten von anderen Planeswalkern und auch keine aktivierten Fähigkeiten, die keine Loyalitätsfähigkeiten sind und die sie aus irgendeinem Grund haben.
- Auch wenn Nicol Bolas eine beträchtliche Anzahl an Loyalitätsfähigkeiten haben kann, kannst du dennoch in jedem Zug nur eine Loyalitätsfähigkeit von Nicol Bolas, Drachengott, aktivieren.
- Falls eine Loyalitätsfähigkeit den Namen der ursprünglichen Planeswalker-Karte verwendet, behandle Nicol Bolas' Version dieser Fähigkeit, als wäre stattdessen der Name Nicol Bolas, Drachengott, verwendet worden. Falls beispielsweise Nahiri, Sturm aus Stein, im Spiel ist, fügt Nicol Bolas den Schaden zu, falls du die Fähigkeit aktivierst, die er von ihr hat.
- Falls eine Fähigkeit eines Planeswalkers Karten ins Exil schickt und eine andere Loyalitätsfähigkeit desselben Planeswalkers die Karten im Exil verwendet, sind die Fähigkeiten miteinander verbunden. Falls Nicol Bolas beide Fähigkeiten erhält, sind seine Versionen auf gleiche Weise miteinander verbunden. Karten, die durch andere Fähigkeiten von Nicol Bolas ins Exil geschickt wurden (wie seine eigene erste Loyalitätsfähigkeit), werden von diesen verbundenen Fähigkeiten nicht gesehen.
- Falls Fähigkeiten ausgelöst werden, sowie du eine Karte ziehst, während du Nicol Bolas' erste Loyalitätsfähigkeit verrechnest, werden die Fähigkeiten erst verrechnet, nachdem deine Gegner eine Handkarte oder bleibende Karte ins Exil geschickt haben.
- Nachdem du beim Verrechnen der ersten Loyalitätsfähigkeit von Nicol Bolas eine Karte gezogen hast, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es irgendwie der Zug eines Gegners ist, jener Gegner) eine bleibende Karte, die er kontrolliert, oder eine Karte auf seiner Hand, ohne die Karte vorzuzeigen. Die anderen Gegner folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Anschließend werden alle bestimmten Karten gleichzeitig ins Exil geschickt.

- In einer Partie Two-Headed Giant verliert das gesamte Team die Partie, falls ein Spieler dieses Teams die Partie verliert, selbst dann, wenn der andere Spieler eine legendäre Kreatur oder einen legendären Planeswalker kontrolliert.

Nissa, Erschütterin der Welt

{3} {G} {G}

Legendärer Planeswalker — Nissa

5

Immer wenn du einen Wald für Mana tappst, erzeuge ein zusätzliches {G}.

+1: Lege drei +1/+1-Marken auf bis zu ein Nichtkreatur-Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Enttappe es. Es wird zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Wachsamkeit und Eile, die immer noch ein Land ist.
 -8: Du erhältst ein Emblem mit „Länder, die du kontrollierst, haben Unzerstörbarkeit.“ Durchsuche deine Bibliothek nach einer beliebigen Anzahl an Wald-Karten, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

- Der Effekt von Nissas erster Loyalitätsfähigkeit ist dauerhaft. Er endet also nicht im Aufräumsegment.

Niv-Mizzet der Auferstandene

{W} {U} {B} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Drache, Avatar

6/6

Fliegend

Wenn Niv-Mizzet der Auferstandene ins Spiel kommt, decke die obersten zehn Karten deiner Bibliothek auf. Bestimme davon für jedes Farbenpaar eine Karte mit genau diesen Farben. Nimm die bestimmten Karten auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Ein „Farbenpaar“ besteht aus genau zwei Farben. Es gibt zehn Farbenpaare in *Magic*: weiß-blau, weiß-schwarz, blau-schwarz, blau-rot, schwarz-rot, schwarz-grün, rot-grün, rot-weiß, grün-weiß und grün-blau.
- Falls die obersten zehn Karten deiner Bibliothek nicht alle zehn Farbenpaare enthalten, bestimmst du so viele Karten wie möglich und nimmst sie auf deine Hand.

Ob Nixilis der Hasserfüllte

{3} {B} {B}

Legendärer Planeswalker — Nixilis

5

Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, fügt Ob Nixilis der Hasserfüllte jenem Spieler 1 Schadenspunkt zu.

-2: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher zieht zwei Karten.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Ob Nixilis' letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Kein Spieler zieht zwei Karten. Falls die Kreatur deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil sie zum Beispiel unzerstörbar ist), zieht ihr Beherrscher zwei Karten.
- Falls Ob Nixilis das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, wahrscheinlich, weil er nur 2 Loyalität hatte, als du seine Fähigkeit aktiviert hast, existiert seine erste Fähigkeit nicht mehr und kann nicht ausgelöst werden, wenn der Beherrscher der Kreatur zwei Karten zieht.

Ob Nixilis' Grausamkeit

{2} {B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -5/-5 bis zum Ende des Zuges. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Der Ersatzeffekt von Ob Nixilis' Grausamkeit schickt die als Ziel gewählte Kreatur ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde und nicht nur sofort nachdem Ob Nixilis' Grausamkeit verrechnet wird.

Opfer des Krieges

{2} {B} {B} {G} {G}

Hexerei

Bestimme eines oder mehrere —

- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
 - Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.
 - Zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.
 - Zerstöre ein Land deiner Wahl.
 - Zerstöre einen Planeswalker deiner Wahl.
- Du kannst eine beliebige Anzahl an Modi für die Opfer des Krieges bestimmen, aber du kannst keinen Modus öfter als einmal bestimmen.
 - Die bleibenden Karten deiner Wahl werden in der festgelegten Reihenfolge zerstört. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine davon zerstört wird, werden erst auf den Stapel gelegt, nachdem Opfer des Krieges fertig verrechnet wurde.

Parhelion II

{6} {W} {W}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

5/5

Fliegend, Erstschlag, Wachsamkeit

Immer wenn Parhelion II angreift, erzeuge zwei angreifende 4/4 weiße Engel-Kreaturespielsteine mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

Bemannen 4 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 4 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker die beiden Spielsteine angreifen. Sie müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen, den Parhelia II angreift, und sie können unterschiedliche Spieler und/oder Planeswalker angreifen.
- Obwohl die Spielsteine angreifen, wurden sie nie als Angreifer deklariert (dies ist u. A. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).

Pollenbenetzer-Druidin

{1} {G}

Kreatur — Elf, Druiden

1/1

Wenn die Pollenbenetzer-Druidin ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.
- Führe Wucherung durch. *(Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*

- Du kannst die Pollenbenetzer-Druidin als Ziel ihrer eigenen Fähigkeit bestimmen.

Preis der Invasion

{2} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Nichtland-Karte.

Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab.

Aufmarsch 1. *(Lege eine +1/+1-Marke auf eine Armee, die du kontrollierst. Falls du keine kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturenspielstein.)*

- Du führst auch dann Aufmarsch 1 durch, wenn der Spieler keine Nichtland-Karte zum Abwerfen hat.

Preis des Verrats

{B}

Hexerei

Entferne bis zu fünf Marken von einem Artefakt, einer Kreatur, einem Planeswalker oder einem Gegner deiner Wahl.

- Der Preis des Verrats hat nur ein Ziel. Du kannst verschiedene Sorten von Marken und/oder mehrere Marken derselben Sorte von diesem einen Ziel entfernen.
- Spieler haben normalerweise keine Marken, aber einige Karten anderer Sets besagen, dass ein Spieler eine Marke einer bestimmten Sorte „erhält“. Insbesondere gilt: Embleme sind keine Marken.

Ral, Meister der Stürme

{2} {U} {R}

Legendärer Planeswalker — Ral

4

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst, fügt Ral, Meister der Stürme, einem Gegner oder Planeswalker deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

+2: Hellsicht 1.

–2: Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Spontanzauber oder deine nächste Hexerei wirkst, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Falls ein Effekt einen Zauberspruch mehrere Male kopiert, wie es das Finale der Verheißung kann, wird Rals erste Fähigkeit entsprechend oft ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die durch Rals letzte Fähigkeit erzeugten Kopien denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls beim Wirken des kopierten Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen, die durch Rals letzte Fähigkeit erzeugt wurden. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopien, die von Rals letzter Fähigkeit erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Rals Wutausbruch

{2} {U} {R}

Spontanzauber

Rals Wutausbruch fügt einem Ziel deiner Wahl 3

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

- Falls die bleibende Karte oder der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Rals Wutausbruch verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du schaust dir nicht die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an.
 - Falls du nur 1 Karte in deiner Bibliothek hast, nimmst du sie auf deine Hand – du verlierst dann erst die Partie, wenn du das nächste Mal versuchst, eine Karte aus deiner leeren Bibliothek zu ziehen. Falls daher Rals Wutausbruch einem Gegner mit 3 oder weniger Lebenspunkten Schaden zufügt, während du zwei oder weniger Karten in deiner Bibliothek hast, gewinnst du die Partie.
-

Ravnica im Krieg

{3} {W}

Hexerei

Schicke alle mehrfarbigen bleibenden Karten ins Exil.

- Ein Land hat normalerweise keine Farbe, selbst wenn es eine oder mehrere Manafarben erzeugen kann.

Rettungssphinx

{2} {U} {U}

Kreatur — Sphinx

3/2

Fliegend

Sowie die Rettungssphinx ins Spiel kommt, kannst du eine bleibende Nichtland-Karte, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen. Falls du dies tust, kommt die Rettungssphinx mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

- Du bestimmst, ob eine bleibende Nichtland-Karte mit der Fähigkeit der Rettungssphinx zurückgebracht werden soll und falls ja welche, während sie ins Spiel kommt. Kein Spieler kann zwischen dem Bestimmen der zurückzubringenden bleibende Karte und dem Zeitpunkt, zu dem die Rettungssphinx mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, eine Aktion ausführen.
- Falls die zurückgebrachte Karte eine Fähigkeit hat, die normalerweise ausgelöst würde, wenn die Rettungssphinx ins Spiel kommt (wie der Kronch-Treiber), wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Falls die Rettungssphinx irgendwie gleichzeitig mit einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommt, kannst du jene bleibende Karte nicht zurückbringen. Du kannst nur bleibende Karten bestimmen, die sich bereits im Spiel befinden.

Roalesk, Oberster Hybrid

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Mutant

4/5

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Wenn Roalesk, Oberster Hybrid, ins Spiel kommt, lege zwei +1/+1-Marken auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Wenn Roalesk stirbt, führe Wucherung durch und führe dann erneut Wucherung durch. *(Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke. Dann tust du dies noch einmal.)*

- Du führst zweimal Wucherung durch, während Roalesks letzte Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Wucherungen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
 - Falls Roalesk sterben würde und er dein Kommandeur in einer Commander-Partie ist, kannst du ihn stattdessen in die Kommandozone legen. Falls du Roalesk jedoch auf diese Weise rettetest, stirbt er nicht und du führst nicht Wucherung durch.
-

Rollentausch

{U} {U} {R}

Hexerei

Tausche die Kontrolle über zwei bleibende Karten deiner Wahl, die einen Typ bleibender Karten gemeinsam haben.

- Falls eine der bleibenden Karten deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem der Rollentausch verrechnet wird, findet der Austausch nicht statt.
- Der Effekt des Rollentauschs ist permanent. Er endet nicht im Aufräumsegment und auch nicht, falls die bleibenden Karten aufhören, einen Typ bleibender Karte gemeinsam zu haben, nachdem der Rollentausch verrechnet wurde.
- Du kannst auch zwei bleibende Karten als Ziel wählen, die du nicht kontrollierst.
- Falls beide bleibenden Karten vom selben Spieler kontrolliert werden, sowie der Rollentausch verrechnet wird, passiert nichts.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine bleibende Karte führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über etwaige an sie angelegten Auren oder Ausrüstungen übernimmst.
- Die Typen bleibender Karten sind Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land und Planeswalker. Übertypen wie legendär sind keine Typen bleibender Karten. Du kannst beispielsweise nicht die Kontrolle über eine legendäre Kreatur gegen die Kontrolle über einen legendären Planeswalker tauschen.

Saheeli, vollendete Handwerkerin

{1} {u/r} {u/r}

Legendärer Planeswalker — Saheeli

5

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturenspielstein.

–2: Ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie eines anderen Artefakts oder einer anderen Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst, außer dass die Kopie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Artefakt ist.

- Saheelis erste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Saheelis Loyalitätsfähigkeit sorgt dafür, dass das Artefakt deiner Wahl die aufgedruckten Werte der bleibenden Karte deiner Wahl sowie alle Kopier-Effekte, die auf sie angewendet wurden, kopiert. Sie kopiert keine Marken, die auf jener bleibenden Karte liegen, oder Effekte, die deren Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben etc. verändert haben. Insbesondere gilt: Sie kopiert keine Effekte, die die bleibende Karte deiner Wahl zu einer Kreatur werden ließen.
- Das Artefakt deiner Wahl ist zusätzlich zu allen anderen Typen, die das zweite Ziel hat, ein Artefakt, und diese Ausnahme ist kopierbar. Falls etwas anderes später in diesem Zug das Artefakt kopiert, ist die Kopie ebenfalls ein Artefakt.
- Falls das Artefakt deiner Wahl eine bleibende Karte (A) kopiert, die ihrerseits etwas anderes (B) kopiert, wird es zur Kopie von (B).

- Falls auf das Artefakt deiner Wahl ein Effekt bereits begonnen hat einzuwirken, bevor es zur Kopie einer anderen bleibenden Karte wurde, wird der Effekt weiterhin angewendet.
- Falls das Artefakt deiner Wahl in dem Zug, in dem es ins Spiel kommt, eine Kreatur wird, kannst du mit ihm weder angreifen noch eine seiner {T}-Fähigkeiten verwenden, es sei denn, es hat Eile.
- Falls das Artefakt deiner Wahl keine Ausrüstung ist und eine Kopie einer Ausrüstung wird, fällt es ab, sobald es wieder ein Nicht-Ausrüstung-Artefakt wird.
- Falls das Artefakt deiner Wahl eine Ausrüstung ist, die an eine Kreatur angelegt ist, und zur Kopie einer bleibenden Karte wird, die keine Ausrüstung ist, fällt es ab. Falls es zur Kopie einer Ausrüstung wird, bleibt es angelegt.

Samut Tyrannentod

{2} {r/g} {r/g}

Legendärer Planeswalker — Samut

5

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.

−1: Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+1 und Eile bis zum Ende des Zuges. Hellsicht 1.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, Samuts Loyalitätsfähigkeit zu verrechnen, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an.

Samuts Lauf

{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+1 und Eile bis zum Ende des Zuges. Hellsicht 1.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Samuts Lauf verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an.

Sarkhan der Befreite

{3} {R} {R}

Legendärer Planeswalker — Sarkhan

5

Imm Massakermädelzer wenn eine Kreatur dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift, fügt ihr jeder Drache, den du kontrollierst, 1 Schadenspunkt zu.

+1: Bis zum Ende des Zuges wird jeder Planeswalker, den du kontrollierst, zu einer 4/4 roten Drache-Kreatur und erhält Flugfähigkeit.

−3: Erzeuge einen 4/4 roten Drache-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Ein Planeswalker, der durch Sarkhans erste Loyalitätsfähigkeit zu einer Kreatur wird, kann nicht angreifen, es sei denn, er war durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle.

- Sobald Sarkhans erste Loyalitätsfähigkeit verrechnet wurde, sind Planeswalker, die du kontrollierst (einschließlich Sarkhan), für den Rest des Zuges keine Planeswalker mehr. Sie behalten ihre Loyalitätsmarken und Fähigkeiten, und du kannst ihre Loyalitätsfähigkeiten immer noch aktivieren, falls du dies in diesem Zug noch nicht getan hast. Sie verlieren keine Loyalität, falls ihnen Schaden zugefügt wird, während sie keine Planeswalker sind.

Schreckenshorde-Schlächter

{B} {R}

Kreatur — Zombie, Krieger

1/1

Eile

Immer wenn der Schreckenshorde-Schlächter einem Spieler oder Planeswalker Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf den Schreckenshorde-Schlächter. Wenn der Schreckenshorde-Schlächter stirbt, fügt er einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Der zuletzt bekannte Zustand des Schreckenshorde-Schlächters wird überprüft, um seine Stärke zu ermitteln, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird. Falls seine Stärke 0 oder weniger betrug, wird die Fähigkeit verrechnet und hat keinen Effekt.

Selbstloser Märtyrer

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Wenn der Selbstlose Märtyrer stirbt, führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

- Falls einer anderen Kreatur mit einer +1/+1-Marke zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird wie dem Selbstlosen Märtyrer, kann die ausgelöste Fähigkeit nicht rechtzeitig eine +1/+1-Marke auf die andere Kreatur legen, um sie zu retten.

Sich verbünden

{2} {G}

Spontanzauber

Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, fügen einer anderen Kreatur deiner Wahl jeweils Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls eine der beiden Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie Sich verbünden verrechnet wird, fügt die andere dennoch Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
- Falls entweder beide Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, oder die andere Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Sich verbünden verrechnet wird, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.

Sorin, rachsüchtiger Blutfürst
{2} {W} {B}
Legendärer Planeswalker — Sorin
4

Solange es dein Zug ist, haben Kreaturen und Planeswalker, die du kontrollierst, Lebensverknüpfung.
+2: Sorin, rachsüchtiger Blutfürst, fügt einem Spieler oder einem Planeswalker deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.
-X: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von X aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Die Kreatur ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Vampir.

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur oder demselben Planeswalker hat keine zusätzliche Wirkung.
- Falls Sorin das Spiel verlässt, nachdem du seine erste Loyalitätsfähigkeit während deines Zuges aktiviert hast, aber bevor sie verrechnet wird, erhältst du dennoch 1 Lebenspunkt dazu, sowie die Fähigkeit Schaden zufügt.
- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Sorins Durst
{B} {B}
Spontanzauber
Sorins Durst fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu, und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Sorins Durst verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst die 2 Lebenspunkte nicht dazu.

Sprengzone
Land
Die Sprengzone kommt mit einer Ladungsmarke ins Spiel.
{T}: Erzeuge {C}.
{X} {X}, {T}: Lege X Ladungsmarken auf die Sprengzone.
{3}, {T}, opfere die Sprengzone: Zerstöre jede bleibende Nichtland-Karte, deren umgewandelte Manakosten gleich der Anzahl an Ladungsmarken auf der Sprengzone sind.

- Aktivierungskosten von {X} {X} bedeuten, dass du zweimal X bezahlen musst. Falls du für X den Wert 3 bestimmen möchtest, musst du {6} bezahlen, um die Fähigkeit der Sprengzone zu aktivieren.
- Spielsteine, die keine Kopie von etwas anderem sind, haben keine Manakosten. Alles ohne Manakosten hat üblicherweise umgewandelte Manakosten von 0.
- Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Statue des Gott-Pharaos

{6}

Legendäres Artefakt

Zaubersprüche, die deine Gegner wirken, kosten beim Wirken {2} mehr.

Zu Beginn deines Endsegments verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

- 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 der ersten Fähigkeit der Statue des Gott-Pharaos) 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.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit der Statue des Gott-Pharaos dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert.

Storreva, Devkarin-Lich

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

Legendäre Kreatur — Zombie, Elf, Zauberer

5/4

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn Storreva, Devkarin-Lich, einem Spieler oder Planeswalker Kampfschaden zufügt, bringe eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück, die nicht in diesem Kampf dorthin gelegt wurde.

- Falls Storreva aufgrund von Kampfschaden stirbt, der zum selben Zeitpunkt zugefügt wird, zu dem sie einem Spieler oder Planeswalker Kampfschaden zufügt, wird ihre Fähigkeit ausgelöst.
- Storrevas ausgelöste Fähigkeit kann keine Karte als Ziel haben, die während dieser Kampfphase auf deinen Friedhof gelegt wurde. Dies schließt Kreaturen und Planeswalker ein, die durch Kampfschaden gestorben sind, Kreaturen und Planeswalker, die aus anderen Gründen gestorben sind, und Karten, die aus irgendeiner anderen Zone dorthin gelegt wurden.

Sturm auf die Zitadelle

{4} {G}

Hexerei

Bis zum Ende des Zuges erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+2 und „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler oder Planeswalker Kampfschaden zufügt, zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die der verteidigende Spieler kontrolliert.“

- Der Sturm auf die Zitadelle betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten weder +2/+2 noch die ausgelöste Fähigkeit.

- Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
-

Tamiyo die Geschichtensammlerin

{2} {G} {U}

Legendärer Planeswalker — Tamiyo

5

Zaubersprüche und Fähigkeiten, die deine Gegner kontrollieren, können nicht bewirken, dass du Karten abwirfst oder bleibende Karten opferst.

+1: Bestimme einen Nichtland-Kartennamen und zeige dann die obersten vier Karten deiner Bibliothek offen vor. Nimm davon alle Karten mit dem bestimmten Namen auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.

−3: Bringe eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Sowie ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, verrechnet wird und dich dabei zwingen würde, eine bleibende Karte zu opfern oder eine Karte abzuwerfen, tust du es einfach nicht. Dieser Teil des Effekts ist wirkungslos. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit dir die Option gibt, eine bleibende Karte zu opfern oder eine Karte abzuwerfen, kannst du die Option nicht wählen.
 - Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, besagt, dass etwas geschieht, es sei denn, du opferst eine bleibende Karte (so wie Mogis, Gott des Gemetzels) oder du wirfst eine Karte ab (so wie die Schmerzhaftes Zwickmühle), kannst du nicht bestimmen, zu opfern oder abzuwerfen. Falls andererseits ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, dich anweist, eine bleibende Karte zu opfern oder eine Karte abzuwerfen, falls du nicht eine Aktion durchführst (wie es die Tötungswelle tut), kannst du bestimmen, ob du die Aktion ausführst oder nicht. Falls du die Aktion nicht ausführst, geschieht nichts, da der Zauberspruch oder die Fähigkeit nicht bewirken kann, dass du bleibende Karten opferst oder Karten abwirfst.
 - Tamiyos Fähigkeit betrifft nur das Opfern, aber keine anderen Wege, auf die bleibende Karten das Spiel verlassen können. Sie hindert eine Kreatur nicht daran zu sterben, weil ihr tödlicher Schaden zugefügt wurde oder weil sie Widerstandskraft 0 hat, und sie verhindert auch nicht, dass eine bleibende Karte wegen der „Legendenregel“ auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird. Nichts davon ist Opfern, sondern einfach die Anwendung der Spielregeln.
 - Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, deine maximale Handkartenzahl reduziert, hindert dich Tamiyos erste Fähigkeit nicht daran, Karten abzuwerfen, falls die Spielregeln dies während deines Aufräumsegments bewirken.
 - Falls Tamiyo 3 Loyalität hat, kannst du ihre letzte Fähigkeit nicht aktivieren, um sie auf deine Hand zurückzubringen. Sie ist noch nicht in deinem Friedhof, während du das Ziel für die Fähigkeit bestimmst.
-

Teferi der Zeitweisende

{1}{W}{U}

Legendärer Planeswalker — Teferi

4

Jeder Gegner kann Zaubersprüche nur zu einem Zeitpunkt wirken, zu dem er auch eine Hexerei wirken könnte.

+1: Bis zu deinem nächsten Zug kannst du Hexereien wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

−3: Bringe bis zu ein Artefakt, eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl auf die Hand seines bzw. ihres Besitzers zurück. Ziehe eine Karte.

- Falls ein Effekt einem Gegner erlaubt, Zaubersprüche zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem er einen Spontanzauber wirken könnte (zum Beispiel, falls er auch einen Teferi den Zeitweisenden kontrolliert und seine +1 Loyalitätsfähigkeit aktiviert hat), hat die Einschränkung von Teferis erster Fähigkeit Vorrang vor der Erlaubnis.
- Du kannst Teferis letzte Fähigkeit aktivieren, ohne ein Ziel zu bestimmen. Du ziehst dann einfach eine Karte. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und jene bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Teferis letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte.

Teferis Zeitverzerrung

{1}{U}

Spontanzauber

Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Falls sie als Kreatur ins Spiel kommt, kommt sie mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

- 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. Sobald die ins Exil geschickte bleibende Karte zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war.
 - Die bleibende Karte kommt ungetappt ins Spiel, es sei denn, ein anderer Effekt führt dazu, dass sie getappt ins Spiel kommt.
 - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
 - Um zu bestimmen, ob die bleibende Karte als Kreatur ins Spiel kommt, ziehe alle Effekte in Betracht, welche die Eigenschaften der bleibenden Karte modifizieren werden, sobald sie im Spiel ist, einschließlich der eigenen Fähigkeiten der bleibenden Karte, die nur sie selbst betreffen, sowie Effekte von anderen Objekten.
 - Eine Kreatur, die auf diese Weise ins Spiel zurückgebracht wird, kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, falls sie andernfalls ohne +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde.
-

Teyos Lichtschild
{2} {W}
Kreatur — Illusion
0/3

Wenn Teyos Lichtschild ins Spiel kommt, lege eine
+1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du
kontrollierst.

- Du kannst Teyos Lichtschild als Ziel seiner eigenen Fähigkeit bestimmen.

Tezzeret, Herr der Weltenbrücke („Buy-a-Box“-
Promokarte)
{4} {U} {B}
Legendärer Planeswalker — Tezzeret
5
Kreaturen- und Planeswalkerzauber, die du wirkst, haben
Affinität zu Artefakten. *(Sie kosten beim Wirken für
jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.)*
+2: Tezzeret, Herr der Weltenbrücke, fügt jedem Gegner
X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an
Artefakten ist, die du kontrollierst. Du erhältst X
Lebenspunkte dazu.
–3: Bringe eine Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem
Friedhof auf deine Hand zurück.
–8: Schicke die obersten zehn Karten deiner Bibliothek
ins Exil. Bringe davon alle Artefaktkarten ins Spiel.

- Affinität zu Artefakten bedeutet „Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.“
 - Tezzeret selbst hat keine Affinität zu Artefakten.
 - Affinität ändert nicht die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs. Sie ändert nur, wie viel Mana du bezahlen musst, um den Zauberspruch zu wirken.
 - Affinität reduziert nur den generischen Teil der Manakosten eines Zauberspruchs. Sie reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die benötigt wird.
 - Die Kostenreduktion steht bereits fest, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Insbesondere kannst du von einem Rabatt für ein Artefakt profitieren, das du kontrollierst und dann opferst, um dessen Manafähigkeit zu aktivieren.
 - Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch mit Affinität zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs mit Affinität durch einen Effekt erhöht werden, wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
 - Hat ein Zauberspruch mehrfach Affinität, wird jedes Vorkommen angewendet.
 - In einer Partie Two-Headed Giant führt Tezzerets erste Loyalitätsfähigkeit dazu, dass das gegnerische Team zweimal X Lebenspunkte verliert und du X Lebenspunkte dazuerhältst.
-

Thibalt, salopper Aufhetzer
{2} {R}
Legendärer Planeswalker — Thibalt
5

Deine Gegner können keine Lebenspunkte dazuerhalten.
–2: Erzeuge einen 1/1 roten Teufel-Kreaturespielstein
mit „Wenn diese Kreatur stirbt, fügt sie einem Ziel
deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.“

- Während Thibalt im Spiel ist, werden Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dafür sorgen würden, dass deine Gegner Lebenspunkte dazuerhalten, weiterhin verrechnet. Allerdings erhält kein Gegner Lebenspunkte dazu, nur die anderen Effekte der Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen.
- Falls ein Effekt den Lebenspunktstand eines Spielers auf eine bestimmte Zahl setzen würde und diese Zahl höher ist als sein derzeitiger Lebenspunktstand, während Thibalt im Spiel ist, bleibt der Lebenspunktstand des Spielers unverändert.

Tobendes Kronch
{2} {R}
Kreatur — Bestie
4/3

Das Tobende Kronch kann nicht alleine angreifen.

- Das Tobende Kronch kann nur als Angreifer deklariert werden, falls gleichzeitig auch mindestens eine andere Kreatur als Angreifer deklariert wird. Sobald es angreift, führt das Entfernen der anderen Kreatur nicht dazu, dass es nicht mehr angreift.
- Falls du mehr als eine Kreatur kontrollierst, die nicht alleine angreifen können, können sie gemeinsam angreifen, auch falls sonst keine Kreaturen angreifen.
- Das Tobende Kronch kann zwar nicht alleine angreifen, aber andere angreifende Kreaturen müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen. Zum Beispiel kann das Tobende Kronch einen Gegner angreifen, während eine andere Kreatur einen Planeswalker angreift, den der Gegner kontrolliert.
- Falls eine Kreatur, die nicht alleine angreifen kann, wegen irgendeines Effekts „angreifen muss, falls möglich“, muss ihr Beherrscher, falls möglich, mit ihr und einer anderen Kreatur angreifen.
- In einer Partie Two-Headed Giant kann das Tobende Kronch gemeinsam mit einer Kreatur, die dein Mitspieler kontrolliert, angreifen, auch falls keine andere Kreatur, die du kontrollierst, angreift.

Tolsimir, Freund der Wölfe
{2} {G} {G} {W}
Legendäre Kreatur — Elf, Späher
3/3

Wenn Tolsimir, Freund der Wölfe, ins Spiel kommt, erzeuge einen legendären 3/3 grünen und weißen Wolf-Kreaturespielstein namens Voja, Freund der Elfen. Immer wenn ein Wolf unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu und er kämpft gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

- Falls Tolsimir noch im Spiel ist, während seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird seine letzte Fähigkeit ausgelöst, sowie Voja erzeugt wird.
- Du kannst Tolsimirs letzte Fähigkeit auf den Stapel legen, ohne ein Ziel zu bestimmen. Du erhältst einfach 3 Lebenspunkte dazu. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und jene Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Tolsimirs letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du erhältst nicht 3 Lebenspunkte dazu und keine Kreatur fügt Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.
- Falls der Wolf, der ins Spiel gekommen ist, nicht mehr im Spiel ist, sowie Tolsimirs letzte Fähigkeit verrechnet wird, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt, aber du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.
- Tolsimir, Freund der Wölfe, hat einen anderen Namen als Tolsimir Wolfsblut (aus dem *Ravnica: Stadt der Gilden* Set) und Voja, Freund der Elfen, hat einen anderen Namen als der Voja-Spielstein, der durch Tolsimir Wolfsblut erzeugt wird. Da die „Legendenregel“ nur legendäre bleibende Karten mit exakt demselben englischen Namen überprüft, kannst du alle vier Kreaturen gleichzeitig kontrollieren.

Tomik, angesehener Advokat
 {W}{W}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Berater
 2/3

Fliegend

Länder im Spiel und Länderkarten in Friedhöfen können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.

Deine Gegner können keine Länderkarten aus Friedhöfen spielen.

- Tomiks mittlere Fähigkeit funktioniert so ähnlich wie Fluchsicherheit, aber die Länder bzw. Länderkarten erhalten dadurch nicht Fluchsicherheit und werden von Effekten, die mit Fluchsicherheit interagieren, ignoriert.
- Spieler können normalerweise keine Länderkarten aus Friedhöfen spielen. Sollte ein Spieler einen Weg finden, es doch zu tun, hat die Einschränkung von Tomiks letzter Fähigkeit Vorrang vor der Erlaubnis.

Totenspross
 {1}{B}{B}{G}
 Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Totenspross verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du suchst nicht nach einer Standardland-Karte. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), führst du die Suche durch.

Troll-Herausforderer

{4} {G}

Kreatur — Troll

6/5

Jede Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

- Die Fähigkeit des Troll-Herausforderers betrifft ihn selbst, solange seine Stärke 4 oder mehr bleibt.
- Sobald eine Kreatur mit Stärke 3 oder weniger, die du kontrollierst, von zwei oder mehr Kreaturen geblockt wurde, führt das Ändern ihrer Stärke nicht dazu, dass eine der blockenden Kreaturen sie nicht mehr blockt.
- Falls die Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, Bedrohlichkeit hat, kann sie weder von einer einzelnen Kreatur geblockt werden, noch von mehr als einer. Folglich kann sie gar nicht geblockt werden.

Trutziger Schlag

{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Trutzige Schlag verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte.

Ugin der Unergründliche

{6}

Legendärer Planeswalker — Ugin

4

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

+1: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek verdeckt ins Exil und schaue sie dir an. Erzeuge einen 2/2 farblosen Geist-Kreaturenspielstein. Wenn der Spielstein das Spiel verlässt, nimm die ins Exil geschickte Karte auf deine Hand.

−3: Zerstöre eine farbige bleibende Karte deiner Wahl.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die von Ugin) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Ein farbloser Zauberspruch, dessen Manakosten {2} oder {1} betragen, kostet beim Wirken {0}.
- Sobald du dir eine verdeckt ins Exil geschickte Karte einmal angeschaut hast, kannst du sie dir jederzeit anschauen. Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über den Geist-Spielstein übernimmt, kann der Spieler die ins Exil geschickte Karte nicht anschauen.
- Falls der Geist-Spielstein das Spiel aus irgendeinem Grund verlässt, nimmst du die ins Exil geschickte Karte auf deine Hand, auch falls Ugin zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist.

- Falls du Ugins Fähigkeit mehrere Male aktiviert hast, musst du festhalten, welche ins Exil geschickte Karte zu welchem Geist-Spielstein gehört.
- Falls ein Effekt wie der von Zeit der Verdopplung dazu führt, dass Ugin zwei Geist-Spielsteine erzeugt, schickst du dennoch nur eine Karte von deiner Bibliothek ins Exil. Du nimmst jene Karte auf deine Hand, wenn der erste der beiden Spielsteine das Spiel verlässt.
- Ein Land hat normalerweise keine Farbe, selbst wenn es eine oder mehrere Manafarben erzeugen kann.

Ugins Beschwörung

{X}

Kreatur — Geist, Mönch

0/0

Ugins Beschwörung kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.

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

- Um Ugins Beschwörung zu wirken, bestimmst du zuerst einen Wert für X, fügst dann alle Kosten erhöhungen hinzu und ziehst schließlich alle Kosten reduktionen ab. Die Anzahl der Marken, mit der sie ins Spiel kommt, kann sich von der bezahlten Menge Mana unterscheiden, falls ein Effekt (wie der von Ugin dem Unergründlichen) dazu führt, dass du eine andere Menge Mana als {X} bezahlst.
- Falls Ugins Beschwörung mehr Schaden zugefügt würde, als Marken auf ihr liegen, entfernst du alle +1/+1-Marken und verhinderst den gesamten Schaden. Falls ein anderer Effekt ihre Widerstandskraft erhöht, überlebt sie bis zum nächsten Mal, bei dem ihr tödlicher Schaden zugefügt wird.

Unsteter Visionär

{1} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

{1} {U}, {T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Du kannst zwischen Ziehen und Abwerfen nichts tun, auch nicht die Karte wirken, die du gerade gezogen hast.

Vampir-Opportunistin

{1} {B}

Kreatur — Vampir

2/1

{6} {B}: Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Vampir-Opportunistin dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert und du 2 Lebenspunkte dazuerhältst.

Verewigter Antreiber

{1} {B}

Kreatur — Zombie

2/3

Der Verewigte Antreiber kommt getappt ins Spiel.

Immer wenn der Verewigte Antreiber angreift, kannst du

{2} {B} bezahlen. Falls du dies tust, bringe eine

Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf

deine Hand zurück.

- Du kannst jedes Mal, wenn die Fähigkeit des Verewigten Antreibers verrechnet wird, nur einmal {2} {B} bezahlen.

Verschlingender Teufelsbraten

{2} {R}

Kreatur — Teufelsbraten

2/2

Sowie der Verschlingende Teufelsbraten ins Spiel

kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen

und/oder Planeswalkern opfern. Falls du dies tust,

kommt er mit doppelt so vielen +1/+1-Marken ins Spiel.

- Du bestimmst, wie viele und welche Kreaturen und Planeswalker du für die Fähigkeit des Verschlingenden Teufelsbratens opferst, während er ins Spiel kommt. Kein Spieler kann zwischen dem Bestimmen der zu opfernden bleibenden Karten und dem Zeitpunkt, zu dem der Verschlingende Teufelsbraten mit seinen Marken ins Spiel kommt, eine Aktion ausführen.
- Falls die geopfert bleibenden Karten Fähigkeiten haben, die ausgelöst werden, wenn der Verschlingende Teufelsbraten ins Spiel kommt (wie der Kronch-Treiber), werden diese nicht ausgelöst.
- Falls der Verschlingende Teufelsbraten irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur oder einem Planeswalker ins Spiel kommt, kannst du jene Kreatur bzw. jenen Planeswalker nicht opfern. Du kannst nur bleibende Karten bestimmen, die sich bereits im Spiel befinden.

Verzweifelter Sprung (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{1} {W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 und Flugfähigkeit

bis zum Ende des Zuges. Du erhältst 2 Lebenspunkte

dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Verzweifelte Sprung verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst nicht 2 Lebenspunkte dazu.
 - Erhält eine Kreatur Flugfähigkeit, nachdem sie von einer Kreatur ohne Flugfähigkeit oder Reichweite geblockt wurde, entfernt dies die blockende Kreatur nicht aus dem Kampf und führt auch nicht dazu, dass die Kreatur, die geblockt wurde, ungeblockt wird.
-

Vivien, Beschützerin der Wildnis
{2} {G}
Legendärer Planeswalker — Vivien
4

Du kannst Kreaturenzauber wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

+1: Bis zu deinem nächsten Zug erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl Wachsamkeit und Reichweite.
–2: Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Schicke davon eine verdeckt ins Exil und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Solange sie im Exil ist, kannst du die Karte anschauen und du kannst sie wirken, falls es eine Kreaturenkarte ist.

- Während Viviens letzte Fähigkeit verrechnet wird, musst du eine der drei Karten ins Exil schicken, selbst wenn darunter keine eine Kreaturenkarte ist. Du kannst dir die ins Exil geschickte Karte jederzeit anschauen, selbst wenn es keine Kreaturenkarte ist.
- Du musst alle zutreffenden Zeitpunkts-Einschränkungen der Karte beachten, die du aus dem Exil wirkst. Das bedeutet: Falls Vivien das Spiel verlässt, kannst du den Kreaturenzauber nicht wirken, als ob er Aufblitzen hätte, es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir.
- Sobald du die Kreaturenkarte wirkst, verlässt sie das Exil. Du kannst sie nicht noch einmal wirken, falls sie erneut ins Exil geschickt wird.

Viviens Essenzbogen
{1} {G}
Legendäres Artefakt
{X}, {T}, wirf eine Karte ab: Schau dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

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

Viviens Grizzly
{2} {G}
Kreatur — Bär, Geist
2/3
{3} {G}: Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte ist, kannst du sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du die Karte nicht auf deine Hand nimmst, lege sie unter deine Bibliothek.

- Die Fähigkeit von Viviens Grizzly lässt dich die Karte unter die Bibliothek legen, falls du sie aus irgendeinem Grund nicht auf deine Hand nimmst, sei es, weil es keine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte ist oder du sie einfach nicht auf deine Hand nehmen willst.
-

Weltweite Jubelfeier

{5} {G} {G}

Hexerei

Bestimme vier. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

- Erzeuge einen 2/2 Bürger-Kreaturespielstein, der alle Farben hat.
- Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
- Führe Wucherung durch.
- Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.

- Egal welche Kombination von Modi du wählst, du befolgst die Anweisungen der Weltweiten Jubelfeier immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen. Falls ein Modus mehrfach bestimmt wird, führst du die Anweisungen des Modus entsprechend oft hintereinander aus.
- Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.
- Falls der zweite Modus mindestens einmal bestimmt wurde und alle bleibenden Karten deiner Wahl illegale Ziele sind, wenn die Weltweite Jubelfeier verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keiner der anderen bestimmten Modi geschieht. Falls einige der Ziele illegale Ziele sind, aber mindestens ein Ziel legal ist, macht der Zauberspruch so viel wie möglich und die illegalen Ziele sind nicht betroffen.

Zauberverschlinger-Seltsamkeit

{2} {R}

Kreatur — Seltsamkeit

2/2

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf die Zauberverschlinger-Seltsamkeit.

- Die Fähigkeit der Zauberverschlinger-Seltsamkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Zeitlöschung

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

Hexerei

Bringe eine Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück und zerstöre dann alle Kreaturen.

- Du bestimmst, welche Kreatur auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht wird, während die Zeitlöschung verrechnet wird. Kein Spieler kann zwischen dem Bestimmen der Kreatur, die zurückgebracht wird, und dem Zeitpunkt, zu dem die anderen Kreaturen zerstört werden, eine Aktion ausführen.
 - Falls du keine Kreaturen kontrollierst, zerstörst du einfach alle Kreaturen.
-

Zielsicherheit
{1} {G}
Spontanzauber
Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält +1/+4 und Reichweite bis zum Ende des Zuges.

- Die Zielsicherheit kann eine ungetappte Kreatur als Ziel haben. Sie erhält dennoch +1/+4 und Reichweite.

Zusammengewürfeltes Bataillon
{2} {W}
Kreatur — Mensch, Soldat
3/2
Immer wenn das Zusammengewürfelte Bataillon und mindestens zwei andere Kreaturen angreifen, lege eine +1/+1-Marke auf das Zusammengewürfelte Bataillon.

- Das Zusammengewürfelte Bataillon und die anderen angreifenden Kreaturen müssen nicht denselben Spieler oder denselben Planeswalker angreifen.
- Sobald die Fähigkeit des Zusammengewürfelten Bataillons ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle mehr, wie viele Kreaturen noch angreifen, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Zweikampf
{3} {W} {W}
Hexerei
Jeder Spieler bestimmt eine Kreatur oder einen Planeswalker, die bzw. den er kontrolliert, und opfert dann den Rest. Spieler können bis zum Ende deines nächsten Zuges keine Kreaturen- oder Planeswalkerzauber wirken.

- Sowie der Zweikampf verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, der am Zug ist, eine Kreatur oder einen Planeswalker, den er kontrolliert. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle nicht bestimmten Kreaturen und Planeswalker gleichzeitig geopfert.
- Falls du in einer Multiplayer-Partie die Partie verlässt, nachdem der Zweikampf verrechnet wurde, aber bevor dein nächster Zug beginnt, wirkt sein Effekt so lange, bis dein nächster Zug begonnen hätte. Weder erlischt er sofort, noch dauert er auf unbestimmte Zeit an.

Zyklop-Elektromagier
{4} {R}
Kreatur — Zyklop, Zauberer
4/2
Wenn der Zyklop-Elektromagier ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof ist.

- Die Anzahl an Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten auf deinem Friedhof wird erst überprüft, sowie die Fähigkeit des Zyklop-Elektromagiers verrechnet wird.
- Eine geteilte Karte, die sowohl ein Spontanzauber als auch eine Hexerei ist, wird nur einmal für die Fähigkeit des Zyklop-Elektromagiers gezählt.

Magic: The Gathering, Magic, Krieg der Funken, Ixalan, Rivalen von Ixalan, Dominaria, Gilden von Ravnica, Ravnica's Treue, Kampf um Zendikar, Die Narben von Mirrodin, Amonkhet, Stunde der Vernichtung, Ravnica: Stadt der Gilden und Planeswalker-Decks sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und in anderen Ländern. ©2019 Wizards.