

Sethinweise zu *Ixalan*

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

Fassung vom 20. Juli 2017

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

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

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

ALLGEMEINES

Informationen zum Set

Ixalan enthält 279 Karten (20 Standardländer, 101 häufige, 80 nicht ganz so häufige, 63 seltene und 15 sagenhaft seltene Karten), die in Boosterpackungen vorkommen, sowie 10 zusätzliche Karten, die ausschließlich in *Ixalan* Planeswalker-Decks enthalten sind.

Prerelease-Events: 23.–24. September 2017

Draft-Wochenende: 29. September bis 1. Oktober 2017

Game-Day-Wochenende: 11.–12. November 2017

Das Set *Ixalan* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 29. September 2017. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Kaladesh*, *Äther-Rebellion*, *Amonkhet*, *Stunde der Vernichtung* und *Ixalan*. Karten aus den Willkommens-Decks (und andere ergänzende Produkte) mit dem Set-Identifizierungscode W17 sind ebenfalls im Standard-Format zugelassen.

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

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

Story-Schlüsselmoment-Karten in *Ixalan*

In der *Ixalan*-Story gibt es viele wichtige Momente, doch fünf sind entscheidend. Diese werden „Story-Schlüsselmomente“ genannt und auf Karten gezeigt. Um mehr über diese Ereignisse zu erfahren, kannst du die offiziellen **Magic**-Geschichten auf mtgstory.com/de lesen.

Story-Schlüsselmoment 1: Ixalans Bann

Story-Schlüsselmoment 2: Vraskas Verachtung

Story-Schlüsselmoment 3: Zurückweisung des Flusses

Story-Schlüsselmoment 4: Thaumaturgischer Kompass

Story-Schlüsselmoment 5: Gefährliche Reise

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

Hauptthema: „Stammes“-Boni

In *Ixalan* dreht sich alles um vier rivalisierende Fraktionen und jede verfügt über einen für sie speziellen Kreaturentyp: Die **Vampire** der Legion des Zwielfichts, die **Piraten** der Tollkühnen Koalition, die auf **Dinosauriern** reitenden Krieger des Imperiums der Sonne und die **Meervölker** der Flussherolde. Viele der Karten in *Ixalan* belohnen dich dafür, dass du viele Kreaturen desselben Typs spielst, und andere belohnen dich dafür, dass du viele Kreaturen spielst, die einen beliebigen Typ gemeinsam haben. Wähle deine Verbündeten also mit Bedacht!

Otepec-Jagdführer

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane

1/2

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

{T}: Ein Dinosaurier deiner Wahl erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

Marsch der Ertrunkenen

{B}

Hexerei

Bestimme eines —

- Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
- Bringe zwei Pirat-Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Banner der Siegreichen

{5}

Artefakt

Sowie das Banner der Siegreichen ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

Immer wenn du einen Kreaturenzauber des bestimmten Typs wirkst, ziehe eine Karte.

* Falls sich ein Effekt auf einen „[Untertyp]-Zauberspruch“ oder eine „[Untertyp]-Karte“ bezieht, bezieht er sich nur auf einen Zauberspruch oder eine Karte, der bzw. die jenen Untertyp hat. Der Marsch der Ertrunkenen ist beispielsweise eine Karte, die für Piraten vorteilhaft ist und Piraten in ihrer Illustration abbildet, aber sie ist selbst keine Pirat-Karte.

* Um einen Kreaturentyp zu bestimmen, musst du einen existierenden Kreaturentyp wählen, wie Vampir oder Ritter. Du kannst nicht mehrere Kreaturentypen, wie „Vampir, Ritter“, bestimmen. Kartentypen wie Artefakt können nicht bestimmt werden und auch Untertypen, die keine Kreaturentypen sind, wie z. B. Jace, Fahrzeug oder Schatz, können nicht bestimmt werden.

Neue Schlüsselwortaktion: Erkunden

Erkunden ist eine neue Schlüsselwortaktion, die auf dreizehn Kreaturenkarten in *Ixalan* vorkommt. Außerdem befinden sich im Set auch zwei Karten mit Fähigkeiten, die „Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, erkundet“ ausgelöst werden. Diese Mechanik ist nicht mit einer bestimmten Fraktion verbunden und Kreaturen mit Erkunden finden sich in allen fünf Farben wieder.

Tishanas Pfadfinderin

{2} {G}

Kreatur — Meervolk, Späher

2/2

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

Die offiziellen Regeln für Erkunden lauten wie folgt:

701.38. Erkunden

701.38a Bestimmte Fähigkeiten weisen eine bleibende Karte dazu an, zu erkunden. Um dies zu tun, deckt der Beherrscher jener bleibenden Karte die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Falls auf diese Weise eine Länderkarte aufgedeckt wird, nimmt der Spieler diese Karte auf seine Hand. Anderenfalls legt der Spieler eine +1/+1-Marke auf die erkundende bleibende Karte und kann die aufgedeckte Karte auf seinen Friedhof legen.

701.38b Eine bleibende Karte „erkundet“, nachdem der Vorgang, der in Regel 701.38a beschrieben wird, abgeschlossen ist, auch falls einige oder alle dieser Aktionen unmöglich waren.

701.38c Falls eine bleibende Karte die Zone wechselt, bevor ein Effekt dazu führt, dass sie erkundet, werden ihre zuletzt bekannten Informationen verwendet, um zu ermitteln, welches Objekt erkundet hat und wer es kontrolliert hat.

* Sobald die Verrechnung einer Fähigkeit, die dazu führt, dass eine Kreatur erkundet, begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis sie abgeschlossen ist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die erkundende Kreatur zu entfernen, nachdem du eine Karte, die kein Land ist, aufgedeckt hast, aber bevor sie eine Marke erhält.

* Falls keine Karte aufgedeckt wird, z. B. weil die Bibliothek des Spielers leer ist, erhält die erkundende Kreatur eine +1/+1-Marke.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur dazu anweist, zu erkunden, jene Kreatur aber das Spiel verlassen hat, erkundet die Kreatur trotzdem. Falls du auf diese Weise eine Karte, die kein Land ist, aufdeckst, legst du keine +1/+1-Marke auf irgendetwas, aber du kannst die aufgedeckte Karte auf deinen Friedhof legen. Effekte, die ausgelöst werden, „wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, erkundet“, werden ausgelöst, falls zutreffend.

Wiederkehrende Mechanik: Doppelseitige Karten

Das Thema der Erkundung wird auch bei den wiederkehrenden doppelseitigen Karten fortgeführt. Diese zehn doppelseitigen Karten zeigen keine Kreatur, die ihre Gestalt wechselt, sondern repräsentieren die Werkzeuge und Legenden der Entdeckung. Anstelle der typischen Bildseite und **Magic**-Rückseite haben doppelseitige Karten zwei Bildseiten: eine Bild-Vorderseite und eine Bild-Rückseite. Die Vorderseite hat ein Kompasssymbol in der linken oberen Ecke. Die Rückseite hat ein Landsymbol in der linken oberen Ecke und verfügt über einen neuen „Landkarten“-Rahmen. Diese Symbole und Rahmen haben keinen Einfluss aufs Spielgeschehen und sollen nur die Seiten der Karten deutlich machen.

Schatzkarte

{2}

Artefakt

{1}, {T}: Hellsicht 1. Lege eine Orientierungsmarke auf die Schatzkarte. Falls dann drei oder mehr Orientierungsmarken auf ihr liegen, entferne die Marken, transformiere die Schatzkarte und erzeuge drei farblose Schatz-Artefaktspielsteine mit „{T}“, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

////

Schatzbucht

Land

(Transformierte Schatzkarte.)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{T}, opfere einen Schatz: Ziehe eine Karte.

Die Regeln für doppelseitige Karte haben sich seit ihrem letzten Vorkommen im *Schatten über Innistrad* Block nicht geändert.

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

* Während eine doppelseitige Karte nicht im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften der Vorderseite. Zum Beispiel besitzt die oben genannte Karte im Friedhof nur die Eigenschaften der Schatzkarte, auch falls sie im Spiel die Schatzbucht war, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde. Insbesondere bedeutet dies, dass die Schatzkarte eine Karte ist, die kein Land ist.

* Die umgewandelten Manakosten einer doppelseitigen Karte sind die umgewandelten Manakosten ihrer Vorderseite, auch wenn sie sich mit ihrer Rückseite nach oben liegend im Spiel befindet. Die Schatzbucht hat z. B. umgewandelte Manakosten von 2, obwohl es sich bei ihr um ein Land ohne Manakosten handelt. (Diese Regel wurde mit dem Release von *Schatten über Innistrad* eingeführt).

* Die Rückseite jeder doppelseitigen Karte in *Ixalan* ist farblos, unabhängig von der Farbe ihrer Vorderseite.

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

Spielhilfe: Checklistenkarte

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

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

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

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

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

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

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

Neues Fähigkeitswort: Erzürnen

Das Einzige, was besser ist als ein Dinosaurier, ist ein erzürnter Dinosaurier. *Erzürnen* ist ein Fähigkeitswort einiger Dinosaurier. Es zeigt eine Fähigkeit an, die immer dann ausgelöst wird, wenn jener Kreatur Schaden zugefügt wird. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

Sonnenkamm-Jäger

{4} {R} {R}

Kreatur — Dinosaurier

5/4

Erzürnen — Immer wenn den Sonnenkamm-Jägern Schaden zugefügt wird, fügen sie einem Gegner deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

* Falls mehrere Quellen einer Kreatur mit der Erzürnen-Fähigkeit zur selben Zeit Schaden zufügen, z. B. weil mehrere Kreaturen jene Kreatur blocken, wird die Erzürnen-Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

* Falls einer Kreatur mit einer Erzürnen-Fähigkeit tödlicher Schaden zugefügt wird, wird die Fähigkeit ausgelöst. Die Kreatur mit der Erzürnen-Fähigkeit verlässt das Spiel, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, daher hat die verrechnete Fähigkeit keine Auswirkungen auf sie.

Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Überfall

Überfall ist ein wiederkehrendes Fähigkeitswort einiger Piraten sowie einiger Karten aus *Ixalan*, die Piraten thematisieren. Jede Überfall-Fähigkeit überprüft, ob du in diesem Zug mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast. Dieses Fähigkeitswort kam zuvor in *Khane von Tarkir* vor. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

Sturmflotten-Brandschatzer

{4} {R}

Kreatur — Ork, Pirat

4/4

Überfall — Wenn der Sturmflotten-Brandschatzer ins Spiel kommt und falls du in diesem Zug mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast, opfert ein Gegner deiner Wahl eine bleibende Karte.

* Überfall-Fähigkeiten prüfen nur, ob du mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast. Es spielt keine Rolle, mit wie vielen Kreaturen du angegriffen hast oder welchen Gegner oder Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, diese Kreaturen angegriffen haben.

* Überfall-Fähigkeiten betrachten den gesamten Zug, um festzustellen, ob du mit einer Kreatur angegriffen hast. Es macht nichts, falls diese Kreatur in der Zwischenzeit nicht mehr im Spiel ist. Auch der Spieler oder Planeswalker, den die Kreatur angegriffen hat, muss nicht mehr in der Partie bzw. im Spiel sein.

* Einige Überfall-Fähigkeiten werden zu Beginn deines Endsegments ausgelöst. Diese Fähigkeiten werden ausgelöst, falls du in jenem Zug mit einer Kreatur angegriffen hast, auch falls die Karte mit der Überfall-Fähigkeit sich noch nicht im Spiel befunden hat, als du angegriffen hast.

Wiederkehrende Mechanik: Fahrzeuge

In *Ixalan* kehrt der Artefakt-Untertyp Fahrzeug zurück, damit du die Meere stilvoll überqueren kannst.

Schnittiger Schoner

{3}

Artefakt — Fahrzeug

4/3

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 Regeln für Fahrzeuge haben sich seit ihrem letzten Vorkommen im *Kaladesh*-Block nicht geändert.

* Jedes Fahrzeug hat eine aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft, aber es ist keine Kreatur. Falls es zu einer Kreatur wird (z. B. durch seine Bemannen-Fähigkeit), hat es jene Stärke und Widerstandskraft.

* Falls ein Effekt dazu führt, dass ein Fahrzeug eine Artefaktkreatur mit einer definierten Stärke und Widerstandskraft wird, überschreibt der Effekt die aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft des Fahrzeugs.

* Fahrzeug ist ein Artefakttyp und nicht ein Kreaturentyp. Ein Fahrzeug, das bemannt wird, hat normalerweise keinen Kreaturentyp.

* Sobald ein Spieler ankündigt, dass er die Bemannen-Fähigkeit aktiviert, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten der Fähigkeit bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Fähigkeit zu verhindern, indem sie die Stärke einer Kreatur ändern, eine Kreatur entfernen oder eine Kreatur tappen.

* Du kannst eine beliebige ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, tappen, um die Bemannen-Kosten zu bezahlen; selbst eine, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellen Zuges unter deiner Kontrolle war.

* Du kannst mehr Kreaturen als nötig tappen, um die Bemannen-Fähigkeit zu aktivieren.

* Kreaturen, die ein Fahrzeug bemannen, sind nicht daran angelegt oder auf irgendeine andere Weise verbunden. Effekte, die das Fahrzeug betreffen, zum Beispiel indem sie es zerstören oder ihm eine +1/+1-Marke geben, betreffen nicht die Kreaturen, die es bemannt haben.

* Sobald ein Fahrzeug eine Kreatur wird, verhält es sich genauso wie jede andere Artefaktkreatur. Es kann nicht angreifen, es sei denn, es war durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle, es kann blocken, falls es ungetappt ist, es kann getappt werden, um die Bemannen-Kosten eines Fahrzeugs zu bezahlen, und so weiter.

* Du kannst die Bemannen-Fähigkeit eines Fahrzeugs auch aktivieren, falls es bereits eine Artefaktkreatur ist. Dies hat keinen Effekt auf das Fahrzeug. Es ändert weder seine Stärke noch seine Widerstandskraft.

* Damit ein Fahrzeug angreifen kann, muss es eine Kreatur sein, sowie das Angreifer-deklarieren-Segment beginnt. Du musst daher seine Bemannen-Fähigkeit spätestens während des Beginn-des-Kampfes-Segments aktivieren. Damit ein Fahrzeug blocken kann, muss es eine Kreatur sein, sowie das Blocker-deklarieren-Segment beginnt. Du musst daher seine Bemannen-Fähigkeit spätestens während des Angreifer-deklarieren-Segments aktivieren. In beiden Fällen können die Spieler Aktionen ausführen, nachdem die Bemannen-Fähigkeit verrechnet wurde und bevor das Fahrzeug als angreifende oder blockende Kreatur deklariert wurde.

* Wenn ein Fahrzeug zu einer Kreatur wird, zählt das nicht als eine Kreatur, die ins Spiel kommt. Die bleibende Karte war schon im Spiel, sie hat nur ihren Typ verändert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst.

* Falls eine bleibende Karte zu einer Kopie eines Fahrzeugs wird, ist die Kopie selbst keine Kreatur, auch falls das Fahrzeug, das sie kopiert, derzeit eine Artefaktkreatur ist.

Neuer Artefakt-Untertyp: Schatz

Schatz ist ein neuer Artefakt-Untertyp, der ausschließlich auf Spielsteinen vorkommt. Er ist mit der Piratenfraktion verbunden. Es gibt vier Versionen des gedruckten Schatz-Spielsteins und jeder hat eine Illustration, die jeweils eine Truhe mit Kostbarkeiten einer der vier Fraktionen zeigt.

Piratenbeute

{3}{U}

Hexerei

Ziehe zwei Karten. Erzeuge einen farblosen Schatz-Artefaktspielstein mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

* Einige Zaubersprüche, die Schatz-Spielsteine erzeugen, benötigen Ziele. Du kannst keine Zaubersprüche wirken, ohne legale Ziele zu bestimmen. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs illegal werden, wird der Zauberspruch neutralisiert und du erhältst keine Schatz-Spielsteine.

Regeländerungen: für Planeswalker gilt die „Legendenregel“

Bisher galten für Planeswalker und legendäre Kreaturen ähnlich Regeln, die sich nur leicht unterschieden. Die offiziellen Regeln unter Regel 704 „zustandsbasierte Aktionen“ lauteten wie folgt:

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

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

Mit dem Release von *Ixalan* wird die „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ aus den Regeln entfernt und alle zuvor gedruckten Planeswalker-Karten erhalten ein Erratum, um den Übertyp „Legendär“ hinzuzufügen. Alle Planeswalker-Karten aus *Ixalan* wurden mit dem Übertyp „Legendär“ gedruckt.

Jace, listiger Schiffbrüchiger (in *Ixalan*-Boosterpackungen)

{1}{U}{U}

Legendärer Planeswalker — Jace

3

+1: Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler in diesem Zug Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

–2: Erzeuge einen 2/2 blauen Illusion-Kreaturenspielstein mit „Wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs wird, opfere sie.“

–5: Erzeuge zwei Spielsteine, die Kopien von Jace, listiger Schiffbrüchiger, sind, außer dass sie nicht legendär sind.

Jace, genialer Gedankenmagier (in einem *Ixalan*-Planeswalker-Deck)

{4}{U}{U}

Legendärer Planeswalker — Jace

5

+1: Ziehe eine Karte.

+1: Enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst.

–9: Übernimm die Kontrolle über bis zu drei Kreaturen deiner Wahl.

* Falls du zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben englischen Namen kontrollierst, bestimme eine und lege alle anderen davon auf den Friedhof ihres Besitzers. Das wird als „Legendenregel“ bezeichnet.

* Jace, genialer Gedankenmagier, und Jace, listiger Schiffbrüchiger, haben verschiedene Namen, also kannst du beide zur selben Zeit kontrollieren.

Zyklus: „Check Lands“

Ixalan enthält einen Zyklus von Doppelländern mit verbündeten Farben, die dir helfen sollen, immer das richtige Mana zur Hand zu haben. Diese Karten wurden das erste Mal für das *Magic 2010* Hauptset gedruckt.

Verwurzelter Felsen

Land

Der Verwurzelte Felsen kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst ein Gebirge oder einen Wald.

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

* Die „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten dieser Doppelländer überprüfen, ob du Länder mit einem der angeführten Landtypen kontrollierst, und nicht, wie die Länder heißen. Die Länder müssen nicht unbedingt Standardländer sein. Kontrollierst du zum Beispiel die Verstreuten Haine (ein Nichtstandardland mit den Landtypen Wald und Ebene), kommt der Verwurzelte Felsen ungetappt ins Spiel.

* Diese Doppelländer haben selbst keinen Landtyp. Der Verwurzelte Felsen ist beispielsweise kein Wald. Ein zweiter Verwurzelter Felsen kommt nicht ungetappt ins Spiel, falls du sonst nur einen Verwurzelten Felsen kontrollierst.

* Sowie diese Länder ins Spiel kommen, überprüfen sie die Länder, die bereits im Spiel sind. Sie sehen keine Länder, die gleichzeitig ins Spiel kommen.

KARTENSPEZIFISCHES

Achse der Sterblichkeit

{4}{W}{W}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du die Lebenspunktstände von zwei Spielern deiner Wahl vertauschen.

* Falls einer der als Ziel bestimmten Spieler zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem die ausgelöste Fähigkeit der Achse der Sterblichkeit verrechnet wird, findet der Austausch nicht statt. Der Lebenspunktstand keines Spielers ändert sich.

* Wenn die Lebenspunktstände getauscht werden, erhält oder verliert jeder Spieler die entsprechende Anzahl an Lebenspunkten, um den vorherigen Lebenspunktstand des anderen Spielers zu erreichen. Hat zum Beispiel Spieler A 5 Lebenspunkte und Spieler B 3, dann verliert Spieler A 2 Lebenspunkte, und Spieler B erhält 2 Lebenspunkte dazu. Ersatzeffekt können diese Hinzugewinne und Verluste modifizieren, und ausgelöste Fähigkeiten können dabei ausgelöst werden.

* Falls ein Spieler keine Lebenspunkte dazuerhalten kann, kann dieser Spieler seinen Lebenspunktstand nicht mit einem Spieler tauschen, dessen Lebenspunktstand höher ist. Falls ein Spieler keine Lebenspunkte verlieren kann, kann dieser Spieler seinen Lebenspunktstand nicht mit einem Spieler tauschen, dessen Lebenspunktstand niedriger ist. In beiden Fällen ändert sich der Lebenspunktstand von beiden Spielern nicht.

* In einer Partie Two-Headed Giant hat jeder Spieler denselben Lebenspunktstand wie sein Team. Falls die beiden als Ziel bestimmten Spieler in verschiedenen Teams sind, erhalten diese Spieler die entsprechende Anzahl an Lebenspunkten hinzu oder verlieren die entsprechende Anzahl an Lebenspunkten, sodass am Ende die Teams den Lebenspunktstand getauscht haben. Falls die zwei als Ziel bestimmten Spieler Teamkameraden sind, können sie keine Lebenspunktstände tauschen.

Admiralin Beckett Tollkun

{1}{U}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Pirat

3/3

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

Übernimm zu Beginn deines Endsegments die Kontrolle über eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die von einem Spieler kontrolliert wird, dem in diesem Zug von drei oder mehr Piraten Kampfschaden zugefügt wurde.

* Die deutsche Version der gedruckten Karte enthält einen Fehler. Der obenstehende Text ist korrekt.

* Admiralin Beckett Tollkuns ausgelöste Fähigkeit überprüft, was früher im Zug passiert ist. Sie überprüft weder, ob Admiralin Beckett Tollkun sich im Spiel befunden hat, als diese Piraten Kampfschaden zugefügt haben, noch, ob sich diese Kreaturen noch im Spiel befinden oder es sich bei ihnen noch immer um Piraten handelt.

* Falls ein Pirat mehrere Male Kampfschaden zufügt, z. B. weil er Doppelschlag hat, zählt er als nur einer der drei Piraten für Admiralin Beckett Tollkuns ausgelöste Fähigkeit.

* Falls mehr als einem Spieler von jeweils drei Piraten Kampfschaden zugefügt wurde, bestimmst du nur eine bleibende Karte als Ziel. Sie kann von einem beliebigen jener Spieler kontrolliert werden.

* Der kontrollverändernde Effekt von Admiralin Beckett Tollkuns ausgelöster Fähigkeit ist permanent. Er endet nicht im Aufräumsegment oder wenn du die Kontrolle über Admiralin Beckett Tollkun verlierst.

* Falls in einer Multiplayer-Partie ein Spieler die Partie verlässt, verlassen alle Karten, die dieser Spieler besitzt, ebenfalls die Partie, und alle Effekte, die ihm die Kontrolle über bleibende Karten geben, enden sofort.

* In einer Partie Two-Headed Giant fügt eine ungeblockte angreifende Kreatur ihren Kampfschaden einem der beiden Spieler zu, die sie angreift. Das angreifende Team bestimmt für jede Kreatur separat, welcher Spieler dies ist, sowie der Kampfschaden zugewiesen wird. Kampfschaden, der von Piraten zugefügt wird, die dein Teamkamerad kontrolliert, wird gezählt, wenn Admiralin Beckett Tollkuns Fähigkeit überprüft wird.

Angraths Plünderer

{5}{R}{R}

Kreatur — Mensch, Pirat

4/4

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

* Falls eine Kreatur mit Trampelschaden, die du kontrollierst, einer blockenden Kreatur Kampfschaden zufügen würde, während du Angraths Plünderer kontrollierst, musst du ihren unmodifizierten Schaden zuweisen. Falls zum Beispiel eine 3/3 Kreatur mit Trampelschaden von einer 2/2 Kreatur geblockt wird, kannst du dem verteidigenden Spieler höchstens 1 Schadenspunkt zuweisen. Die angreifende Kreatur fügt dann der blockenden Kreatur 4 und dem verteidigenden Spieler 2 Schadenspunkte zu.

* Falls ein Effekt wie der von Chandras Pyrohelix von dir verlangt, Schaden auf mehrere Ziele aufzuteilen, musst du den unmodifizierten Schaden aufteilen, bevor dieser dann verdoppelt wird.

* Falls du zwei Angraths Plünderer kontrollierst, wird der Schaden aus Quellen, die du kontrollierst, vervierfacht. Falls du drei Angraths Plünderer kontrollierst, wird er verachtfacht, usw.

Angriffslustiges Brontodon

{5}{G}{W}

Kreatur — Dinosaurier

4/6

Kreaturen, die du kontrollierst, weisen Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu.

* Die Fähigkeit des Angriffslustigen Brontodons ändert nicht die tatsächliche Stärke einer Kreatur. Sie ändert nur die Höhe des Kampfschadens, den sie zuweist. Alle anderen Regeln, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen,

verwenden die tatsächlichen Werte. Die Schwachen jagen führt beispielsweise nicht dazu, dass eine Kreatur mit ihrer Widerstandskraft kämpft.

Ansturm der Dinosaurier

{2}{R}

Spontanzauber

Angreifende Kreaturen erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges. Dinosaurier, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* In einer Partie Two-Headed Giant erhalten angreifende Kreaturen, die dein Teamkamerad kontrolliert, +2/+0, aber nur Dinosaurier, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden.

Arguels Blutentsagung

{1}{B}

Legendäre Verzauberung

{1}{B}, bezahle 2 Lebenspunkte: Ziehe eine Karte.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du 5 oder weniger Lebenspunkte hast, kannst du Arguels Blutentsagung transformieren.

////

Tempel von Aclazotz

Legendäres Land

(Transformierte Arguels Blutentsagung.)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {B}.

{T}, opfere eine Kreatur: Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der Widerstandskraft der geopferten Kreatur dazu.

* Falls dein Lebenspunkttestand zu Beginn deines Versorgungssegments 6 oder größer war, wird die zweite Fähigkeit von Arguels Blutentsagung nicht ausgelöst. Du kannst während deines Zuges keine Aktion ausführen, bevor dein Versorgungssegment beginnt.

* Falls dein Lebenspunkttestand 6 oder größer ist, sowie die zweite Fähigkeit von Arguels Blutentsagung verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

* Sobald du die letzte Fähigkeit des Tempels von Aclazotz angekündigt hast, kann dich niemand mehr davon abhalten, sie zu aktivieren, indem er die Kreatur, die du opferst, zu entfernen versucht.

* Verwende für die letzte Fähigkeit des Tempels von Aclazotz die Widerstandskraft, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.

Arkane Adaption

{2}{U}

Verzauberung

Sowie die Arkane Adaption ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen, die du kontrollierst, haben zusätzlich zu ihren anderen Typen den bestimmten Typ. Das Gleiche gilt für Kreaturenzauber, die du kontrollierst, und Kreaturenkarten, die du besitzt und die nicht im Spiel sind.

* Ersatzeffekte, die Kreaturen eines bestimmten Typs verändern, sowie sie ins Spiel kommen, werden angewandt, nachdem der Effekt der Arkanen Adaption angewandt wurde. Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln. Falls du Arkane Adaption und Metallischer Nachahmer (eine Karte aus *Äther-Rebellion*) kontrollierst und für beide derselbe Kreaturentyp bestimmt wurde, kommt jede Kreatur, die du kontrollierst, mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

Asche der Verderbten

{1}{W}

Verzauberung

Spieler können keine Zaubersprüche aus Friedhöfen wirken oder Fähigkeiten von Karten aktivieren, die sich in Friedhöfen befinden.

Immer wenn eine Kreatur stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt].“ Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie z. B. Einbalsamieren aus *Amonkhet*) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (beginnend mit „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu Beginn“ oder „am Ende“) sind nicht von der letzten Fähigkeit der Asche der Verderbten betroffen.

* Die Asche der Verderbten hält Spieler nicht davon ab, Länderkarten aus ihrem Friedhof zu spielen, falls ein Effekt ihnen erlaubt, dies zu tun.

* Falls eine Kreatur zur selben Zeit stirbt, zu der die Asche der Verderbten zerstört wird, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

Atzocan-Bogenschütze

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Bogenschütze

1/4

Reichweite

Wenn der Atzocan-Bogenschütze ins Spiel kommt, kannst du ihn gegen eine andere Kreatur deiner Wahl kämpfen lassen. *(Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Du musst eine andere Kreatur deiner Wahl (falls möglich) bestimmen, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Atzocan-Bogenschützen auf den Stapel gelegt wird. Sowie die Fähigkeit verrechnet wird, bestimmst du, ob die Kreaturen gegeneinander kämpfen.

* Falls der Atzocan-Bogenschütze nicht im Spiel ist, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, oder falls das Ziel dieser Fähigkeit illegal ist, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner Kreatur wird Schaden zugefügt.

* Die Fähigkeit des Atzocan-Bogenschützen kann eine andere Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel haben (wie z. B. einen Dinosaurier mit einer Erzürnen-Fähigkeit).

Auf die Beute stürzen

{1}{G}

Spontanzauber

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

(Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, wenn Auf die Beute stürzen verrechnet wird, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.

Auferlegtes Dogma

{3}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn das Auferlegte Dogma ins Spiel kommt, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken.

* Falls die Kreatur, die diese Aura verzaubern würde, ein illegales Ziel ist, sowie das Auferlegte Dogma verrechnet wird, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Sie kommt nicht ins Spiel und daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Aufstrebendes Wachstum

{3}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +5/+5 bis zum Ende des Zuges und muss in diesem Zug geblockt werden, falls möglich.

* Falls die Kreatur deiner Wahl angreift, muss ihr der verteidigende Spieler während des Blocker-deklarieren-Segments mindestens einen Blocker zuweisen, falls der Spieler eine Kreatur kontrolliert, die sie blocken könnte. Andere Kreaturen dürfen ebenfalls jene Kreatur blocken, andere Kreaturen blocken oder gar nicht blocken.

Auftragsmord

{3}{B}{B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Erzeuge zwei farblose Schatz-Artefaktspielsteine mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Auftragsmord verrechnet wird, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Du erhältst keine Schätze. Falls jedoch das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (z. B. weil es Unzerstörbarkeit hat), erhältst du die Schätze.

Avatar der Blühenden Sonne

{5}{G}{G}

Kreatur — Dinosaurier, Avatar

5/5

Immer wenn der Avatar der Blühenden Sonne oder eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe der Widerstandskraft jener Kreatur dazu.

* Die Widerstandskraft der ins Spiel kommenden Kreatur wird ermittelt, sowie die Fähigkeit des Avatars der Blühenden Sonne verrechnet wird. Falls jene Kreatur zwischenzeitlich das Spiel verlassen hat, verwende ihre Widerstandskraft, die sie zuletzt im Spiel hatte. Falls die Widerstandskraft der Kreatur weniger als 0 war, verändert sich dein Lebenspunkttestand nicht.

Avatar der Erwachenden Sonne

{5}{W}{W}{W}

Kreatur — Dinosaurier, Avatar

7/7

Wenn der Avatar der Erwachenden Sonne ins Spiel kommt und falls du ihn aus deiner Hand gewirkt hast, zerstöre alle Nicht-Dinosaurier-Kreaturen.

* Falls du den Avatar der Erwachenden Sonne von deiner Hand ins Spiel bringst, ohne ihn zu wirken, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst.

* Falls du einen Kreaturenzauber wirkst, der als Kopie des Avatars der Erwachenden Sonne ins Spiel kommt, wie z. B. der Klon, wird die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit ausgelöst.

Avatar der Lodernden Sonne

{3}{R}{R}

Kreatur — Dinosaurier, Avatar

6/6

Wenn der Avatar der Lodernden Sonne ins Spiel kommt, fügt er einem Gegner deiner Wahl 3 Schadenspunkte und bis zu einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

* Die Fähigkeit des Avatars der Lodernden Sonne kann jede Kreatur als Ziel haben, nicht nur jene, die der Gegner deiner Wahl kontrolliert.

* Falls die Fähigkeit des Avatars der Lodernden Sonne zwei Ziele hat und eines illegal wird, wird dem anderen dennoch Schaden zugefügt.

Banner der Siegreichen

{5}

Artefakt

Sowie das Banner der Siegreichen ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

Immer wenn du einen Kreaturenzauber des bestimmten Typs wirkst, ziehe eine Karte.

* Das Bestimmen des Kreaturentyps geschieht, sowie das Banner der Siegreichen ins Spiel kommt. Spieler können auf diese Entscheidung nicht antworten. Der Bonus wirkt sofort.

* Die letzte Fähigkeit des Banners der Siegreichen wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Kreaturenzauber neutralisiert wird.

Behelfsmunition

{1}{R}

Verzauberung

{1}, opfere ein Artefakt oder eine Kreatur: Die Behelfsmunition fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

* Du kannst nicht denselben Schatz opfern, um sowohl {1} als auch „opfere ein Artefakt oder eine Kreatur“ zu bezahlen.

Berausende Melodie

{X}{U}{U}

Hexerei

Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von X.

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

* Der kontrollverändernde Effekt der Berausenden Melodie ist permanent. Er endet also nicht im Aufräumsegment.

* Falls in einer Multiplayer-Partie ein Spieler die Partie verlässt, verlassen alle Karten, die dieser Spieler besitzt, ebenfalls die Partie, und alle Effekte, die ihm die Kontrolle über bleibende Karten geben, enden sofort.

Beschwörung des Sonnenvogels

{5}{R}

Verzauberung

Immer wenn du einen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf, wobei X gleich den umgewandelten Manakosten jenes Zauberspruchs ist. Du kannst eine Karte, die auf diese Weise

aufgedeckt wurde und deren umgewandelte Manakosten X oder weniger betragen, wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Das Wirken der Beschwörung des Sonnenvogels führt nicht dazu, dass ihre eigene Fähigkeit ausgelöst wird.

* Die Fähigkeit der Beschwörung des Sonnenvogels wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird. Falls du einen Zauberspruch als Teil der Verrechnung der Fähigkeit wirkst, wird jener Zauberspruch vor dem Zauberspruch verrechnet, der die Fähigkeit ausgelöst hat.

* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.

* Falls die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs 0 sind, tust du nichts, sowie die Fähigkeit der Beschwörung des Sonnenvogels verrechnet wird.

* Falls die offen vorgezeigte Karte in deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls du eine der aufgedeckten Karte wirkst, wirkst du sie als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Du kannst dich nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Andere Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“).

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

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

Bischof der Blutbesudelten

{3}{B}{B}

Kreatur — Vampir, Kleriker

3/3

Wenn der Bischof der Blutbesudelten ins Spiel kommt, verliert ein Gegner deiner Wahl für jeden Vampir, den du kontrollierst, 1 Lebenspunkt.

* Die Anzahl der Vampire, die du kontrollierst, wird erst gezählt, sowie die Fähigkeit des Bischofs der Blutbesudelten verrechnet wird. Falls der Bischof der Blutbesudelten sich noch im Spiel befindet, zählt er sich selbst.

Bischöfin der Wiedergeburt

{3}{W}{W}

Kreatur — Vampir, Kleriker

3/4

Wachsamkeit

Immer wenn die Bischöfin der Wiedergeburt angreift, kannst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

* Falls die Manakosten einer Karte in deinem Friedhof X enthalten, wird für X der Wert 0 angenommen.

* Alle Angreifer müssen zum selben Zeitpunkt bestimmt werden. Du kannst nicht mit der Bischöfin der Wiedergeburt angreifen, durch ihren Effekt eine Kreatur ins Spiel zurückbringen und dann mit dieser ebenfalls angreifen.

* Falls die ins Spiel zurückgebrachte Kreatur Fähigkeiten hat, die ausgelöst werden, wenn Kreaturen angreifen, werden diese nicht ausgelöst.

Blitzkanonen-Mannschaft

{2}{R}

Kreatur — Goblin, Pirat

0/5

{T}: Die Blitzkanonen-Mannschaft fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

Immer wenn du einen Pirat-Zauberspruch wirkst, enttappe die Blitzkanonen-Mannschaft.

* Die zweite Fähigkeit der Blitzkanonen-Mannschaft wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die aktivierte Fähigkeit der Blitzkanonen-Mannschaft dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 2 Lebenspunkte verliert.

Blutrotes Sakrament

{X}{W}{W}

Spontanzauber

Du erhältst zweimal X Lebenspunkte dazu. Lege das Blutrote Sakrament unter die Bibliothek seines Besitzers.

* Das Blutrote Sakrament lässt dich als einzelnes Ereignis Lebenspunkte in Höhe der doppelten Zahl, die für X bestimmt wurde, dazuerhalten. Eine Fähigkeit, die immer dann ausgelöst wird, wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, wird nur einmal ausgelöst.

Blutrünstiger Paladin

{1}{B}

Kreatur — Vampir, Ritter

1/1

Aufblitzen

Der Blutrünstige Paladin kommt für jede Kreatur, die in diesem Zug gestorben ist, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

* Die letzte Fähigkeit des Blutrünstigen Paladins zählt alle Kreaturen, die in diesem Zug aus dem Spiel auf einen beliebigen Friedhof gelegt wurden, einschließlich Kreaturenspielsteine und Nicht-Kreaturenkarten, die Kreaturen waren, als sie das Spiel verließen. Sie überprüft nicht, ob sich noch irgendwelche davon in Friedhöfen befinden.

* Die letzte Fähigkeit des Blutrünstigen Paladins zählt keine Kreaturen, die direkt in eine andere Zone als den Friedhof gelegt wurden, beispielsweise aufgrund eines Ersatzeffekts (z. B. eine Kreatur, die stattdessen ins Exil geschickt wurde, oder ein Kommandeur, der in der Commander-Variante in die Kommandozone gelegt wurde).

Brüllender Aegisaurus

{5}{W}

Kreatur — Dinosaurier

3/5

Erzürnen — Immer wenn dem Brüllenden Aegisaurus Schaden zugefügt wird, lege eine +1/+1-Marke auf jede andere Kreatur, die du kontrollierst.

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

Doppelschuss

{R}

Spontanzauber

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

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

Dunkle Fütterung

{4} {B}

Spontanzauber

Die Dunkle Fütterung fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

* Falls die Kreatur oder der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Dunkle Fütterung verrechnet wird, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Entzweischneiden

{2} {G} {G}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

Ziehe eine Karte.

* Falls das Artefakt bzw. die Verzauberung deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Entzweischneiden verrechnet wird, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Du ziehst dann keine Karte. Falls jedoch das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (z. B. weil es Unzerstörbarkeit hat), ziehst du eine Karte.

Erweckerin der Wildnis

{2} {G} {G}

Kreatur — Meervolk, Schamane

3/3

{X} {G} {G}: Lege X +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Das Land wird zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Sie ist immer noch ein Land.

* Der Animations-Effekt ist permanent. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder wenn du die Kontrolle über die Erweckerin der Wildnis verlierst.

* Falls die Fähigkeit ein Land als Ziel hat, das bereits eine Kreatur ist, werden Basis-Stärke und -Widerstandskraft dieser Landkreatur zu 0/0. Die bisherige Basis-Stärke und -Widerstandskraft werden dabei überschrieben. Andere Effekte, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern (einschließlich aller +1/+1-Marken, die auf ihr liegen), werden auch weiterhin angewandt.

Fahlaugen-Fährtsensucher

{B}

Kreatur — Mensch, Pirat

1/1

{1} {B}, {T}: Schicke zwei Karten deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners ins Exil. Der Fahlaugen-Fährtsensucher erkundet. *(Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf*

deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof.)

* Du kannst die Fähigkeit des Fahlaugen-Fährtsuchers nicht aktivieren, ohne zwei Karten im Friedhof eines einzelnen Gegners als Ziele zu bestimmen.

* Falls eine Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit des Fahlaugen-Fährtsuchers verrechnet wird, wird das verbliebene legale Ziel ins Exil geschickt und der Fahlaugen-Fährtsucher erkundet.

* Falls alle Karten deiner Wahl illegale Ziele sind, sowie die Fähigkeit des Fahlaugen-Fährtsuchers verrechnet wird, wird die gesamte Fähigkeit neutralisiert. Der Fahlaugen-Fährtsucher erkundet nicht.

Fahlaugen-Plünderer

{3}{U}{B}

Kreatur — Mensch, Pirat

3/3

Die Fahlaugen-Plünderer erhalten +1/+1 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.

{2}{U}{B}: Erzeuge einen farblosen Schatz-Artefaktspielstein mit „{T}“, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann der Schaden, der den Fahlaugen-Plünderern im Kampf zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls später im Zug Artefakte, die du kontrollierst, das Spiel verlassen.

Fesselndes Crewmitglied

{3}{R}

Kreatur — Mensch, Pirat

4/3

{3}{R}: Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Enttappe die Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

* Du kannst auf diese Weise auch eine ungetappte Kreatur als Ziel bestimmen und die Kontrolle über sie übernehmen.

Flottenverschlinger

{5}{U}{U}

Kreatur — Fisch

6/6

Immer wenn der Flottenverschlinger angreift, legt ein Spieler deiner Wahl die obere Hälfte seiner Bibliothek, aufgerundet, auf seinen Friedhof.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Flottenverschlingers kann jeden Spieler als Ziel haben und nicht nur den Spieler, den er angreift.

* Falls zwei Flottenverschlinger angreifen, wird für jede ausgelöste Fähigkeit die obere Hälfte der Bibliothek jenes Spielers einzeln ermittelt. Falls der Spieler deiner Wahl z. B. fünfzehn Karten in seiner Bibliothek hat, legt jener Spieler die obersten acht Karten auf seinen Friedhof, dann legt er die obersten vier Karten auf seinen Friedhof.

Flugdrachen-Freibeuterin

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Pirat

1/2

Fliegend

Wenn die Flugdrachen-Freibeuterin ins Spiel kommt, zeigt ein Gegner deiner Wahl die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Karte, die weder eine Kreatur noch ein Land ist. Schicke die bestimmte Karte ins Exil, bis die Flugdrachen-Freibeuterin das Spiel verlässt.

* Falls die Flugdrachen-Freibeuterin das Spiel verlässt, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, zeigt der Gegner die Karten auf seiner Hand offen vor, aber keine Karte wird ins Exil geschickt.

* Die ins Exil geschickte Karte wird auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht, unmittelbar nachdem die Flugdrachen-Freibeuterin das Spiel verlassen hat. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen.

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

Friedhofs-Feilscherei

{5} {B} {B}

Hexerei

Schicke bis zu fünf Kreaturenkarten deiner Wahl aus Friedhöfen ins Exil. Ein Gegner teilt diese Karten auf zwei Haufen auf. Bringe alle Karten des einen Haufens unter deiner Kontrolle ins Spiel und lege den Rest auf die Friedhöfe ihrer Besitzer.

* Die Kreaturenkarten können aus verschiedenen Friedhöfen stammen.

* Du (und nicht dein Gegner) bestimmst, welchen Haufen du ins Spiel bringst und welcher zurück in die Friedhöfe gelegt wird.

* Ein Haufen kann auch leer sein. In diesem Fall bestimmst du, ob du alle ins Exil geschickten Karten ins Spiel bringst oder auf die Friedhöfe legst.

* In Multiplayer-Partien bestimmst du einen Gegner, der die Karten aufteilen soll, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Der Gegner wird dabei nicht als Ziel bestimmt. Da die Karten aufgedeckt sind, können alle Spieler sie sehen und Vorschläge machen.

* Falls in einer Multiplayer-Partie ein Spieler die Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die dieser Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Karten, die durch den Effekt der Friedhofs-Feilscherei kontrollierst, ins Exil geschickt.

Galeone der Eroberer

{4}

Artefakt — Fahrzeug

2/10

Wenn die Galeone der Eroberer angreift, schicke sie am Ende des Kampfes ins Exil und bringe sie dann unter deiner Kontrolle transformiert ins Spiel zurück.

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.*)

////

Bollwerk der Eroberer

Land

(*Transformierte Galeone der Eroberer.*)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

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

{4}, {T}: Ziehe eine Karte.

{6}, {T}: Bringe eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Die Galeone der Eroberer wird nicht ins Exil geschickt, falls sie den Kampf nicht überlebt.

* Im Unterschied zu den anderen doppelseitigen Karten aus *Ixalan* wird die Galeone der Eroberer ins Exil geschickt und dann transformiert ins Spiel zurückgebracht. Nachdem sie ins Spiel zurückgebracht wurde, ist sie ein neues Objekt. Insbesondere gilt: Sie kehrt ungetappt ins Spiel zurück.

Gefährliche Reise

{1} {U}

Spontanzauber

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die du nicht kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Falls ihre umgewandelten Manakosten 2 oder weniger betragen, wende Hellsicht 2 an.

* Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Gefährliche Reise verrechnet wird, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Du wendest Hellsicht nicht an.

* Verwende dabei die umgewandelten Manakosten der bleibenden Karte, wie sie zuletzt im Spiel existiert hat, um zu bestimmen, ob du Hellsicht anwendest.

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

Gefräßiger Dolchzahn

{2} {G}

Kreatur — Dinosaurier

3/2

Erzürnen — Immer wenn dem Gefräßigen Dolchzahn Schaden zugefügt wird, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

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

Geiselnehmerin

{2} {U} {B}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/3

Wenn die Geiselnehmerin ins Spiel kommt, schicke ein anderes Artefakt oder eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil, bis die Geiselnehmerin das Spiel verlässt. Du kannst jene Karte wirken, solange sie im Exil ist, und um sie zu wirken kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana eines beliebigen Typs.

* Die Geiselnehmerin hat ein Erratum erhalten, um zu verhindern, dass sie sich selbst als Ziel haben kann. Die richtige Oracle-Formulierung ist obenstehend angegeben.

* Falls die Geiselnehmerin das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die bleibende Karte angelegt sind, die ins Exil geschickt wird, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wird, hören auf zu existieren.

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

* Sobald du begonnen hast, die ins Exil geschickte Karte zu wirken, ist sie ein neues Objekt. Du kontrollierst jenen Zauberspruch und die bleibende Karte, zu der jener Zauberspruch wird, auch falls die Geiselnnehmerin das Spiel verlässt.

* Falls sie sich noch im Exil befindet, wird die ins Exil geschickte Karte unmittelbar nachdem die Geiselnnehmerin das Spiel verlassen hat, wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen.

* Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer der Geiselnnehmerin die Partie verlässt, während sich die Karte noch im Exil befindet, und ein anderer Spieler jene Karte besitzt, kehrt die ins Exil geschickte Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

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

Gezäumtes Kammhorn

{3}{R}

Kreatur — Dinosaurier

5/5

Das Gezäumte Kammhorn kann weder alleine angreifen noch alleine blocken.

* Falls du mehr als ein Gezäumtes Kammhorn kontrollierst, können sie auch dann gemeinsam angreifen oder blocken, falls keine anderen Kreaturen angreifen oder blocken.

* Das Gezäumte Kammhorn kann zwar nicht alleine angreifen, aber andere angreifende Kreaturen müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen. Zum Beispiel kann das Gezäumte Kammhorn einen Gegner angreifen, während eine andere Kreatur einen Planeswalker angreift, den dieser Gegner kontrolliert. Andere blockende Kreaturen müssen ebenfalls nicht dieselbe Kreatur blocken, die das Gezäumte Kammhorn blockt.

* Sobald das Gezäumte Kammhorn angegriffen oder geblockt hat, verbleibt es im Kampf, auch falls du nicht länger eine andere angreifende oder blockende Kreatur kontrollierst.

* Falls ein Effekt sagt, dass das Gezäumte Kammhorn angreift oder blockt, falls möglich, und du eine andere Kreatur kontrollierst, die angreifen oder blocken kann, musst du mit dem Gezäumten Kammhorn und jener Kreatur angreifen oder blocken.

* In einer Partie Two-Headed Giant kann das Gezäumte Kammhorn gemeinsam mit einer Kreatur, die dein Mitspieler kontrolliert, angreifen oder blocken, auch falls keine anderen Kreaturen, die du kontrollierst, angreifen oder blocken.

Gishath, Avatar der Sonne

{5}{R}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Dinosaurier, Avatar

7/6

Verursacht Trampelschaden, Wachsamkeit, Eile

Immer wenn Gishath, Avatar der Sonne, einem Spieler Kampfschaden zufügt, decke entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek auf. Bringe davon eine beliebige Anzahl an Dinosaurier-Kreaturenkarten ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Falls die Anzahl der Karten in deiner Bibliothek geringer ist als die Menge Schadenspunkte, die Gishath zufügt, deckst du alle Karten auf, die du noch in der Bibliothek hast. Da du die Karten nicht ziehst, verlierst du die Partie nicht.

Herold der geheimen Wasserläufe

{3}{U}

Kreatur — Meervolk, Krieger

2/3

Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen mindestens eine +1/+1-Marke liegt, können nicht geblockt werden.

* Sobald eine Kreatur, die du kontrollierst, geblockt wurde, führt das Legen einer +1/+1-Marke auf sie nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Herzlose Plünderung

{2}{B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab.

Überfall — Falls du in diesem Zug mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast, erzeuge einen farblosen Schatz-Artefaktspielstein mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

* Falls du in diesem Zug mit einer Kreatur angegriffen hast, erhältst du auch dann einen Schatz, falls der Gegner deiner Wahl eine oder keine Karte abgeworfen hat.

Hirte der Kolosse

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Druiden

1/1

Der Hirte der Kolosse erhält +2/+2, solange du einen Dinosaurier kontrollierst.

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

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann der Schaden, der dem Hirten der Kolosse im Kampf zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du später in diesem Zug keinen Dinosaurier mehr kontrollierst.

Huatli, Poetin des Krieges

{3}{R}{W}

Legendärer Planeswalker — Huatli

3

+2: Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, beträgt.

0: Erzeuge einen 3/3 grünen Dinosaurier-Kreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht.

–X: Huatli, Poetin des Krieges, fügt X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl du bestimmst. Kreaturen, denen auf diese Weise Schaden zugefügt wurde, können in diesem Zug nicht blocken.

* Die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, wird bestimmt, sowie Huatlis erste Fähigkeit verrechnet wird. Falls diese Zahl negativ ist, erhältst du keine Lebenspunkte dazu und verlierst keine Lebenspunkte.

* Du kannst Huatlis erste Fähigkeit auch aktivieren, falls du keine Kreaturen kontrollierst. Du erhältst nur keine Lebenspunkte dazu.

* Du teilst den Schaden unter den Kreaturen deiner Wahl auf, sowie du Huatlis letzte Fähigkeit aktivierst. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. Falls X gleich 0 ist, kannst du keine Ziele bestimmen.

* Falls manche (aber nicht alle) der Ziele illegal werden, bleibt die ursprünglich gewählte Schadensaufteilung bestehen, aber den illegalen Zielen wird kein Schaden zugefügt. Falls alle Ziele illegal werden, wird die Fähigkeit neutralisiert.

Huatli, Saurierkriegerin (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {R} {W}

Legendärer Planeswalker — Huatli

4

+2: Lege zwei +1/+1-Marken auf bis zu einen Dinosaurier deiner Wahl, den du kontrollierst.

−3: Ein Dinosaurier deiner Wahl, den du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

−7: Dinosaurier, die du kontrollierst, erhalten +4/+4 bis zum Ende des Zuges.

* Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, sowie Huatlis zweite Fähigkeit verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

* Huatlis letzte Fähigkeit betrifft nur Dinosaurier, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Dinosaurier, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, oder Kreaturen, die später im Zug zu Dinosauriern werden, erhalten nicht +4/+4.

Huatlis Ansporn (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges. Falls du einen Huatli-Planeswalker kontrollierst, erhält die Kreatur stattdessen +4/+0 bis zum Ende des Zuges.

* Ob du einen Huatli-Planeswalker kontrollierst, wird erst überprüft, sowie Huatlis Ansporn verrechnet wird. Die Stärke der Kreatur ändert sich später im Zug auch dann nicht, falls Huatli das Spiel verlässt oder unter deine Kontrolle kommt.

Hüter des Feuerschreins

{R}

Kreatur — Elementarwesen

1/1

Bedrohlich

{7} {R}, {T}, opfere den Hüter des Feuerschreins: Er fügt bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl je 3 Schadenspunkte zu.

* Du kannst dieselbe Kreatur nicht zweimal als Ziel wählen, damit ihr der Hüter des Feuerschreins 6 Schadenspunkte zufügt.

Imperiale Lanzenträgerin

{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

1/1

Die Imperiale Lanzenträgerin hat Doppelschlag, solange du einen Dinosaurier kontrollierst.

* Falls du nach dem Ersts Schlag-Kampfschadensegment keinen Dinosaurier mehr kontrollierst, hat die Imperiale Lanzenträgerin keinen Doppelschlag und daher fügt sie keinen normalen Kampfschaden zu.

In Reichtum baden

{4} {B}

Verzauberung

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

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du zehn oder mehr Schätze kontrollierst, gewinnst du die Partie.

* Falls du keine zehn Schätze kontrollierst, sowie dein Versorgungssegment beginnt, wird die zweite Fähigkeit von In Reichtum baden nicht ausgelöst. Du kannst während deines Zuges keine Aktion ausführen, bevor dein Versorgungssegment beginnt.

* Falls du keine zehn Schätze kontrollierst, sowie die zweite Fähigkeit von In Reichtum baden verrechnet wird, gewinnst du die Partie nicht.

* Falls eine Kreatur, die dein Gegner kontrolliert, zum selben Zeitpunkt stirbt, in dem In Reichtum baden zerstört wird, erhältst du einen Schatz.

* Falls die zweite Fähigkeit von In Reichtum baden dazu führt, dass du die Partie gewinnst, solltest du davon absehen, deine Schatz-Spielsteine vor Freude in die Luft zu schmeißen, denn das könnte die anderen Spieler ablenken oder sogar verletzen.

Itlimocs Wachstumsriten

{2} {G}

Legendäre Verzauberung

Wenn Itlimocs Wachstumsriten ins Spiel kommen, schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte offen vorzeigen und sie auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du vier oder mehr Kreaturen kontrollierst, transformiere Itlimocs Wachstumsriten.

////

Itlimoc, Schoß der Sonne

Legendäres Land

(Transformierte Itlimocs Wachstumsriten.)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {G}.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat für jede Kreatur, die du kontrollierst, um {G}.

* Die letzte Fähigkeit von Itlimocs Wachstumsriten wird nicht ausgelöst, falls du nicht vier oder mehr Kreaturen kontrollierst, sowie dein Endsegment beginnt. Falls du nicht vier oder mehr Kreaturen kontrollierst, sowie sie verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

* Falls du eine Kreatur kontrollierst, die „zu Beginn des nächsten Endsegments“ das Spiel verlässt, kann die Fähigkeit von Itlimocs Wachstumsriten verrechnet werden, bevor jene Kreatur das Spiel verlässt.

* Falls du „bis zum Ende des Zuges“ die Kontrolle über eine Kreatur übernimmst, oder falls eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und die du kontrollierst, „bis zum Ende des Zuges“ zu einer Kreatur wird, ist sie während des gesamten Endsegments eine Kreatur, die du kontrollierst.

Ixalans Bann

{3} {W}

Verzauberung

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

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

* Falls Ixalans Bann das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die bleibende Karte angelegt sind, die ins Exil geschickt wird, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wird, hören auf zu existieren.

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

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

* Falls die ins Exil geschickte Karte im Exil einen anderen Namen hat, als im Spiel hatte, hält Ixalans Bann Spieler davon ab, Zaubersprüche mit demselben Namen jener Karte zu wirken, wie sie im Exil existiert.

* Falls die ins Exil geschickte Karte eine Länderkarte ist, die irgendwie zu einer bleibenden Nichtland-Karte wurde, hält Ixalans Bann Spieler nicht davon ab, Länder mit diesem Namen zu spielen.

* Falls sich keine Karte im Exil befindet (z. B. weil die ins Exil geschickte bleibende Karte ein Spielstein war oder ein Kommandeur, der in der Commander-Variante in die Kommandozone gelegt wurde), hält Ixalans Bann Spieler nicht davon ab, Zaubersprüche zu wirken.

* Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer von Ixalans Bann die Partie verlässt und ein anderer Spieler die ins Exil geschickte Karte besitzt, wird die ins Exil geschickte Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Jace, genialer Gedankenmagier (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {U} {U}

Legendärer Planeswalker — Jace

5

+1: Ziehe eine Karte.

+1: Enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst.

−9: Übernimm die Kontrolle über bis zu drei Kreaturen deiner Wahl.

* Der kontrollverändernde Effekt von Jaces letzter Fähigkeit ist permanent. Er endet also nicht im Aufräumsegment, oder wenn du die Kontrolle über Jace verlierst.

* Falls in einer Multiplayer-Partie ein Spieler die Partie verlässt, verlassen alle Karten, die dieser Spieler besitzt, ebenfalls die Partie, und alle Effekte, die ihm die Kontrolle über bleibende Karten geben, enden sofort.

Jace, listiger Schiffbrüchiger

{1} {U} {U}

Legendärer Planeswalker — Jace

3

+1: Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler in diesem Zug Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

−2: Erzeuge einen 2/2 blauen Illusion-Kreaturenspielstein mit „Wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs wird, opfere sie.“

−5: Erzeuge zwei Spielsteine, die Kopien von Jace, listiger Schiffbrüchiger, sind, außer dass sie nicht legendär sind.

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

* Falls ein Spielstein, der durch Jaces zweite Fähigkeit erzeugt wurde, das Ziel eines Zauberspruchs wird, wird seine Fähigkeit ausgelöst und oberhalb jenes Zauberspruchs auf den Stapel gelegt. Die Fähigkeit wird zuerst verrechnet (was dazu führt, dass der Spielstein geopfert wird). Falls der Zauberspruch kein anderes Ziel hat, wird er dann neutralisiert, sowie versucht wird, ihn zu verrechnen, da er keine legalen Ziele hat.

* Die Spielsteine von Jaces letzter Fähigkeit kopieren genau das, was auf Jace aufgedruckt ist und sonst nichts. Sie kopieren nicht, wie viele Marken auf ihm liegen oder Auren, die an ihn angelegt sind, oder andere Nicht-Kopier-Effekte, die seine Farbe oder seinen Typ usw. verändert haben. Sie kommen mit jeweils drei Loyalitätsmarken ins Spiel. Du kannst in diesem Zug jeweils eine Loyalitätsfähigkeit von jedem der Spielsteine aktivieren.

* Die durch Jaces letzte Fähigkeit erzeugten Spielsteine haben nicht den Übertyp „Legendär“. Falls ein anderes Objekt zur Kopie des Spielsteins wird, hat auch jene Kopie nicht den Übertyp „Legendär“.

* Du kannst einen legendären Jace, listiger Schiffbrüchiger, kontrollieren, zusätzlich zu einer beliebigen Anzahl von nicht-legendären Kopien von Jace, listiger Schiffbrüchiger. Siehe auch „Regeländerungen: Für Planeswalker gilt die „Legendenregel“ unter dem Abschnitt Allgemeines in diesem Dokument.

Jadewächter

{3}{G}

Kreatur — Meervolk, Schamane

2/2

Fluchsicher (*Diese Kreatur kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.*)

Wenn der Jadewächter ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf ein Meervolk deiner Wahl, das du kontrollierst.

* Der Jadewächter kann selbst das Ziel seiner Fähigkeit sein.

Kapern

{1}{R}{R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe jene bleibende Karte. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

* Du kannst auf diese Weise die Kontrolle über ein ungetapptes Artefakt oder eine ungetappte Kreatur übernehmen. Du kannst auch ein Artefakt oder eine Kreatur enttappen, das bzw. die du bereits kontrollierst, und ihm bzw. ihr Eile verleihen.

Kapitän der Tiefseeflotte

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/1

Bedrohlich

Immer wenn der Kapitän der Tiefseeflotte angreift und falls du einen anderen Nichtspielstein-Piraten kontrollierst, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 2/2 schwarzen Pirat-Kreaturenspielstein mit Bedrohlichkeit.

* Während die ausgelöste Fähigkeit des Kapitäns der Tiefseeflotte verrechnet wird, kannst du nicht mehrmals {2} bezahlen, um mehr als einen Pirat-Spielstein zu erzeugen.

* Falls du in dem Moment, in dem der Kapitän der Tiefseeflotte angreift, keinen anderen Nichtspielstein-Piraten kontrollierst, wird seine ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du keinen anderen Nichtspielstein-Piraten kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht {2} bezahlen.

Kapitänin der Schreckensflotte

{B} {R}

Kreatur — Ork, Pirat

2/2

Immer wenn die Kapitänin der Schreckensflotte angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jeden anderen angreifenden Piraten.

* Zähle die Anzahl der anderen angreifenden Piraten, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um die Höhe des Bonus zu ermitteln.

* Sobald die Fähigkeit verrechnet wurde, ändert sich der Bonus später im Zug auch dann nicht, falls sich die Anzahl der anderen angreifenden Piraten ändert.

* In einer Partie Two-Headed Giant zählen angreifende Piraten, die dein Teamkamerad kontrolliert, für die Fähigkeit der Kapitänin der Schreckensflotte.

Kapitänin Lannery Storm

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Pirat

2/2

Eile

Immer wenn Kapitänin Lannery Storm angreift, erzeuge einen farblosen Schatz-Artefaktspielstein mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

Immer wenn du einen Schatz opferst, erhält Kapitänin Lannery Storm +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

* Du kannst die Manafähigkeit eines Schatzes auch aktivieren, falls du keine Verwendung für das Mana hast.

* Kapitänin Lannery Storms letzte Fähigkeit wird immer ausgelöst, wenn du aus irgendeinem Grund einen Schatz opferst, und nicht nur beim Aktivieren der Manafähigkeit des Schatzes.

* Falls du Schätze opferst, um Kapitänin Lannery Storm zu wirken, wird ihre letzte Fähigkeit für diese Schätze nicht ausgelöst.

Kinjallis Ruferin

{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

0/3

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

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

Kinjallis Sonnenschwinge

{2} {W}

Kreatur — Dinosaurier

2/3

Fliegend

Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, kommen getappt ins Spiel.

* Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, zum selben Zeitpunkt ins Spiel kommt, zu dem auch Kinjallis Sonnenschwinge unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird der Effekt von Kinjallis Sonnenschwinge nicht auf die Kreatur deines Gegners angewandt.

Kopala, Hüter der Wellen

{1} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/2

Zaubersprüche, die deine Gegner wirken und die ein Meervolk, das du kontrollierst, als Ziel haben, kosten beim Wirken {2} mehr.

Fähigkeiten, die deine Gegner aktivieren und die ein Meervolk, das du kontrollierst, als Ziel haben, kosten beim Aktivieren {2} mehr.

* Um die Gesamtkosten eines gegnerischen Zauberspruchs, der ein Meervolk, das du kontrollierst, als Ziel hat, zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die jener Spieler bezahlt; füge dann alle Kosten erhöhungen 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.

* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt].“

* Kopalas Fähigkeiten haben keine Wirkung auf ausgelöste Fähigkeiten (beginnend mit „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu Beginn“ oder „am Ende“), die ein Meervolk, das du kontrollierst, als Ziel haben.

* Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mehr als ein Meervolk, das du kontrollierst, als Ziel haben, kosten beim Wirken oder Aktivieren nur {2} mehr.

Kostspielige Plünderung

{1} {B}

Spontanzauber

Opfere ein Artefakt oder eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um die Kostspielige Plünderung zu wirken.

Ziehe zwei Karten.

* Du kannst keinen Schatz opfern, um die Manakosten der Kostspieligen Plünderung und auch ihre zusätzlichen Kosten zu bezahlen.

Kumenas Sprecherin

{G}

Kreatur — Meervolk, Schamane

1/1

Kumenas Sprecherin erhält +1/+1, solange du ein anderes Meervolk oder eine Insel kontrollierst.

* Kumenas Sprecherin erhält nur einmal +1/+1 von ihrer Fähigkeit, unabhängig davon, wie viele Meervölker und Inseln du kontrollierst.

* Bei den meisten Nichtstandardländern, die blaues Mana produzieren, handelt es sich nicht um Inseln. Die Gletscherfestung ist beispielsweise keine Insel. Einige Nichtstandardländer (wie z. B. das Bewässerte Ackerland aus *Amonkhet*) haben Standardlandtypen in ihrer Typus-Zeile aufgedruckt und können Inseln sein.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann der Schaden, der Kumenas Sprecherin im Kampf zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du später im Zug kein Meervolk und keine Insel mehr kontrollierst.

Landung der Legion

{W}

Legendäre Verzauberung

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

Wenn du mit drei oder mehr Kreaturen angreiffst, transformiere die Landung der Legion.

////

Adanto, das erste Fort

Legendäres Land

(Transformierte Landung der Legion.)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {W}.

{2}{W}, {T}: Erzeuge einen 1/1 weißen Vampir-Kreaturespielstein mit Lebensverknüpfung.

* Sobald du mit drei oder mehr Kreaturen angreiffst, wird die Landung der Legion auch dann transformiert, falls einige dieser Kreaturen das Spiel verlassen oder aus dem Kampf entfernt werden.

* Die letzte Fähigkeit der Landung der Legion zählt nur Kreaturen, die du als angreifende Kreaturen deklarierst. Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, werden nicht gezählt.

Lauernder Chupacabra

{3}{B}

Kreatur — Bestie, Schrecken

2/3

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, erkundet, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

* Du bestimmst erst ein Ziel für die Fähigkeit des Lauernden Chupacabras, nachdem deine Kreatur erkundet hat.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur dazu anweist, zu erkunden, diese Kreatur aber das Spiel verlassen hat, erkundet diese Kreatur trotzdem. Effekte, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, erkundet, so wie die des Lauernden Chupacabras, werden ausgelöst, falls zutreffend.

Leuchtende Vergeltung

{4}{W}

Spontanzauber

Zerstöre eine angreifende Kreatur deiner Wahl.

Ziehe eine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Leuchtende Vergeltung verrechnet wird, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Du ziehst dann keine Karte. Falls jedoch das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (z. B. weil es Unzerstörbarkeit hat), ziehst du eine Karte.

List der Sirene

{1}{U}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe ihre Karte dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Falls ein Pirat auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, ziehe eine Karte.

* Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, tut sie dies als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie zuvor war. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.

* Die zurückgekehrte Kreatur ist nicht das Ziel irgendwelcher Zaubersprüche oder Fähigkeit, welche sie zuvor als Ziel hatten. Alle Zaubersprüche, die sie nicht als Ziel haben, wie z. B. Meteor der Auslöschung, betreffen sie trotzdem.

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

* Du ziehst eine Karte, falls die Kreatur ein Pirat war, als sie ins Exil geschickt wurde, auch falls sie nicht ins Spiel zurückkehrt (z. B. weil sie ein Spielstein ist) oder falls sie ins Spiel zurückkehrt, aber kein Pirat mehr ist (z. B. weil sie irgendetwas anderes kopiert).

Magisches Fernrohr

{2}

Artefakt

Sowie das Magische Fernrohr ins Spiel kommt, schaue dir die Karten auf der Hand eines Gegners an und bestimme dann einen beliebigen Kartennamen.

Aktivierte Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen können nicht aktiviert werden, außer es sind Manafähigkeiten.

* Du kannst jeden Kartennamen bestimmen, selbst falls diese Karte normalerweise keine aktivierte Fähigkeit hat. Du bist nicht auf die Namen von Karten beschränkt, die du auf der Hand deines Gegners gesehen hast.

* Du kannst nicht den Namen eines Spielsteins bestimmen, es sei denn, dieser Spielstein hat denselben Namen wie eine Karte.

* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt].“ Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten und Bemannen) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (beginnend mit „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu Beginn“ oder „am Ende“) sind nicht von der letzten Fähigkeit des Magischen Fernrohrs betroffen.

* Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana produziert, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).

* Das Magische Fernrohr betrifft Karten unabhängig von der Zone, in der sie sich befinden. Dies schließt Karten auf der Hand, Karten im Friedhof und Karten im Exil ein.

Mal des Vampirs

{3}{B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

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

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

Mavren Fein, Apostel des Zwilichts

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Vampir, Kleriker

2/2

Immer wenn ein oder mehrere Nichtspielstein-Vampire, die du kontrollierst, angreifen, erzeuge einen 1/1 weißen Vampir-Kreaturespielstein mit Lebensverknüpfung.

* Sobald du mit einem oder mehr Nichtspielstein-Vampiren angreifst, erzeugt Mavren Feins Fähigkeit auch dann einen Vampir-Spielstein, falls einige oder alle dieser Vampire das Spiel verlassen oder aus dem Kampf entfernt werden.

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

* Du kannst die Neuen Horizonte auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.

* Falls das Land, das diese Aura verzaubern würde, ein illegales Ziel ist, sowie die Neuen Horizonte verrechnet werden, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Sie kommen nicht ins Spiel und daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Otepec-Jagdführer

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane

1/2

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

{T}: Ein Dinosaurier deiner Wahl erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

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

Piratensäbel

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Piratensäbel ins Spiel kommt, lege ihn an einen Piraten deiner Wahl an, den du kontrollierst.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+1.

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

* Du kannst den Piratensäbel auch wirken, falls du keine Piraten kontrollierst.

Priester der Erwachenden Sonne

{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/1

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine Dinosaurier-Karte aus deiner Hand offen vorzeigen. Falls du dies tust, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

{3}{W}{W}, opfere den Priester der Erwachenden Sonne: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Dinosaurier-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.

* Du bestimmst erst, ob du eine Dinosaurier-Karte von deiner Hand offen vorzeigst, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Priesters der Erwachenden Sonne verrechnet wird. Du kannst auf die ausgelöste Fähigkeit antworten, indem du eine Aktion ausführst, um eine Dinosaurier-Karte auf deine Hand zu nehmen, z. B. durch das Aktivieren seiner zweiten Fähigkeit.

* Während die ausgelöste Fähigkeit des Priesters der Erwachenden Sonne verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Dinosaurier-Karten offen vorzeigen, um mehr Lebenspunkte dazuzuerhalten.

* Du kannst dieselbe Dinosaurier-Karte für mehrere Priester der Erwachenden Sonne offen vorzeigen oder für denselben Priester der Erwachenden Sonne in mehreren Zügen.

Rankenwandelnde Mystikerin

{2}{G}

Kreatur — Meervolk, Schamane

1/3

Wenn die Rankenwandelnde Mystikerin ins Spiel kommt, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Meervölker deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Du kannst dasselbe Meervolk nicht zweimal als Ziel wählen, um zwei +1/+1-Marken auf es zu legen.

* Die Rankenwandelnde Mystikerin kann selbst das Ziel ihrer Fähigkeit sein.

Rauflustige Mannschaft

{2}{R}{R}

Kreatur — Mensch, Pirat

3/3

Verursacht Trampelschaden

Wenn die Rauflustige Mannschaft ins Spiel kommt, ziehe drei Karten und wirf dann zwei zufällig bestimmte Karten ab. Falls auf diese Weise zwei Karten abgeworfen wurden, die einen Kartentyp gemeinsam haben, lege zwei +1/+1-Marken auf die Rauflustige Mannschaft.

* Sobald die Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit der Rauflustigen Mannschaft begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis sie abgeschlossen ist. Insbesondere gilt: Du kannst keine der Karten, die du ziehst, abwerfen oder wirken, um zu beeinflussen, welche Karten zufällig abgeworfen werden.

* Die möglichen Kartentypen der abzuwerfenden Karten können sein: Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Land, Planeswalker, Hexerei und Stammeskarte (ein Kartentyp, der auf einigen älteren Karten zu finden ist). Legendar ist ein Übertyp und kein Kartentyp.

* Die abgeworfenen Karten müssen nur einen Kartentyp gemeinsam haben. Beispielsweise erhält die Rauflustige Mannschaft zwei +1/+1-Marken, falls du eine Artefaktkreatur und eine Verzauberungskreatur abwirfst.

* Die Rauflustige Mannschaft erhält nicht mehr als zwei +1/+1-Marken, falls die abgeworfenen Karten zufälligerweise mehr als einen Kartentyp gemeinsam haben.

Reizen

{R}

Hexerei

Reizen fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, 1 Schadenspunkt zu. Die Kreatur verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
Ziehe eine Karte.

* Falls Reizen eine Kreatur mit 1 Widerstandskraft als Ziel hat, wird die Kreatur erst zerstört, nachdem du eine Karte gezogen hast. Die Fähigkeiten der Kreatur können möglicherweise das Ziehen der Karte beeinflussen oder beim Ziehen der Karte ausgelöst werden, falls zutreffend.

* Falls der Schaden, der von Reizen zugefügt würde, verhindert wird, verursacht die Kreatur dennoch Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Reizen verrechnet wird, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Du ziehst dann keine Karte.

Reißender Strom (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {U}
Hexerei

Bringe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

Durchsuche deine Bibliothek und deinen Friedhof nach einer Karte namens Jace, genialer Gedankenmagier, zeige sie offen vor und nimm sie auf deine Hand. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsucht hast, mische sie danach.

* Du kannst den Reißenden Strom wirken, ohne eine Kreatur deiner Wahl zu bestimmen. Durchsuche deine Bibliothek einfach nach Jace, genialer Gedankenmagier. Falls du jedoch Ziele bestimmst und alle Ziele illegal werden, bevor der Reißende Strom verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert und du durchsuchst weder deine Bibliothek noch deinen Friedhof.

Ruf der Grausamen Kapitänin

{2} {B}
Hexerei

Bringe eine Pirat-Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Mache dann dasselbe mit je einer Vampir-, Dinosaurier- und Meervolk-Karte.

* Der Ruf der Grausamen Kapitänin hat die Karten, die zurückgebracht werden sollen, nicht als Ziel. Du bestimmst diese, während er verrechnet wird. Kein Spieler kann eine Aktion ausführen, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du die Karten bestimmst, und dem Zeitpunkt, zu dem du sie auf deine Hand nimmst.

* Falls eine Karte in deinem Friedhof mehr als einen dieser Typen hat (z. B. ein Dinosaurier, der aufgrund des Effekts der Arkanen Adaption auch ein Vampir ist), kannst du bestimmen, sie für einen ihrer Typen auf deine Hand zu nehmen und eine andere Karte für ihren anderen Typ auf deine Hand zu nehmen.

* Falls du von einem der angeführten Kreaturentypen keine Karte in deinem Friedhof hast, fährst du einfach mit dem nächsten angeführten Kreaturentyp fort.

Ruinen-Plünderin

{2} {B}

Kreatur — Ork, Pirat

3/2

Überfall — Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf und nimm sie auf deine Hand. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten der aufgedeckten Karte.

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

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

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

Scharfe Argumente

{2} {B}

Hexerei

Decke die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf. Nimm davon jede Karte auf deine Hand, für die nicht ein beliebiger Gegner 3 Lebenspunkte bezahlt. Schicke dann den Rest ins Exil.

* Du zeigst alle drei Karten offen vor, bevor deine Gegner bestimmen, ob sie für irgendwelche davon Lebenspunkte bezahlen.

* In einer Multiplayer-Partie bestimmt jeder Gegner in Zugreihenfolge, ob er Lebenspunkte für eine Karte bezahlen möchte, bevor mit der nächsten Karte fortgefahren wird. Du bestimmst die Reihenfolge der Karten, für die dieser Prozess ausgeführt wird, aber deine Gegner können sich absprechen, bevor sie etwas bestimmen. Jeder Gegner weiß, was vorangegangene Gegner bestimmt haben, wenn er an der Reihe ist.

Schattensegel-Karavelle

{2}

Artefakt — Fahrzeug

2/2

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, erkundet, lege eine +1/+1-Marke auf die Schattensegel-Karavelle. Bemannen 2 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 2 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

* Auf bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, wie z. B. die Schattensegel-Karavelle, können +1/+1-Marken gelegt werden. Die Marken bleiben auch auf ihnen, solange sie keine Kreaturen sind, und werden berücksichtigt, falls sie zu Kreaturen werden.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur dazu anweist, zu erkunden, diese Kreatur aber das Spiel verlassen hat, erkundet diese Kreatur trotzdem. Effekte, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, erkundet, so wie jene der Schattensegel-Karavelle, werden ausgelöst, falls zutreffend.

Schatzkarte

{2}

Artefakt

{1}, {T}: Hellsicht 1. Lege eine Orientierungsmarke auf die Schatzkarte. Falls dann drei oder mehr Orientierungsmarken auf ihr liegen, entferne die Marken, transformiere die Schatzkarte und erzeuge drei farblose Schatz-Artefaktspielsteine mit „{T}“, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

////

Schatzbucht

Land

(Transformierte Schatzkarte.)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{T}, opfere einen Schatz: Ziehe eine Karte.

* Falls eine dritte Orientierungsmarke auf die Schatzkarte gelegt wird und dies durch etwas anderes als das Verrechnen ihrer ersten Fähigkeit geschieht (z. B. eine Änderung durch einen anwendbaren Ersatzeffekt), entfernst du die Marken nicht, die Schatzkarte transformiert nicht und du erhältst noch keine Schätze. Du musst warten, bis ihre erste Fähigkeit wieder aktiviert wird.

* Falls die Schatzkarte das Spiel verlässt, bevor ihre Fähigkeit verrechnet wird, kannst du keine Orientierungsmarke auf sie legen. Falls sie jedoch irgendwie bereits drei Orientierungsmarken auf sich liegen hat, bevor sie das Spiel verlässt, erhältst du drei Schätze.

Schiffbruch erleiden

{2}{W}{W}

Spontanzauber

Schicke alle angreifenden Kreaturen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, ins Exil. Der Spieler kann seine Bibliothek nach entsprechend vielen Standardland-Karten durchsuchen, diese getappt ins Spiel bringen und dann seine Bibliothek mischen.

* Schiffbruch erleiden hat nur den Spieler als Ziel. Kreaturen mit Fluchsicherheit, die dieser Spieler kontrolliert, werden ins Exil geschickt, sowie der Zauberspruch verrechnet wird.

* Der Spieler kann weniger Standardländer finden als die Anzahl an ins Exil geschickten Kreaturen, entweder weil er es so will oder weil er nicht mehr Standardländer übrig hat.

* Die Anzahl der Länder, die der Spieler finden kann, entspricht der Anzahl der angreifenden Kreaturen, die ins Exil geschickt wurden, auch falls einige dieser Kreaturen Spielsteine waren, keine Kreaturenkarten waren oder letztlich nicht ins Exil geschickt wurden (z. B. weil eine davon der Kommandeur dieses Spielers in der Commander-Variante war).

Schlachtgebrüll

{2}{W}

Spontanzauber

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

* Das Schlachtgebrüll betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+1.

* Ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1, auch wenn das Schlachtgebrüll sie nicht enttappt.

Schreckensflotten-Verwüster

{3}{B}{B}

Kreatur — Ork, Pirat, Zauberer

4/4

Bedrohlich, Todesberührung

Wenn der Schreckensflotten-Verwüster ins Spiel kommt, verliert jeder Spieler ein Drittel seiner Lebenspunkte, aufgerundet.

* Falls du z. B. 13 Lebenspunkte hast, verlierst du 5 Lebenspunkte.

* Falls ein Spieler 1 Lebenspunkt hat, verliert dieser Spieler 1 Lebenspunkt. Falls danach jeder Spieler 0 Lebenspunkte hat, endet die Partie in einem Unentschieden.

* In einer Partie Two-Headed Giant verliert jeder Spieler ein Drittel des Lebenspunktestands seines Teams, aufgerundet. Falls ein Team beispielsweise 13 Lebenspunkte hat, verliert jeder Spieler des Teams 5 Lebenspunkte und der Lebenspunktestand des Teams wird um 10 Lebenspunkte reduziert.

Segen der Flussherolde

{1}{G}

Spontanzauber

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl und eine +1/+1-Marke auf bis zu ein Meervolk deiner Wahl.

* Du kannst dieselbe Meervolk-Kreatur als beide Ziele für den Segen der Flussherolde bestimmen. Du kannst auch zwei verschiedene Meervolk-Kreaturen bestimmen.

Sirenen-Sturmbändiger

{U}

Kreatur — Sirene, Pirat, Zauberer

1/1

Fliegend

{U}, opfere den Sirenen-Sturmbändiger: Neutralisiere einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit deiner Wahl, der bzw. die dich oder eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat.

* Die aktivierte Fähigkeit des Sirenen-Sturmbändigers kann einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit als Ziel haben, der bzw. die mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele du bist oder eine Kreatur, die du kontrollierst.

Skrupelloses Schlitzohr

{2}{B}

Kreatur — Ork, Pirat

3/2

{2}{B}, opfere eine Kreatur: Erzeuge zwei farblose Schatz-Artefaktspielsteine mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

Opfere drei Schätze: Ziehe eine Karte.

* Du kannst das Skrupellose Schlitzohr opfern, um für die Kosten seiner ersten Fähigkeit zu bezahlen.

* Die Schätze, die du opferst, um die letzte Fähigkeit des Skrupellosen Schlitzohrs zu aktivieren, können nicht zusätzlich für Mana geopfert werden.

Sonnenkamm-Jäger

{4}{R}{R}

Kreatur — Dinosaurier

5/4

Erzürnen — Immer wenn den Sonnenkamm-Jägern Schaden zugefügt wird, fügen sie einem Gegner deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

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

Sprießende Wiedergeburt

{1}{G}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie auf die Hand ihres Besitzers zurück.“

Ziehe eine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Sprießende Wiedergeburt verrechnet wird, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Du ziehst dann keine Karte.

Standhafter Armasaurus

{3}{W}

Kreatur — Dinosaurier

2/3

Wachsamkeit

{1}{W}, {T}: Der Standhafte Armasaurus fügt einer Kreatur deiner Wahl, die er blockt oder von der er geblockt wird, Schadenspunkte in Höhe seiner Widerstandskraft zu.

* Das Tappen einer angreifenden oder blockenden Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf. Falls das Ziel der Fähigkeit des Standhaften Armasaurus den Schaden überlebt, fügt der Standhafte Armasaurus jener Kreatur ganz normal Kampfschaden zu und ihm wird ganz normale von jener Kreatur Kampfschaden zugefügt.

* Falls der Standhafte Armasaurus nicht mehr im Spiel ist, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Widerstandskraft zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.

Sturmwindformer

{3}{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

3/2

Der Sturmwindformer kann nicht geblockt werden.

Wenn der Sturmwindformer ins Spiel kommt, bringe eine Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Die letzte Fähigkeit des Sturmwindformers hat die Kreatur, die du auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst, nicht als Ziel. Du bestimmst eine, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kein Spieler kann zwischen dem Bestimmen der Kreatur und dem Zurückbringen auf die Hand ihres Besitzers eine Aktion ausführen.

* Die letzte Fähigkeit des Sturmwindformers ist nicht optional. Falls der Sturmwindformer die einzige Kreatur ist, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, musst du ihn auf die Hand seines Besitzers zurückbringen.

Suche nach Azcanta

{1}{U}

Legendäre Verzauberung

Schaue dir zu Beginn deines Versorgungssegments die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen. Falls sich dann sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof befinden, kannst du die Suche nach Azcanta transformieren.

////

Azcanta, die versunkene Ruine

Legendäres Land

(Transformierte Suche nach Azcanta.)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {U}.

{2}{U}, {T}: Schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Karte, die weder eine Kreatur noch ein Land ist, offen vorzeigen und sie auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Falls eine siebte Karte durch etwas anderes als das Verrechnen der ausgelöste Fähigkeit der Suche nach Azcanta auf deinen Friedhof gelegt wird, transformiert sie noch nicht. Du musst bis zu deinem nächsten Versorgungssegment warten.

* Falls sich sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof befinden, kannst du die Suche nach Azcanta auch dann transformieren, während ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, falls du bestimmst, die oberste Karte deiner Bibliothek nicht auf deinen Friedhof zu legen.

* Falls du die oberste Karte deine Bibliothek nicht auf deinen Friedhof legst, während die ausgelöste Fähigkeit der Suche nach Azcanta verrechnet wird, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek liegen (und du ziehst sie vermutlich während deines Ziehsegments).

Sucherin des Heiligtums

{2} {B} {B}

Kreatur — Vampir, Ritter

3/4

Immer wenn ein Vampir, den du kontrollierst, angreift, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Sucherin des Heiligtums dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Thaumaturgischer Kompass

{2}

Artefakt

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

Zu Beginn deines Endsegments und falls du sieben oder mehr Länder kontrollierst, transformiere den Thaumaturgischen Kompass.

////

Türme von Orazca

Land

(Transformierter Thaumaturgischer Kompass.)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{T}: Enttappe eine angreifende Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und entferne sie aus dem Kampf.

* Das Entfernen einer Kreatur aus dem Kampf hat keinen Einfluss auf die Tatsache, dass sie als Angreifer deklariert wurde, auch falls sie nicht länger eine angreifende Kreatur ist. Insbesondere gilt: Die Bedingungen von Überfall-Fähigkeiten werden auch erfüllt, falls alle angreifenden Kreaturen aus dem Kampf entfernt werden.

Tilonallis Formwandler

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Schamane

0/1

Eile

Immer wenn Tilonallis Formwandler angreift, wird er bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer anderen nicht-legendären angreifenden Kreatur deiner Wahl.

* Falls das Ziel der Fähigkeit von Tilonallis Formwandler ein illegales Ziel wird, kopiert Tilonallis Formwandler nichts. Er bleibt eine 0/1 angreifende Kreatur.

* Tilonallis Formwandler kopiert die aufgedruckten Werte der Kreatur deiner Wahl und zusätzlich alle Kopier-Effekte, die auf sie angewandt wurden. Er kopiert keine Marken, die auf der Kreatur liegen, oder Effekte, die deren Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben etc. verändert haben.

* Insbesondere gilt: Tilonallis Formwandler kopiert keine Effekte, die eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist, zu einer Kreatur werden ließen. Falls dies dazu führt, dass Tilonallis Formwandler aufhört, eine Kreatur zu sein, wird er aus dem Kampf entfernt.

* Falls Tilonallis Formwandler eine Kreatur (a) kopiert, die ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird der Tilonallis Formwandler zur Kopie von (b).

* Falls der Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, wie z. B. das Schlachtgebrüll, begonnen hat, auf Tilonallis Formwandler angewandt zu werden, bevor er zur Kopie einer anderen Kreatur wird, wird dieser Effekt auch weiterhin angewandt.

* Da die Angreifer bereits deklariert wurden, werden Fähigkeiten, die Tilonallis Formwandler kopiert und die ausgelöst werden, wenn er oder andere Kreaturen angreifen, nicht ausgelöst.

* Sobald die Fähigkeit von Tilonallis Formwandler verrechnet wird, verändern sich seine neuen Eigenschaften nicht, falls sich die Eigenschaften der kopierten Kreatur verändern oder falls die kopierte Kreatur das Spiel verlässt.

* Tilonallis Formwandler bleibt bis zum Ende des Zuges eine Kopie der Kreatur. Schaden wird zum selben Zeitpunkt von ihm entfernt, an dem er aufhört, eine Kopie zu sein.

Tilonallis Ritter

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Immer wenn Tilonallis Ritter angreift und falls du einen Dinosaurier kontrollierst, erhält Tilonallis Ritter +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Falls du keinen Dinosaurier kontrollierst, sowie Tilonallis Ritter angreift, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du keinen Dinosaurier kontrollierst, sowie die Fähigkeit von Tilonallis Ritter verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

* Sobald die Fähigkeit von Tilonallis Ritter verrechnet wurde, während du einen oder mehr Dinosaurier kontrollierst, erhält Tilonallis Ritter auch dann +1/+1 bis zum Ende des Zuges, falls du später in diesem Zug keinen Dinosaurier mehr kontrollierst.

Tishana, Stimme des Donners

{5}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Schamane

/

Stärke und Widerstandskraft von Tishana, Stimme des Donners, sind gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl an Karten, die du auf der Hand halten darfst. Wenn Tishana ins Spiel kommt, ziehe für jede Kreatur, die du kontrollierst, eine Karte.

* Die Anzahl der Kreaturen, die du kontrollierst, wird erst gezählt, sowie Tishanas letzte Fähigkeit verrechnet wird. Falls Tishana noch im Spiel ist, zählt sie sich selbst.

* Falls Tishana ins Spiel kommt, während du keine Karten auf der Hand hast, wird sie auf deinen Friedhof gelegt, da sie 0 Widerstandskraft hat, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann der Schaden, der Tishana im Kampf zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls später im Zug Karten deine Hand verlassen, z. B. weil du sie in deiner Hauptphase nach dem Kampf wirkst.

Tobendes Ferocidon

{2} {R}

Kreatur — Dinosaurier

3/3

Bedrohlich

Spieler können keine Lebenspunkte dazuerhalten.

Immer wenn eine andere Kreatur ins Spiel kommt, fügt das Tobende Ferocidon dem Beherrscher der Kreatur 1 Schadenspunkt zu.

* Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dazu führen, dass Spieler Lebenspunkte dazuerhalten, werden trotzdem verrechnet, während das Tobende Ferocidon im Spiel ist. Kein Spieler erhält Lebenspunkte dazu, aber alle anderen Effekte jenes Zauberspruchs oder jener Fähigkeit finden statt.

* Falls ein anderer Effekt sagt, dass der Lebenspunktstand eines Spielers auf eine Zahl gesetzt wird, die höher ist als der derzeitige Lebenspunktstand des Spielers, während sich das Tobende Ferocidon im Spiel befindet, verändert sich der Lebenspunktstand des Spielers nicht.

* Die letzte Fähigkeit des Tobenden Ferocidons wird immer dann ausgelöst, wenn eine Kreatur eines Spielers in Spiel kommt, einschließlich dir.

* Falls eine andere Kreatur zur selben Zeit wie das Tobende Ferocidon ins Spiel kommt, wird seine letzte Fähigkeit ausgelöst.

Tocatli-Ehrengarde

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/3

Kreaturen, die ins Spiel kommen, lösen keine Fähigkeiten aus.

* Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist üblicherweise „[Auslösebedingung], [Effekt]“.

* Ersatzeffekte, wie dass bleibende Karten getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, sind nicht betroffen. Fähigkeiten, die angewandt werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind Ersatzeffekte.

* Die Fähigkeit der Tocatli-Ehrengarde stoppt sowohl die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten von Kreaturen, die ins Spiel kommen, als auch andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn irgendeine Kreatur ins Spiel kommt. Dies schließt Fähigkeiten mit ein, die ausgelöst würden, wenn die Tocatli-Ehrengarde selbst ins Spiel kommt.

* Das auslösende Ereignis muss nicht aussagen, dass „Kreaturen“ ins Spiel kommen. Der Schmuggler-Boss hat z. B. eine Fähigkeit, die sagt „Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wende Hellsicht 1 an.“ Falls eine Artefaktkreatur unter deine Kontrolle ins Spiel kommt, wird jene Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls ein Nichtkreatur-Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit ausgelöst.

* Schau dir die bleibende Karte an, wie sie im Spiel existiert und rechne dauerhafte Effekte mit ein, um festzustellen, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst werden. Kontrollierst du zum Beispiel einen Marsch der Maschinen, der unter anderem besagt, dass jedes Nichtkreatur-Artefakt eine Artefaktkreatur ist, wird jedes Artefakt zu dem Zeitpunkt, an dem es ins Spiel kommt, eine Kreatur und löst dabei keine ausgelösten Fähigkeiten aus.

* Falls die Tocatli-Ehrengarde und eine andere Kreatur gleichzeitig ins Spiel kommen, löst das Ins-Spiel-Kommen keiner der beiden Kreaturen ausgelöste Fähigkeiten aus.

Todesschlucht-Aasfresser

{2}{G}

Kreatur — Dinosaurier

3/2

Immer wenn der Todesschlucht-Aasfresser ins Spiel kommt oder angreift, kannst du eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil schicken. Falls auf diese Weise eine Kreaturenkarte ins Exil geschickt wird, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu. Falls auf diese Weise eine Nicht-Kreaturenkarte ins Exil geschickt wird, erhält der Todesschlucht-Aasfresser +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Es ist nicht möglich, beide Boni gleichzeitig zu erhalten, während die Fähigkeit des Todesschlucht-Aasfressers verrechnet wird. Falls eine Artefaktkreaturenkarte auf diese Weise ins Exil geschickt wird, ist sie eine Kreaturenkarte und keine Nicht-Kreaturenkarte.

Traumrufer-Sirene

{2}{U}{U}

Kreatur — Sirene, Pirat

3/3

Aufblitzen

Fliegend

Die Traumrufer-Sirene kann nur fliegende Kreaturen blocken.

Wenn die Traumrufer-Sirene ins Spiel kommt und falls du einen anderen Piraten kontrollierst, tappe bis zu zwei bleibende Karten deiner Wahl, die keine Länder sind.

* Die letzte Fähigkeit der Traumrufer-Sirene wird nicht ausgelöst, falls du keinen anderen Piraten kontrollierst, sowie sie ins Spiel kommt. Falls du die Kontrolle über alle anderen Piraten verlierst, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Trübender Nebel

{2}{G}

Spontanzauber

Verhindere allen Schaden, der Kreaturen in diesem Zug zugefügt würde. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges. *(Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

* Der Trübende Nebel verhindert allen Schaden, der Kreaturen zugefügt würde, nicht nur Kampfschaden.

* Schaden, der Kreaturen zugefügt würde, die später im Zug ins Spiel kommen, wird ebenfalls verhindert. Allerdings erhalten Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, keine Fluchsicherheit.

Unwetter-Rufer

{2}{U}{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/3

Wenn der Unwetter-Rufer ins Spiel kommt, tappe alle Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert.

* Die Fähigkeit des Unwetter-Rufers hat nur den Spieler als Ziel. Kreaturen mit Fluchsicherheit, die jener Spieler kontrolliert, werden getappt, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird.

Uralter Schläfer

{4}{B}{B}

Kreatur — Vampir, Ritter

4/4

Fliegend

Tappe drei ungetappte Vampire, die du kontrollierst: Bringe den Uralten Schläfer aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Die letzte Fähigkeit des Uralten Schläfers kann nur aktiviert werden, während er sich in deinem Friedhof befindet.

* Sobald du angekündigt hast, dass du die letzte Fähigkeit des Uralten Schläfers aktivierst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten der Fähigkeit bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Fähigkeit zu verhindern, indem sie Vampire, die du kontrollierst, tappen oder entfernen.

* Um die letzte Fähigkeit zu aktivieren, kannst du beliebige ungetappte Vampire unter deiner Kontrolle tappen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren. (Beachte: Für das Tappen der Kreatur wird nicht {T} [das Symbol für Tappen] verwendet.)

Urtümliches Amulett

{4}

Artefakt

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, lege eine Ladungsmarke auf das Urtümliche Amulett. Falls dann vier oder mehr Ladungsmarken auf ihm liegen, kannst du die Marken entfernen und es transformieren.

////

Urtümliche Quelle

Land

(Transformiertes Urtümliches Amulett.)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe. Wenn dieses Mana verwendet wird, um einen Spontanzauber oder eine Hexerei zu wirken, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

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

* Effekte, die die generischen Manakosten eines Zauberspruchs reduzieren, können die Menge an farbigem Mana, das für jenen Zauberspruch benötigt wird, nicht reduzieren.

* Die letzte Fähigkeit des Urtümlichen Amuletts wird ausgelöst, sobald das Wirken des Zauberspruchs abgeschlossen ist. Insbesondere gilt: Du kannst die Urtümliche Quelle nicht verwenden, um die Kosten des Zauberspruchs zu bezahlen, der die vierte Marke auf das Urtümliche Amulett legt.

* Falls eine vierte Ladungsmarke auf das Urtümliche Amulett gelegt wird und dies durch etwas anderes als das Verrechnen seiner Fähigkeit (z. B. eine Änderung durch einen anwendbaren Ersatzeffekt), kannst du die Marken noch nicht entfernen und es transformiert noch nicht. Du musst warten, bis du wieder einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst.

* Das Mana, das durch die Urtümliche Quelle erzeugt wird, kann beliebig verwendet werden und nicht ausschließlich für einen Spontanzauber oder eine Hexerei.

* Jeder Spontanzauber oder jede Hexerei, für den bzw. die du dieses Mana verwendest, wird kopiert, und nicht nur solche, die Ziele benötigen.

* Die verzögert ausgelöste Fähigkeit der Manafähigkeit der Urtümlichen Quelle wird auch ausgelöst, falls die Urtümliche Quelle das Spiel verlässt, bevor dieses Mana verwendet wird.

* Falls mehr als ein Mana durch die Urtümliche Quelle produziert wird und es für das Wirken eines einzelnen Spontanzaubers oder einer einzelnen Hexerei verwendet wird, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit für jedes einzelne so verbrauchte Mana separat ausgelöst. Es werden entsprechend viele Kopien erzeugt. Es spielt keine Rolle, ob dieses Mana durch eine Urtümliche Quelle oder mehrere Urtümliche Quellen produziert wurde.

* Die verzögert ausgelöste Fähigkeit der Urtümlichen Quelle kann den Zauberspruch auch dann kopieren, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.

* Falls eine Kopie erzeugt wird, kontrollierst du diese Kopie. Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopie wird dann wie ein normaler Zauberspruch verrechnet, nachdem alle Spieler die Möglichkeit bekommen haben, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren.

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

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

* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hat, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie den gleichen Wert für X.

* Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären. Falls du zum Beispiel eine 3/3 Kreatur opferst, um Flugstunde zu wirken, und du den Zauberspruch kopierst, fügt auch die Kopie der Flugstunde ihrem Ziel 3 Schadenspunkte zu.

Urwurzel-Champion

{1}{G}

Kreatur — Meervolk, Schamane

1/1

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf den Urwurzel-Champion.

* Die Fähigkeit des Urwurzel-Champions wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

Urwurzel-Gewässer

{2}{U}

Verzauberung

Immer wenn du einen Meervolk-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 blauen Meervolk-Kreaturenspielstein mit Fluchsicherheit. *(Eine Kreatur mit Fluchsicherheit kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

* Die Fähigkeit des Urwurzel-Gewässers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

Urwurzel-Krieger

{1}{G}

Kreatur — Meervolk, Krieger

2/2

Immer wenn der Urwurzel-Krieger geblockt wird, erhält er +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Die Fähigkeit des Urwurzel-Kriegers wird nur einmal ausgelöst, falls mehrere Kreaturen ihn blocken.

Vampirischer Eifer

{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls sie ein Vampir ist, erhält sie Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

* Falls die Kreatur ein Vampir ist, erhält sie +2/+2 und Ersts Schlag. Falls die Kreatur später im Zug zum Vampir wird, erhält sie nicht Ersts Schlag.

Vances Kanonenbatterie

{3}{R}

Legendäre Verzauberung

Schicke zu Beginn deines Versorgungssegments die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Falls die Karte kein Land ist, kannst du sie in diesem Zug wirken.

Immer wenn du in einem Zug deinen dritten Zauberspruch wirkst, kannst du Vances Kanonenbatterie transformieren.

////

Brandgeschoss-Bollwerk

Legendäres Land

(Transformierte Vances Kanonenbatterie.)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {R}.

{2}{R}, {T}: Das Brandgeschoss-Bollwerk fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

* Die Karte, die durch die erste Fähigkeit von Vances Kanonenbatterie ins Exil geschickt wird, wird aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Für das Wirken der ins Exil geschickten Karte gelten die normalen Regeln für das Wirken dieser Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls du z. B. eine Kreaturenkarte auf diese Weise ins Exil schickst, musst du bis zu deiner Hauptphase warten, um sie zu wirken.

* Falls du die ins Exil geschickte Karte nicht wirkst, bleibt sie im Exil.

* Die zweite Fähigkeit von Vances Kanonenbatterie wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

* Die zweite Fähigkeit von Vances Kanonenbatterie zählt alle Zaubersprüche, die du gewirkt hast, einschließlich Vances Kanonenbatterie selbst, falls du sie in diesem Zug gewirkt hast. Die Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls sich Vances Kanonenbatterie im Spiel befindet, sowie du den dritten Zauberspruch des Zuges wirkst.

Verlockender Schatzhort

{3}{R}

Verzauberung

Jeder Gegner muss dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, in jedem Kampf mit mindestens einer Kreatur angreifen, falls möglich.

Erzeuge zu Beginn deines Endsegments einen farblosen Schatz-Artefaktspielstein mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

* Jeder Gegner muss dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, mit insgesamt nur einer Kreatur angreifen. Er muss nicht mit jeweils einer Kreatur dich und jeden der Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen. Anderen Kreaturen steht es frei, auch andere Spieler oder andere Planeswalker anzugreifen oder gar nicht anzugreifen.

* Falls eine Kreatur dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (z. B. weil sie getappt ist, sowie ihr Beherrscher sein Angreifer-deklarierten-Segment beginnt, oder weil sie von Einsatzverzögerung betroffen ist), muss diese Kreatur nicht angreifen. Falls keine Kreatur, die ein Spieler kontrolliert, dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen kann, hat die Voraussetzung des Verlockenden Schatzhorts während dieses Kampfes keinen Effekt. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.

* In einer Partie Two-Headed Giant müssen beide Gegner dein Team oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, mit mindestens je einer Kreatur angreifen, falls möglich. Das Angreifen eines Planeswalkers, den dein Teamkamerad kontrolliert, erfüllt die Voraussetzung des Verlockenden Schatzhorts nicht. Kampfschaden von Kreaturen, die dein Team angreifen, kann deinem Teamkameraden zugewiesen werden.

Verschlagenheit

{B}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +1/+1, und eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, erhält -1/-1.

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

* Falls eines der beiden Ziele illegal wird, nachdem du Verschlagenheit gewirkt hast, aber bevor sie verrechnet wird, ist das andere immer noch betroffen.

Verzweifelte Schiffbrüchige

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/3

Die Verzweifelten Schiffbrüchigen können nicht angreifen, es sei denn, du kontrollierst ein Artefakt.

* Sobald die Verzweifelten Schiffbrüchigen angegriffen haben, verbleiben sie im Kampf, auch falls du nicht länger ein Artefakt kontrollierst.

Verzweiflung des Gestrandeten (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{3}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Verzweiflung des Gestrandeten ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Die Verzweiflung des Gestrandeten kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist.

Vona, Schlächterin von Magan

{3}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Ritter

4/4

Wachsamkeit, Lebensverknüpfung

{T}, bezahle 7 Lebenspunkte: Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

* Vonas letzte Fähigkeit kann während jedes Segments oder jeder Phase deines Zuges aktiviert werden, einschließlich der Kampfphase. Es ist möglich, mit Vona anzugreifen und dann ihre Fähigkeit zu aktivieren, bevor Blocker deklariert werden. Dadurch wird Vona nicht aus dem Kampf entfernt.

Vraska, Reliquiensucherin

{4}{B}{G}

Legendärer Planeswalker — Vraska

6

+2: Erzeuge einen 2/2 schwarzen Pirat-Kreaturespielstein mit Bedrohlichkeit.

−3: Zerstöre ein Artefakt, eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl. Erzeuge einen farblosen Schatz-Artefaktspielstein mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

−10: Der Lebenspunktstand eines Spielers deiner Wahl wird zu 1.

* Falls das Artefakt, die Kreatur oder die Verzauberung deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Vraskas zweite Fähigkeit verrechnet wird, wird die gesamte Fähigkeit neutralisiert. Du erhältst dann keinen Schatz. Falls jedoch das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wurde (z. B. weil es Unzerstörbarkeit hat), erhältst du einen Schatz.

* Damit der Lebenspunktstand eines Spielers zu 1 wird, verliert dieser Spieler die entsprechende Anzahl an Lebenspunkten (bzw. in Ausnahmefällen erhält er die entsprechende Anzahl an Lebenspunkten dazu). Falls der Lebenspunktstand des als Ziel gewählten Spielers beispielsweise 4 beträgt, wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird, verliert dieser Spieler 3 Lebenspunkte. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren auch entsprechend mit diesem Effekt.

Vraskas Verachtung

{2}{B}{B}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl ins Exil. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Falls die Kreatur oder der Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Vraskas Verachtung verrechnet wird, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Wagemutige Saboteurin

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/1

{2}{U}: Die Wagemutige Saboteurin kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

Immer wenn die Wagemutige Saboteurin einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

* Wird die erste Fähigkeit der Wagemutigen Saboteurin aktiviert, nachdem sie geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Wandelnder Wildwuchs

{1}{G}

Kreatur — Elementarwesen

1/3

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, erkundet, lege eine +1/+1-Marke auf den Wandelnden Wildwuchs und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

* Falls eine Kreatur das Spiel verlässt, bevor ein Effekt sie anweist, zu erkunden, erkundet sie trotzdem. Effekte, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, erkundet, wie z. B. der Effekt des Wandelnden Wildwuchses, werden ausgelöst, falls zutreffend.

* Falls der Wandelnde Wildwuchs das Spiel verlässt, während sich seine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel befindet, wird keine +1/+1-Marke auf irgendetwas gelegt, aber du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

Wasserfallenweberin

{2} {U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/2

Wenn die Wasserfallenweberin ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Die Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappssegments ihres Beherrschers.

* Die Fähigkeit der Wasserfallenweberin kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappssegments ihres Beherrschers nicht enttappt.

Wildes Stampfen

{2} {G}

Hexerei

Das Wilde Stampfen kostet beim Wirken {2} weniger, falls es einen Dinosaurier, den du kontrollierst, als Ziel hat. Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Dann kämpft die Kreatur gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Du kannst das Wilde Stampfen nur wirken, wenn du sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel bestimmst.

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, sowie das Wilde Stampfen verrechnet wird, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

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

Wünschelrutendolch

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Wünschelrutendolch ins Spiel kommt, erzeugt ein Gegner deiner Wahl zwei 0/2 grüne Pflanze-Kreaturenspielsteine mit Verteidiger.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+1.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du den Wünschelrutendolch transformieren.

Ausrüsten {2}

////

Verlorenes Tal

Land

(Transformierter Wünschelrutendolch.)

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

* Das Angreifen mit einer ausgerüsteten Kreatur führt nicht dazu, dass die an sie angelegte Ausrüstung getappt wird. Der Wünschelrutendolch ist normalerweise ungetappt, wenn er zum Verlorenen Tal transformiert.

Zauberschwindel

{3}{U}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Erzeuge X farblose Schatz-Artefaktspielsteine, wobei X gleich den umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs ist. Sie haben „{T}, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.

* Du kannst einen Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, als Ziel wählen. Wenn der Zauberschwindel verrechnet wird, ist der Zauberspruch deiner Wahl davon nicht betroffen, aber du erhältst trotzdem die Schätze.

Zerstreuung des Ausgucks

{2}{U}

Spontanzauber

Die Zerstreuung des Ausgucks kostet beim Wirken {1} weniger, falls du einen Piraten kontrollierst.

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {4}.

* Sobald du angekündigt hast, dass du die Zerstreuung des Ausgucks wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Spieler können nicht versuchen, die Kosten des Zauberspruchs zu erhöhen, indem sie deine Piraten entfernen.

Zufluchtsort der Wandler

{G}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, kannst du eine Karte ziehen.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Zufluchtsorts der Wandler wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit verrechnet, von dem bzw. von der sie ausgelöst wurde.

* Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeit aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit des Zufluchtsorts der Wandler verrechnet wurde, aber bevor der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet wird. Insbesondere gilt: Die Karte, die du ziehst, könnte jenen Zauberspruch oder jene Fähigkeit neutralisieren.

Magic: The Gathering, Magic, Ixalan, Kaladesh, Äther-Rebellion, Amonkhet, Stunde der Vernichtung, Schatten über Innistrad, Khane von Tarkir und Planeswalker-Decks sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und in anderen Ländern. ©2017 Wizards.