# Sethinweise zu *Commander-Legenden*

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

Letzte Änderung am Dokument: 22. Oktober 2020

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 dieses Dokuments ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Unter [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules) findest du stets die ganz aktuellen Regeln.

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 in den kartenspezifischen Abschnitten enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind aufgeführt.

# ALLGEMEINES

## Informationen zum Set

Das Set *Commander-Legenden* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Limited-Format turnierlegal: Freitag, 20. November 2020.

Neue Karten in *Commander-Legenden* Boosterpackungen und Commander-Decks sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage legal. In den Formaten Standard, Pioneer und Modern sind sie nicht legal. Wiederkehrende Karten in diesen Produkten bleiben in allen Constructed-Formaten legal, in denen sie auch bisher legal waren. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für ein bestimmtes Format nicht ändert, nur weil sie in diesen Packungen erneut erscheint.

Unter [**Magic.Wizards.com/Formats**](http://magic.wizards.com/formats) findest du eine vollständige Liste von Spielformaten und erlaubten Kartensets sowie eine Liste ausgeschlossener Karten.

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

## Spielvariante: Commander

Commander wurde von Fans erfunden und populär gemacht. Es ist ein Casual-Format, bei dem das Deck jedes Spielers von dessen Kommandeur angeführt wird – üblicherweise einer legendären Kreatur, wobei ein paar Planeswalker ebenfalls als Kommandeure eines Decks eingesetzt werden können.

Commander wird meistens Casual als Jeder-gegen-Jeden-Multiplayer-Partie gespielt, eignet sich jedoch auch für Zwei-Spieler-Duelle. Jeder Spieler beginnt mit 40 Lebenspunkten. Jedes Deck enthält genau 100 Karten, den Kommandeur eingeschlossen. Commander ist außerdem ein Highlander-Format. Das bedeutet, dass abgesehen von Standardländern alle Karten einen unterschiedlichen Namen haben müssen (es zählt das englische Original).

Im Abschnitt „Spielvariante: Commander-Draft“ findest du modifizierte Regeln, die beim Draften mit *Commander-Legenden* gelten.

Unter[**Magic.Wizards.com/Commander**](http://magic.wizards.com/Commander) findest du weitere Informationen zu Commander.

Die legendäre Karte, die du zum Kommandeur deines Decks ernannt hast, spielt eine wichtige Rolle in den Partien und kommt oft mehrere Male ins Spiel.

* Dein Kommandeur ist normalerweise eine legendäre Kreatur; es gibt jedoch auch einige wenige legendäre Planeswalker (darunter zwei in diesem Set) mit der Fähigkeit „[Diese Karte] kann dein Kommandeur sein.“ Legendäre Nichtkreatur-Karten können nur als Kommandeur deines Decks fungieren, wenn sie diese Fähigkeit haben.
* Dein Kommandeur befindet sich zu Beginn der Partie in der Kommandozone, einem separaten Spielbereich. Die übrigen Karten deines Decks werden gemischt und sind deine Bibliothek.
* Solange er in der Kommandozone ist, betreffen die Fähigkeiten deines Kommandeurs das Spiel nicht, es sei denn, die Fähigkeiten besagen explizit, dass sie es tun.
* Du kannst deinen Kommandeur aus der Kommandozone wirken. Wenn du dies tust, kostet das Wirken des Kommandeurs für jedes Mal, das du ihn zuvor in dieser Partie bereits aus der Kommandozone gewirkt hast, {2} mehr. Diese zusätzlichen Kosten werden unter Spielern auch als „Commander Tax“ (Kommandeur-Steuer) bezeichnet.
* Falls du deinen Kommandeur für alternative Kosten oder „ohne seine Manakosten zu bezahlen“ aus der Kommandozone wirkst, musst du dennoch die „Commander Tax“ bezahlen.
* Falls dein Kommandeur von irgendwoher auf deine Hand oder in deine Bibliothek gebracht würde, kannst du ihn stattdessen in die Kommandozone legen.
* Folgendes ändert sich gegenüber den bisherigen Spielregeln: Falls dein Kommandeur auf deinen Friedhof oder in dein Exil geschickt würde, geschieht dies normal. Wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden und falls dein Kommandeur immer noch in jener Zone ist, kannst du ihn in die Kommandozone legen.

Die Farbidentität deines Kommandeurs bestimmt, welche Karten in deinem Deck enthalten sein dürfen. Die Farbidentität einer Karte umfasst ihre Farben, wie sie durch ihren Farbindikator festgelegt werden, sowie zusätzlich die Farben aller farbigen Manasymbole in ihren Manakosten und ihrem Regeltext.

* Die Farbidentität wird vor Beginn der Partie ermittelt und ändert sich während der Partie nicht, selbst dann nicht, falls sich die Farbe(n) des Kommandeurs ändern oder er sich in einer verborgenen Zone befindet.
* Ein Land mit einem Standardlandtyp kann nicht Teil deines Decks sein, falls die zu diesem Standardlandtyp zugehörige Manafähigkeit Mana einer Farbe erzeugt, die nicht in der Farbidentität deines Kommandeurs enthalten ist.
* Farbworte im Kartentext gehören nicht zur Farbidentität einer Karte.

Zusätzlich zu den normalen Regeln für das Gewinnen und Verlieren einer Partie gilt im Commander-Format noch eine weitere Regel: Falls einem Spieler im Verlauf einer Partie 21 (oder mehr) Kampfschadenspunkte von demselben Kommandeur zugefügt werden, verliert dieser Spieler die Partie.

* Spieler sollten mitzählen, wie viel Kampfschaden ihnen jeder Kommandeur im Verlauf der Partie zufügt.
* Für diese Regel gilt auch Kampfschaden, der einem Spieler von seinem eigenen Kommandeur zugefügt wird (zum Beispiel falls dieser von einem anderen Spieler kontrolliert wird oder falls sein Kampfschaden auf seinen Besitzer umgeleitet wird).

Im Unterschied zu Partien mit zwei Spielern laufen Multiplayer-Partien auch dann weiter, wenn ein Spieler verliert und aus der Partie ausscheidet.

* Wenn ein Spieler die Partie verlässt, verlassen auch alle bleibenden Karten, Zaubersprüche und anderen Karten, die der Spieler besitzt, die Partie.
* Fähigkeiten oder Kopien von Zaubersprüchen, die auf Verrechnung warten und die der Spieler kontrolliert, hören auf zu existieren.
* Falls der Spieler bleibende Karten kontrolliert hat, die ein anderer Spieler besitzt, enden die Effekte, die ihm die Kontrolle über die bleibenden Karten geben. Falls dadurch kein anderer Spieler die Kontrolle über eine bleibende Karte übernimmt (höchstwahrscheinlich, weil sie unter der Kontrolle des ausgeschiedenen Spielers ins Spiel kam), wird sie ins Exil geschickt.

## Spielvariante: Commander-Draft

Commander-Draft verbindet Aspekte von Boosterdraft und Commander miteinander. Anstatt zuvor ein Deck zu bauen, draften die Spieler und bauen als Teil der Spielerfahrung ein Commander-Draft-Deck. Zum Draften benötigt jeder Spieler drei *Commander-Legenden* Boosterpackungen.Alle Spieler setzen sich in zufälliger Reihenfolge an den Tisch. Zu Beginn öffnet jeder Spieler eine Boosterpackung. Jeder Spieler wählt zwei Karten aus der Packung und legt sie verdeckt vor sich. Dann gibt er die übrigen Karten an den Spieler zu seiner Linken weiter. Jeder Spieler nimmt zwei Karten aus der Packung, die an ihn weitergegeben wurde, und legt sie verdeckt vor sich, sodass ein einzelner verdeckter Stapel gedrafteter Karten entsteht. Dann gibt jeder Spieler die übrigen Karten an den Spieler zu seiner Linken weiter. Der Vorgang wird wiederholt, bis alle Karten aus der ersten Runde der Boosterpackungen gedraftet wurden. Danach öffnen die Spieler ihre zweite Packung und wiederholen den oben beschriebenen Vorgang, außer dass die Karten diesmal nach rechts gereicht werden. Bei der dritten Boosterpackung reichen die Spieler sie wieder nach links.

Die sechzig Karten, die jeder Spieler gedraftet hat, bilden seinen „Draft-Pool“. Mit diesen Karten (und beliebig vielen Standardländern) baut jeder Spieler ein Deck aus genau 60 Karten, den Kommandeur eingeschlossen. Wie bei Constructed-Commander-Decks kann das Deck nur Karten enthalten, die durch die Farbidentität des Kommandeurs erlaubt sind. Im Gegensatz zu Constructed-Commander-Decks können Decks beim Commander-Draft jedoch mehr als ein Exemplar einer Karte enthalten, so dass du dir um mehrfach gedraftete Karten keine Sorgen machen musst.

Der Prismatische Flöter  
{5}  
Legendäre Kreatur — Gestaltwandler  
3/3  
Falls Der Prismatische Flöter dein Kommandeur ist, bestimme vor Beginn der Partie eine Farbe. Der Prismatische Flöter hat die bestimmte Farbe.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

Obwohl in *Commander-Legenden* zahlreiche legendäre Kreaturen enthalten sind, kann es vorkommen, dass du am Ende des Drafts feststellst, dass du keinen geeigneten Kommandeur für dein Deck hast. Keine Sorge – der Prismatische Flöter ist zur Stelle. Der Prismatische Flöter erscheint in ungefähr einem Sechstel der *Commander-Legenden* Booster anstelle einer häufigen Karte. Nach dem Draft kannst du bis zu zwei Exemplare des Prismatischen Flöters als Kommandeure deines Decks in deinen Kartenpool aufnehmen. (Siehe Abschnitt „Partner“.) Das bedeutet, dass du den Prismatischen Flöter nicht draften musst, um mit ihm spielen zu können. Falls du ihn als deinen Kommandeur brauchst, kannst du nicht benutzte Exemplare von anderen Spielern im Draft, aus deiner eigenen Sammlung oder von irgendwo anders ausleihen.

Die Farbe, die du beim Deckbau für den Prismatischen Flöter bestimmst, legt seine Farbidentität fest. Falls du beispielsweise rote und grüne Karten draftest, aber keine rot-grüne legendäre Kreatur hast, kannst du einen Prismatischen Flöter verwenden, für den du Rot bestimmst, und einen weiteren, für den du Grün bestimmst. Falls du eine grüne legendäre Kreatur mit Partner gedraftet hast, kannst du jene Kreatur zusammen mit einem Prismatischen Flöter verwenden, für den du Rot bestimmst.

Sobald alle Spieler ihre Decks haben, spielen sie eine traditionelle Partie Commander. Dieses Draft-Format ist für Drafts mit acht Spielern optimiert, die sich dann in zwei Partien mit je vier Spielern aufteilen, aber es gibt keine falsche Art zu spielen!

## Wiederkehrendes Schlüsselwort: Partner

Wie du vielleicht beim Prismatischen Flöter schon bemerkt hast, kehrt das Schlüsselwort *Partner* in diesem Set zurück. Partner ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die es ermöglicht, dass dein Commander- oder Commander-Draft-Deck zwei Kommandeure hat, vorausgesetzt, beide haben Partner.

Falthis, Schattenkatzen-Vertraute  
{2}{B}  
Legendäre Kreatur — Nachtmahr, Katze  
2/2  
Kommandeure, die du kontrollierst, haben Bedrohlichkeit und Todesberührung.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

Kediss, Glutklauen-Vertrauter  
{1}{R}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Eidechse  
1/1  
Immer wenn ein Kommandeur, den du kontrollierst, einem Gegner Kampfschaden zufügt, fügt er jedem anderen Gegner entsprechend viele Schadenspunkte zu.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Die Regeln für Partner haben sich seit seinem letztmaligen Erscheinen nicht verändert.
* Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist. Falls Falthis und Kediss deine Kommandeure sind, kann dein Deck Karten mit Schwarz und/oder Rot in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Grün, Weiß oder Blau.
* Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
* Um zwei Kommandeure verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Kommandeur zu sein.
* Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
* Falls sich etwas auf deinen Kommandeur bezieht, solange du zwei Kommandeure hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Kommandeur auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Kommandeure.
* Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Kommandeur kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Kommandeure kontrollierst.
* Du kannst zwei Kommandeure mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Kommandeurs mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.

## Neues Schlüsselwort: Zugabe

Einige Kreaturen stürmen mit solchem Enthusiasmus los, dass sie einfach eine Zugabe geben müssen. *Zugabe* stellt eine aktivierte Fähigkeit dar, mit der du die besten Auftritte einer Kreatur noch einmal erleben kannst, und zwar so, dass alle deine Gegner dabei sind.

Schatzsucherin  
{2}{U}  
Kreatur — Mensch, Pirat  
2/2  
Wenn die Schatzsucherin stirbt, ziehe eine Karte.  
Zugabe {5}{U}{U} *({5}{U}{U}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)*

* Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
* Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
* Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
* Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.
* Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
* Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker angreifen oder gar nicht angreifen. Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.
* Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt permanent im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.

## Wiederkehrendes Schlüsselwort: Kaskade

Zaubersprüche mit dem Schlüsselwort *Kaskade* fließen einfach vor magischer Energie über. Wer weiß, was aus dieser Energie wird? Was auch immer es ist, du erhältst zwei Zaubersprüche für die Kosten von einem.

Verärgerter Altisaurus  
{5}{G}{G}  
Kreatur — Dinosaurier  
6/5  
Reichweite, verursacht Trampelschaden  
Kaskade *(Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet als dieser Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*

* Die Kaskade-Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Sie wird daher vor diesem Zauberspruch verrechnet. Falls du die durch die Kaskade-Fähigkeit ins Exil geschickte Karte wirkst, geht jener Zauberspruch über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
* Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
* Das Neutralisieren des Zauberspruchs mit Kaskade hat keinen Effekt auf die Kaskade-Fähigkeit.
* Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
* Das Wirken der letzten Karte, die durch die Kaskade-Fähigkeit ins Exil geschickt wird, ist optional. Falls du sie wirkst, gilt dies als Wirken eines Zauberspruchs. Das bedeutet, dass sie neutralisiert werden kann und entsprechende Fähigkeiten ausgelöst werden (z. B. falls der Zauberspruch ebenfalls Kaskade hat).
* Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.
* Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
* Die umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs mit Kaskade werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

## Wiederkehrende Mechanik: Der Monarch

*Monarch* ist eine Bezeichnung, die ein Spieler haben kann. Sie gewährt einem Spieler Ruhm, Status und eine zusätzliche Karte in jedem Zug – zumindest solange, bis er entthront wird.

Hof der List  
{1}{U}{U}  
Verzauberung  
Wenn der Hof der List ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.  
Zu Beginn deines Versorgungssegments millt eine beliebige Anzahl an Spielern deiner Wahl jeweils zwei Karten. Falls du der Monarch bist, millt jeder der Spieler stattdessen zehn Karten. *(Um eine Karte zu millen, legt der Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

* Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sobald ein Effekt einen Spieler zum Monarchen macht, hat die Partie ab diesem Zeitpunkt immer genau einen Monarchen. Sowie ein Spieler zum Monarchen wird, hört der aktuelle Monarch (falls es einen gibt) auf, Monarch zu sein.
* Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
* Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
* Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
* Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.

## Kartenzyklus: Wille des Kommandeurs

Wie heißt es so schön, wenn es darum geht, für modale Zaubersprüche mehr als einen Modus auszuwählen? Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg. Dieser Kartenzyklus belohnt dich für die Kontrolle über einen Kommandeur, indem die Karten dich alle ihre Optionen wählen lassen.

Akromas Wille  
{3}{W}  
Spontanzauber  
Bestimme eines. Falls du einen Kommandeur kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du beides bestimmen.  
• Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Flugfähigkeit, Wachsamkeit und Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.  
• Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Lebensverknüpfung, Unzerstörbarkeit und Schutz vor allen Farben bis zum Ende des Zuges.

* Jede Karte aus dem Kartenzyklus Wille des Kommandeurs ist nach einer bestimmten legendären Karte benannt, aber die Bedingung ist erfüllt, sobald du einen beliebigen Kommandeur kontrollierst.
* Es gibt keinen zusätzlichen Bonus, falls du mehr als einen Kommandeur kontrollierst.
* Der Kommandeur, den du kontrollierst, muss nicht dein Kommandeur sein.
* Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, deinen Kommandeur zu entfernen, um zu ändern, wie viele Modi du bestimmen kannst.
* Sobald du beide Modi für den Zauberspruch bestimmst hast, spielt es keine Rolle, ob du weiterhin einen Kommandeur kontrollierst. Dies gilt auch dann, falls du irgendwie keinen Kommandeur mehr kontrollierst, sowie du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

## Kartenzyklus: Doppelländer

Multiplayer-Partien haben viele Vorteile. Nicht nur, dass dabei mehr Spieler Spaß haben können, sondern du hast auch Zugang zu fantastischen Doppelländern. Das Set *Commander-Legenden* rundet den Zyklus von Multiplayer-Ländern ab, der im Set *Battlebond* begonnen hat.

Verjüngende Quellen  
Land  
Die Verjüngenden Quellen kommen getappt ins Spiel, es sei denn, du hast zwei oder mehr Gegner.  
{T}: Erzeuge {G} oder {U}.

* Zähle, wie viele Gegner du momentan hast, nicht, wie viele du zu Beginn der Partie hattest. Falls in deiner Vier-Spieler-Partie nur noch du und ein einziger Gegner übrig seid, kommt das Land getappt ins Spiel.
* Falls ein Effekt bewirkt, dass das Land getappt ins Spiel kommt, wird es nicht enttappt, falls du zwei oder mehr Gegner hast.

# *COMMANDER-LEGENDEN* KARTENSPEZIFISCHES: NEUE KARTEN

Agentin der Gegenseite  
{2}{B}  
Kreatur — Mensch, Räuber  
3/2  
Aufblitzen  
Du kontrollierst deine Gegner, während sie ihre Bibliotheken durchsuchen.  
Während ein Gegner seine Bibliothek durchsucht, schickt er jede Karte, die er findet, ins Exil. Du kannst die Karten spielen, solange sie im Exil sind, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

* Solange du einen Gegner kontrollierst, triffst du alle Entscheidungen für jenen Spieler. Da der Kontrolleffekt jedoch auf die Zeit beschränkt ist, in der der Spieler seine Bibliothek durchsucht, ist es unwahrscheinlich, dass er andere Entscheidungen treffen darf als die, was er finden möchte.
* Du kannst den Spieler in seiner Bibliothek keine Karten finden lassen, die nicht in der Suchanweisung erwähnt werden. Falls der Gegner beispielsweise seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsucht, kannst du ihn nicht eine andere Karte, z. B. eine Kreaturenkarte, finden lassen.
* Falls die Suchanweisung eine Eigenschaft der zu suchenden Karte enthält, z. B. eine Farbe oder einen Kartentyp, kannst du den Gegner keine Karten finden lassen. Falls die Bibliothek einfach nach einer Anzahl an Karten durchsucht werden soll, ohne dass eine Eigenschaft angegeben wird, musst du den Spieler entsprechend viele Karten finden lassen (oder so viele wie möglich, falls seine Bibliothek nicht so viele Karten enthält).
* Solange du einen Gegner kontrollierst, kannst du für jenen Spieler keine Entscheidungen in Bezug auf Turnierregeln treffen. Du kannst ihn nicht aufgeben oder einem Intentional Draw zustimmen lassen.
* Die beim Durchsuchen der Bibliothek gefundenen Karten werden ins Exil geschickt, statt sie dorthin zu legen, wohin sie der Zauberspruch oder die Fähigkeit den Gegner zu legen anweist. Alle anderen Effekte, die der Zauberspruch oder die Fähigkeit hat, werden weiterhin angewendet. Falls sich ein solcher Effekt auf die gefundenen Karten bezieht, kann er sie im Exil sehen.
* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen Gegner, den du kontrollierst, anweist, mehrere Zonen, einschließlich der Bibliothek, zu durchsuchen, entscheidest du für jeder der Zonen, welche Karten er dort findet. Er schickt alle Karten ins Exil, die er in diesen Zonen findet.
* Falls mehr als ein Spieler eine Agentin der Gegenseite kontrolliert und ein anderer Spieler seine Bibliothek durchsucht, kontrolliert der Beherrscher der Agentin der Gegenseite, die zuletzt ins Spiel gekommen ist, jenen Spieler beim Durchsuchen. Da die letzte Fähigkeit jeder Agentin der Gegenseite versucht, die Karte ins Exil zu schicken und die Berechtigung zu erteilen, sie zu spielen, bestimmt der Besitzer der ins Exil geschickten Karte, welcher Effekt gewinnt. Jener Besitzer ist dann jedoch unter der Kontrolle eines anderen Spielers, sodass der Spieler, der jenen Besitzer kontrolliert, eigentlich die Entscheidung trifft. Mit anderen Worten: Der Spieler, der die Agentin der Gegenseite kontrolliert, deren Effekt angewendet wird (und damit den Gegner kontrolliert), kann bestimmen, sich selbst alle Berechtigungen zum Spielen zu geben, es sei denn, er ist gerade sehr großzügig.
* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für jede ins Exil geschickte Karte beachten. Falls eine davon eine Länderkarte ist, kannst du sie nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
* Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie.

Akroma, Ixidors Vision  
{5}{W}{W}  
Legendäre Kreatur — Engel  
6/6  
Fliegend, Erstschlag, Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden  
Zu Beginn jedes Kampfes erhält jede andere Kreatur, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +1/+1, falls sie Flugfähigkeit hat. Das Gleiche gilt für Bedrohlichkeit, Eile, Erstschlag, Doppelschlag, Fluchsicherheit, Lebensverknüpfung, Reichweite, Schutz, Todesberührung, Unzerstörbarkeit, Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden und Partner.  
Partner

* Eine Kreatur mit mehr als einem der aufgeführten Schlüsselwörter erhält +1/+1 für jedes dieser Schlüsselwörter, die es hat.
* Eine Kreatur mit mehr als einem Vorkommen eines der aufgeführten Schlüsselwörter erhält nur +1/+1 für dieses Schlüsselwort. Ebenso gilt: Falls eine Kreatur mehrere Varianten desselben Schlüsselworts hat (z. B. Schutz vor Schwarz und vor Rot), erhält sie nur +1/+1 für dieses Schlüsselwort.
* Welche Kreaturen betroffen werden und wie groß für jede einzelne davon der Bonus ist, wird erst ermittelt, sowie Akromas ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls eine Kreatur nach diesem Zeitpunkt Schlüsselwörter erhält oder verliert, führt dies nicht dazu, dass sie wächst oder schrumpft.

Alena, Fallenstellerin aus Kessig  
{4}{R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Späher  
4/3  
Erstschlag  
{T}: Erzeuge so viel {R}, wie die höchste Stärke unter den Kreaturen beträgt, die du kontrollierst und die in diesem Zug ins Spiel gekommen sind.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Alenas aktivierte Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Spieler können als Antwort auf sie nicht versuchen, die Stärke einer Kreatur zu ändern.
* Kreaturen, die nicht mehr im Spiel sind, werden für Alenas Manafähigkeit nicht berücksichtigt, selbst falls sie in diesem Zug ins Spiel gekommen sind.
* Eine Kreatur, die du kontrollierst und die als Nicht-Kreatur und/oder unter der Kontrolle eines anderen Spielers ins Spiel gekommen ist, wird bei Alenas Manafähigkeit mitgezählt.

Alharu, Ehrwürdiger der Rituale  
{4}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch  
3/3  
Wenn Alharu, Ehrwürdiger der Rituale, ins Spiel kommt, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei andere Kreaturen deiner Wahl.  
Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, stirbt, erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Du erzeugst nur einen Geist-Spielstein, nicht einen für jede +1/+1-Marke, die auf der Kreatur, die gestorben ist, lag.
* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, zum selben Zeitpunkt stirbt wie Alharu, wird Alharus Fähigkeit für jene Kreatur ausgelöst.
* Falls auf Alharu eine +1/+1-Marke liegt und er stirbt, wird seine Fähigkeit für ihn selbst ausgelöst.

Amareth die Schimmernde  
{3}{G}{W}{U}  
Legendäre Kreatur — Drache  
6/6  
Fliegend  
Immer wenn eine andere bleibende Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls sie mit der bleibenden Karte einen Kartentyp gemeinsam hat, kannst du sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen.

* Zu den Kartentypen, die auf bleibenden Karten in deiner Bibliothek erscheinen können, gehören Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land und Planeswalker. Spontanzauber und Hexerei sind Kartentypen, aber sie erscheinen nicht auf bleibenden Karten. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Drache und Pirat sind Untertypen, keine Kartentypen.

Amphin-Meuterer  
{3}{U}  
Kreatur — Salamander, Pirat  
3/3  
Wenn der Amphin-Meuterer ins Spiel kommt, schicke bis zu eine Nicht-Salamander-Kreatur deiner Wahl ins Exil. Der Beherrscher der Kreatur erzeugt einen 4/3 blauen Salamander-Krieger-Kreaturenspielstein.  
Zugabe {4}{U}{U} *({4}{U}{U}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)*

* Falls die Nicht-Salamander-Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit des Amphin-Meuterers verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Salamander-Krieger-Spielstein.

Anara, Wolfid-Vertraute  
{3}{G}  
Legendäre Kreatur — Wolf, Bestie  
4/4  
Solange es dein Zug ist, erhalten Kommandeure, die du kontrollierst, Unzerstörbarkeit. *(Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht. Eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit kann nicht durch Schaden zerstört werden.)*  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Falls Anara dein Kommandeur ist, betrifft ihre erste Fähigkeit während deines Zuges sie selbst.
* Anaras erste Fähigkeit betrifft Kommandeure, die du kontrollierst, auch falls du sie nicht besitzt. Sie betrifft deinen Kommandeur nicht, falls ein anderer Spieler ihn kontrolliert.
* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann Schaden, der einem Kommandeur, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Anara während des Zuges das Spiel verlässt.

Apex-Zerstörer  
{8}{G}{G}  
Kreatur — Chimäre, Hydra  
10/10  
Kaskade, Kaskade, Kaskade, Kaskade *(Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet als dieser Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Mehrere Vorkommen von Kaskade werden unabhängig voneinander ausgelöst.)*

* Jedes Vorkommen von Kaskade wird unabhängig ausgelöst und verrechnet. Der Zauberspruch, den du aufgrund der ersten Kaskade-Fähigkeit wirkst, wird über der zweiten, dritten und vierten Kaskade-Fähigkeit oben auf den Stapel gelegt. Der Zauberspruch wird verrechnet, bevor du für die zweite Kaskade-Fähigkeit Karten ins Exil schickst. Der Zauberspruch, den du für die zweite Kaskade-Fähigkeit wirkst, wird verrechnet, bevor du Karten für die dritte Kaskade-Fähigkeit ins Exil schickst, usw.
* Jede der vier Kaskade-Fähigkeiten des Apex-Zerstörers sucht nach einer Nichtland-Karte mit umgewandelten Manakosten kleiner als 10 (den umgewandelten Manakosten des Apex-Zerstörers). Dies ändert sich auch dann nicht, falls einer oder mehrere der Zaubersprüche, die du aufgrund dieser Kaskade-Fähigkeiten wirkst, selbst Kaskade hat. Jede dieser zusätzlichen Kaskade-Fähigkeiten, falls vorhanden, bezieht sich auf die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs, der sie ausgelöst hat. Mit anderen Worten: Jede Kaskade-Fähigkeit berücksichtigt nur den Zauberspruch, der sie ausgelöst hat. Der Stapel kann unübersichtlich werden, und wir wünschen dir viel Glück.

Araumi, Flut der Toten  
{1}{U}{B}  
Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer  
1/4  
{T}, schicke so viele Karten aus deinem Friedhof ins Exil, wie du Gegner hast: Eine Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof erhält Zugabe bis zum Ende des Zuges. Die Zugabe-Kosten sind gleich ihrer Manakosten. *(Schicke die Kreaturenkarte ins Exil und bezahle ihre Manakosten: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)*

* Falls die Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, kannst du jeden beliebigen Wert für X bestimmen, aber der Wert, den du bestimmst, wird nicht auf die erzeugten Spielsteine angewendet. Für diese Spielsteine ist X gleich 0.

Archelos, Mystiker der Lagune  
{1}{B}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Schildkröte, Schamane  
2/4  
Solange Archelos, Mystiker der Lagune, getappt ist, kommen andere bleibende Karten getappt ins Spiel.  
Solange Archelos ungetappt ist, kommen andere bleibende Karten ungetappt ins Spiel.

* Archelos’ Fähigkeiten werden nicht auf ihn selbst angewendet, sowie er ins Spiel kommt, und auch nicht auf bleibende Karten, die gleichzeitig mit ihm ins Spiel kommen.
* Falls ein anderer Ersatzeffekt besagt, dass eine bleibende Karte getappt ins Spiel kommt, solange Archelos ungetappt ist, bestimmt der Beherrscher der ins Spiel kommenden bleibenden Karte, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ins Spiel kommt. Falls eine bleibende Karte einfach getappt ins Spiel gebracht wird, ohne dass ein Ersatzeffekt angewendet wird, kommt sie immer ungetappt ins Spiel, falls Archelos ungetappt ist.
* Falls mehr als ein Archelos im Spiel ist, bestimmt der Beherrscher einer ins Spiel kommenden bleibenden Karte, in welcher Reihenfolge die Ersatzeffekte angewendet werden.

Archon der Krönung  
{4}{W}{W}  
Kreatur — Archon  
5/5  
Fliegend  
Wenn der Archon der Krönung ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.  
Solange du der Monarch bist, verursacht Schaden nicht, dass du Lebenspunkte verlierst. *(Wenn dir eine Kreatur Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher dennoch zum Monarchen.)*

* Solange die letzte Fähigkeit des Archons der Krönung angewendet wird, hat Schaden, der dir zugefügt wird, immer noch alle Effekte, außer zu verursachen, dass du Lebenspunkte verlierst. Beispielsweise werden Fähigkeiten, die beim Zufügen von Schaden ausgelöst werden, weiterhin ausgelöst: Falls die Quelle Lebensverknüpfung hat, erhält ihr Beherrscher weiterhin Lebenspunkte dazu, usw.
* Kampfschaden, der dir von einem Kommandeur zugefügt wird, wird dennoch gezählt, auch falls er nicht verursacht, dass du Lebenspunkte verlierst.

Ardenn, furchtloser Archäologe  
{2}{W}  
Legendäre Kreatur — Kor, Späher  
2/2  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du eine beliebige Anzahl an Auren und Ausrüstungen, die du kontrollierst, an eine bleibende Karte oder einen Spieler deiner Wahl anlegen.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Du bestimmst, welche Auren und Ausrüstungen bewegt werden, sowie Ardenns Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du bestimmst, was bewegt wird, und dem Zeitpunkt, zu dem jene Karten an die bleibende Karte oder den Spieler deiner Wahl angelegt werden, keine Aktionen ausführen.
* Andere Spieler und bleibende Karten, die von anderen Spielern kontrolliert werden, können als Ziel von Ardenns Fähigkeit bestimmt werden. Dies kann dazu führen, dass eine Ausrüstung unter deiner Kontrolle an eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, angelegt wird. Auren und Ausrüstung deren Text das Wort „du“ enthält, beziehen sich dennoch auf dich, da du sie nach wie vor kontrollierst. Ardenns Fähigkeit kann nicht bewirken, dass eine Aura oder Ausrüstung an etwas angelegt wird, an das sie nicht angelegt werden könnte.

Armix, Filigranschmetterer  
{2}{B}  
Legendäre Artefaktkreatur — Golem  
3/2  
Immer wenn Armix, Filigranschmetterer, angreift, kannst du eine Karte abwerfen. Wenn du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Anzahl an Artefakten ist, die du kontrollierst, plus der Anzahl an Artefaktkarten in deinem Friedhof.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Armix’ Fähigkeit geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst, und du wählst ein Ziel, das -X/-X erhalten soll. Dies unterscheidet sich von Fähigkeiten, die sagen „Falls du dies tust …“ insofern, als Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren können, nachdem du eine Karte abgeworfen hast, aber bevor die Kreatur -X/-X erhält.
* Während Armix’ Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht mehr als eine Karte abwerfen, um mehr als einer Kreatur -X/-X zu geben.
* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Armix’ Fähigkeit verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Artefakte in deinem Friedhof und unter deiner Kontrolle ändern sollte.
* Falls die abgeworfene Karte eine Artefaktkarte ist, wird sie mitgezählt, sowie du den Wert von X bestimmst, vorausgesetzt, sie ist zu diesem Zeitpunkt noch im Friedhof oder, eine optimistische Annahme, unter deiner Kontrolle im Spiel.
* Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.

Aurora-Phoenix  
{4}{R}{R}  
Kreatur — Phoenix  
5/3  
Fliegend  
Kaskade *(Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet als dieser Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*  
Immer wenn du einen Zauberspruch mit Kaskade wirkst, bringe den Aurora-Phoenix aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Die letzte Fähigkeit des Aurora-Phoenix wird nur ausgelöst, falls er sich unmittelbar nachdem du mit dem Wirken des Zauberspruchs mit Kaskade fertig bist, in deinem Friedhof befindet.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Die Kaskade-Fähigkeit des Zauberspruchs, den du wirkst, und die Fähigkeit, die den Aurora-Phoenix zurückbringt, können in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden. Falls du den Aurora-Phoenix zuerst auf deine Hand zurückbringst, tust du dies, bevor du Karten für die Kaskade-Fähigkeit ins Exil schickst. Falls die Kaskade-Fähigkeit zuerst verrechnet wird, wird der Zauberspruch, den du aufgrund dieser Kaskade-Fähigkeit wirkst, verrechnet, bevor du den Aurora-Phoenix auf deine Hand zurückbringst. In jedem Fall geschieht das alles, bevor der ursprüngliche Zauberspruch mit Kaskade verrechnet wird.

Averna, erblühendes Chaos  
{G}{U}{R}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Schamane  
4/2  
Sowie du Kaskade anwendest, kannst du von den ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte getappt ins Spiel bringen. *(Nachdem die letzte Karte ins Exil geschickt wurde und bevor du entscheidest, ob du eine wirkst.)*

* Was dich Avernas Fähigkeit tun lässt, ist nicht das Gleiche wie das Spielen eines Landes. Du kannst dies auch dann tun, falls du in deinem Zug schon ein Land gespielt hast, und auch falls es gar nicht dein Zug ist.
* Falls du die Nichtland-Karte, die du aufdeckst, nicht wirkst oder falls du keine Nichtland-Karten mit niedrigeren umgewandelten Manakosten aufdeckst, kannst du dennoch eine Länderkarte ins Spiel bringen, bevor du die Kaskade beendest.

Azurflotten-Admiralin  
{3}{U}  
Kreatur — Mensch, Pirat  
3/3  
Wenn die Azurflotten-Admiralin ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.  
Die Azurflotten-Admiralin kann von Kreaturen, die der Monarch kontrolliert, nicht geblockt werden.

* Die letzte Fähigkeit der Azurflotten-Admiralin bedeutet normalerweise, dass sie nicht geblockt werden kann, solange sie den Monarchen oder einen Planeswalker, den der Monarch kontrolliert, angreift. In einigen Varianten, in denen sich ein Team den Zug teilt, z. B. Two-Headed Giant, können Kreaturen, die der Teamkamerad des Monarchen kontrolliert, die Azurflotten-Admiralin blocken, auch falls sie den Monarchen angreift.

Belbe, verdorbene Beobachterin  
{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Zombie, Elf  
2/2  
Zu Beginn der Hauptphase nach dem Kampf jedes Spielers erzeugt der Spieler {C}{C} für jeden deiner Gegner, der in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat. *(Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.)*

* Falls ein Gegner Lebenspunkte und daraufhin die Partie verloren hat, zählt Belbes ausgelöste Fähigkeit jenen Spieler dennoch mit, um zu ermitteln, wie viel Mana erzeugt wird.
* Falls ein Effekt eine zusätzliche Kampfphase in einem Zug erzeugt, kann er auch eine zusätzliche Hauptphase nach dieser Kampfphase erzeugen. Belbes Fähigkeit wird zu Beginn jeder dieser Hauptphasen nach dem Kampf ausgelöst.
* Falls ein Gegner vor seiner eigenen Hauptphase nach dem Kampf Lebenspunkte verliert, belohnt Belbe sein Leiden mit Mana.

Bell Borca, spektraler Feldwebel  
{2}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Geist, Soldat  
\*/5  
Notiere die umgewandelten Manakosten jeder Karte, die ins Exil geschickt wird.  
Die Stärke von Bell Borca, spektraler Feldwebel, ist gleich der höchsten Zahl, die für ihn in diesem Zug notiert wurde.  
Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

* Bell Borca notiert umgewandelte Manakosten nur dann, falls er im Spiel ist, sowie eine Karte ins Exil geschickt wird.
* Schaue dir die Karte im Exil an, nicht in ihrer vorherigen Zone, um ihre umgewandelten Manakosten zu ermitteln.
* Falls eine Karte im Exil {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Während Bell Borca nicht im Spiel ist oder bevor in einem Zug Karten für ihn notiert werden, ist seine Stärke gleich 0.
* Bei der mit Bell Borcas letzter Fähigkeit ins Exil geschickten Karte musst du die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
* Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
* Falls du die ins Exil geschickte Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.

Bernsteinsekret-Einsiedlerspinne  
{4}{G}{G}  
Kreatur — Spinne  
0/3  
Aufblitzen  
Kaskade  
Reichweite  
Wenn die Bernsteinsekret-Einsiedlerspinne ins Spiel kommt, lege auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die in diesem Zug ins Spiel gekommen sind, je drei +1/+1-Marken.

* Eine bleibende Karte, die keine Kreatur war, als sie in diesem Zug ins Spiel kam, aber momentan eine Kreatur ist, kann als Ziel für die letzte Fähigkeit der Bernsteinsekret-Einsiedlerspinne bestimmt werden.

Blim, komödiantisches Genie  
{2}{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Bold  
4/3  
Fliegend  
Immer wenn Blim, komödiantisches Genie, einem Spieler Kampfschaden zufügt, übernimmt der Spieler die Kontrolle über eine bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst. Dann verliert jeder Spieler so viele Lebenspunkte und wirft so viele Karten ab, wie sie bleibende Karten kontrollieren, aber nicht besitzen.

* Du bestimmst, über welche bleibende Karte der Spieler die Kontrolle übernimmt, nicht der Spieler, dem Schaden zugefügt wurde.
* Der Spieler, dem Schaden zugefügt wurde, kann dein großzügiges Geschenk nicht ablehnen. Das wäre unhöflich.
* Falls die bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn Blims Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Der andere Spieler übernimmt nicht die Kontrolle über deine bleibende Karte, und niemand verliert Lebenspunkte oder wirft Karten ab.
* Spieler verlieren Lebenspunkte und werfen Karten ab für alle bleibenden Karten, die sie kontrollieren, aber nicht besitzen, nicht nur für diejenigen, die sie von dir erhalten haben.
* Der Kontrollwechsel-Effekt von Blims Fähigkeit ist permanent. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder falls Blim das Spiel verlässt. In einer Multiplayer-Partie endet er allerdings, falls der aktuelle Beherrscher die Partie verlässt.

Breeches, tollkühner Plünderer  
{3}{R}  
Legendäre Kreatur — Goblin, Pirat  
3/3  
Bedrohlich  
Immer wenn ein oder mehrere Piraten, die du kontrollierst, deinen Gegnern Schaden zufügen, schicke jeweils die oberste Karte der Bibliothek jener Gegner ins Exil. Du kannst die Karten in diesem Zug spielen, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Die schickst eine Karte von jedem Gegner ins Exil, dem Schaden zugefügt wurde, nicht von allen deinen Gegnern.
* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für jede ins Exil geschickte Karte beachten. Falls eine davon eine Länderkarte ist, kannst du sie nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
* Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
* Falls du eine der ins Exil geschickten Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil. Sie kann in späteren Zügen nicht mehr gespielt werden.
* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zaubersprüche und/oder bleibenden Karten, die du durch Breeches’ tollkühnen Diebstahl kontrollierst, ins Exil geschickt.

Brinelin der Mondkrake  
{6}{U}{U}  
Legendäre Kreatur — Krake  
6/8  
Wenn Brinelin der Mondkrake ins Spiel kommt und immer wenn du einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 6 oder mehr wirkst, kannst du eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Colfenor, die letzte Eibe  
{3}{W}{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Baumhirte, Schamane  
3/7  
Wachsamkeit, Reichweite  
Immer wenn Colfenor, die letzte Eibe, oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, bringe bis zu eine andere Kreaturenkarte deiner Wahl mit niedrigerer Widerstandskraft aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Verwende die Widerstandskraft, die die sterbende Kreatur zuletzt im Spiel hatte, und die Widerstandskraft der Kreaturenkarten in deinem Friedhof, um zu ermitteln, welche der Karten legale Ziele sind.
* Falls Colfenor zum selben Zeitpunkt wie mindestens eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, wird ihre letzte Fähigkeit für jede von ihnen ausgelöst.
* Colfenors letzte Fähigkeit kann nicht die Kreaturenkarte als Ziel haben, deren Tod die Fähigkeit ausgelöst hat. Falls jedoch zwei oder mehr Kreaturen gleichzeitig sterben, kann jede davon das Ziel der Fähigkeit sein, die durch eine der anderen ausgelöst wurde.

Dämmerwald-Regent  
{5}{G}{G}  
Kreatur — Hirsch  
8/8  
Wenn der Dämmerwald-Regent ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.  
Solange du der Monarch bist, haben bleibende Karten, die du kontrollierst, Fluchsicherheit.

* Die zweite Fähigkeit des Dämmerwald-Regenten wird auf ihn selbst angewendet, solange du der Monarch bist.

Dargo der Schiffsbrecher  
{6}{R}  
Legendäre Kreatur — Riese, Pirat  
7/5  
Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an Artefakten und/oder Kreaturen opfern. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede bleibende Karte, die auf diese Weise geopfert wird, und für jedes andere Artefakt und jede andere Kreatur, das bzw. die du in diesem Zug bereits geopfert hast, {2} weniger.  
Verursacht Trampelschaden  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Dargos erste Fähigkeit kann seine Kosten nicht unter {R} senken. Du kannst eine beliebige Anzahl von Artefakten und Kreaturen opfern, auch falls sie Dargos Kosten nicht weiter senken.
* Die Kostenreduktion für Artefakte und Kreaturen, die früher in diesem Zug geopfert wurden, werden auch dann angewendet, falls du keine als zusätzliche Kosten opferst.
* Die Kostenreduktion beträgt {2} für jede geopferte bleibende Karte, egal ob diese bleibende Karte ein Artefakt, eine Kreatur oder beides war.
* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen (wie die „Commander Tax“) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus Dargos erster Fähigkeit) ab. Dargos umgewandelte Manakosten sind dabei 7, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Elfische Schwarzseherin  
{1}{B}  
Kreatur — Elf, Schamane  
1/1  
Wenn die Elfische Schwarzseherin stirbt, wirft jeder Gegner eine Karte ab.

* Sowie die Fähigkeit der Elfischen Schwarzseherin verrechnet wird, bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge eine Karte, ohne sie offen vorzuzeigen. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Danach werden alle bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.

Elfischer Schreckensfürst  
{3}{B}{B}  
Kreatur — Zombie, Elf  
3/3  
Todesberührung  
Wenn der Elfische Schreckensfürst stirbt, erhalten Nicht-Elf-Kreaturen -3/-3 bis zum Ende des Zuges.  
Zugabe {5}{B}{B} *({5}{B}{B}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)*

* Die mittlere Fähigkeit des Elfischen Schreckensfürsten betrifft nur Kreaturen im Spiel, die zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung keine Elfen sind. Nicht-Elf-Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -3/-3.

Energische Ablehnung  
{3}{U}{U}  
Spontanzauber  
Kaskade *(Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet als dieser Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*  
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

* Du kannst die Energische Ablehnung nicht mit sich selbst als Ziel wirken, nur um die Kaskade-Fähigkeit auszulösen.

Erbfolge-Bankett  
{4}{B}{B}  
Hexerei  
Alle Kreaturen erhalten -4/-4 bis zum Ende des Zuges. Du wirst zum Monarchen.

* Du kannst das Erbfolge-Bankett wirken, um zum Monarchen zu werden, während keine Kreaturen im Spiel sind.
* Das Erbfolge-Bankett betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt seiner Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -4/-4.

Erfindungsmaschine  
{7}  
Artefakt  
Kaskade *(Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet als dieser Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*  
{1}, {T}, opfere ein Artefakt: Bringe ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Die Erfindungsmaschine kann selbst das Ziel ihrer Fähigkeit sein. Sie kann auch das Artefakt sein, das du als Teil der Aktivierungskosten opferst. Sie kann sogar beides sein. Das führt jedoch nur dazu, dass du die Erfindungsmaschine opferst und nichts auf die Hand seines Besitzers zurückbringst.

Esior, Schutzschwingen-Vertrauter  
{1}{U}  
Legendäre Kreatur — Vogel  
1/3  
Fliegend  
Zaubersprüche, die deine Gegner wirken und die einen oder mehrere Kommandeure, die du kontrollierst, als Ziel haben, kosten beim Wirken {3} mehr.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Um die Gesamtkosten eines gegnerischen Zauberspruchs zu ermitteln, der einen Kommandeur, den du kontrollierst, als Ziel hat, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die jener Spieler bezahlt; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu (wie die von Esiors mittlerer Fähigkeit) und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
* Auch Zaubersprüche, die mehr als einen Kommandeur, den du kontrollierst, als Ziel haben, kosten beim Wirken genau {3} mehr. (Die Anzahl der Ziele spielt keine Rolle.)

Explosive Reichtümer  
{5}{R}  
Hexerei  
Ziehe eine Karte. Dann kann jeder andere Spieler eine Karte ziehen. Immer wenn auf diese Weise eine Karte gezogen wird, fügen die Explosiven Reichtümer einem per Zufall bestimmten Gegner deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

* Die Explosiven Reichtümer gehen ohne ein Ziel auf den Stapel. Während der Zauberspruch verrechnet wird, ziehst du eine Karte. Dann bestimmen die anderen Spieler in Zugreihenfolge, ob sie eine Karte ziehen. Danach zieht jeder andere Spieler, der sich dafür entschieden hat, eine Karte. Schließlich wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit der Explosiven Reichtümer für jede während des Verrechnens gezogene Karte ausgelöst, und diese Fähigkeiten werden mit per Zufall bestimmten Zielen auf den Stapel gelegt.

Falsch abbiegen  
{2}{U}  
Spontanzauber  
Ein Gegner deiner Wahl übernimmt die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. *(Falls eine angreifende oder blockende Kreatur den Beherrscher wechselt, wird sie aus dem Kampf entfernt.)*

* Wenn ein Spieler die Kontrolle über eine Kreatur übernimmt, führt dies nicht dazu, dass er auch die Kontrolle über an diese Kreatur angelegte Auren oder Ausrüstung übernimmt.

Flammensippen-Heroldin  
{2}{R}  
Kreatur — Elementarwesen, Zauberer  
3/2  
Kommandeurzauber, die du wirkst, haben Kaskade. *(Immer wenn du einen Kommandeur wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit niedrigeren umgewandelten Manakosten ins Exil schickst. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*

* Sobald du ankündigst, dass du einen Kommandeur-Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Falls etwas bewirkt, dass die Flammensippen-Heroldin das Spiel verlässt, nachdem der Zauberspruch gewirkt wurde, wird das Verrechnen ihrer Kaskade-Fähigkeit nicht mehr verhindert.
* In ungewöhnlichen Fällen kannst du die Kontrolle über die Flammensippen-Heroldin verlieren, während du einen Kommandeur-Zauberspruch wirkst. In solchen Fällen hat der Kommandeur-Zauberspruch nicht Kaskade.

Flossenkladen-Flüchtlinge  
{5}{G}  
Kreatur — Elf, Salamander, Räuber  
7/4  
Die Flossenkladen-Flüchtlinge können von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.  
Zugabe {4}{G} *({4}{G}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)*

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

Geist von Ramirez DePietro  
{2}{U}  
Legendäre Kreatur — Geist, Pirat  
2/3  
Der Geist von Ramirez DePietro kann von Kreaturen mit Widerstandskraft 3 oder größer nicht geblockt werden.  
Immer wenn der Geist von Ramirez DePietro einem Spieler Kampfschaden zufügt, bestimme bis zu eine Karte deiner Wahl in einem Friedhof, die in diesem Zug abgeworfen oder aus einer Bibliothek dorthin gelegt wurde. Bringe die bestimmte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Sobald diese Kreatur von einer Kreatur mit Widerstandskraft 2 oder weniger geblockt wurde, führt das Ändern der Widerstandskraft der blockenden Kreatur nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
* Die mittlere Fähigkeit kann keine Karten als Ziel haben, die in vorangegangenen Zügen abgeworfen oder von einer Bibliothek auf einen Friedhof gelegt wurden.

Gepanzerte Himmeljägerin  
{3}{W}  
Kreatur— Katze, Ritter  
3/3  
Fliegend  
Immer wenn die Gepanzerte Himmeljägerin angreift, schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Aura- oder Ausrüstung-Karte ins Spiel bringen. Falls auf diese Weise eine Ausrüstung ins Spiel gebracht wird, kannst du sie an eine Kreatur, die du kontrollierst, anlegen. Lege den Rest der Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, kannst du gar nicht bestimmen, sie ins Spiel zu bringen.

Ghen, Weber des Arkanen  
{R}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
2/3  
{R}{W}{B}, {T}, opfere eine Verzauberung: Bringe eine Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Da Ziele bestimmt werden, bevor Kosten bezahlt werden (z. B. die Kosten, eine Verzauberung zu opfern), kann Ghens Fähigkeit nicht die Verzauberung als Ziel haben, die du opfern möchtest, um seine Fähigkeit zu aktivieren.
* Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in deinem Friedhof.

Giftmüll-Glibber  
{2}{G}{G}  
Kreatur — Schlammwesen  
0/0  
Schlammwesen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.  
Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du einen Kommandeur kontrollierst, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie des Giftmüll-Glibbers ist.

* Die erste Fähigkeit des Giftmüll-Glibbers betrifft auch ihn selbst.
* Die zweite Fähigkeit des Giftmüll-Glibbers wird nicht ausgelöst, falls du nicht zu Beginn deines Versorungssegments bereits einen Kommandeur kontrollierst. Spieler können während deines Zuges, bevor dein Versorgungssegment beginnt, keine Aktionen ausführen. Falls du keinen Kommandeur kontrollierst, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, erzeugst du keinen Spielstein. Es muss jedoch nicht zu beiden Zeitpunkten derselbe Kommandeur sein, und es muss auch nicht dein Kommandeur sein.
* Die Spielstein-Kopie hat die Fähigkeiten des Giftmüll-Glibbers, einschließlich der Fähigkeit, Spielstein-Kopien von sich selbst zu erzeugen.
* Der Spielstein, der eine Kopie des Giftmüll-Glibbers ist, kopiert weder Marken, die auf dem Giftmüll-Glibber liegen, noch Schaden, der auf dem Giftmüll-Glibber vermerkt ist, und auch keine anderen Effekte, die die Stärke, die Widerstandskraft, die Typen, die Farbe und so weiter des Giftmüll-Glibbers verändert haben. Normalerweise bedeutet dies, dass der Spielstein einfach ein Giftmüll-Glibber ist, aber falls irgendwelche Kopiereffekte den ursprünglichen Giftmüll-Glibber betreffen, werden diese mitkopiert.
* Falls der Giftmüll-Glibber das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein dennoch als eine Kopie des Giftmüll-Glibbers ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte des Giftmüll-Glibbers, die er zuletzt im Spiel hatte.

Gilanra, Drahtholzwald-Rufer  
{2}{G}  
Legendäre Kreatur — Elf, Druide  
1/2  
{T}: Erzeuge {G}. Wenn du dieses Mana verwendest, um einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 6 oder mehr zu wirken, ziehe eine Karte.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler Mana ausgibt, um einen Zauberspruch zu wirken, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Falls ein Effekt dazu führt, dass Gilanras Fähigkeit mehr als ein Mana erzeugt (z. B. der der Manaspiegelung), wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit für jedes dieser Mana ausgelöst, und du ziehst jedes Mal eine Karte, wenn du eines dieser Mana verwendest, um einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 6 oder mehr zu wirken. Falls du zwei dieser Mana verwendest, um einen einzigen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 6 oder mehr zu wirken, ziehst du zwei Karten.
* Verwende für einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.

Gildenloses Gemeingut  
Land  
Das Gildenlose Gemeingut kommt getappt ins Spiel.  
Wenn das Gildenlose Gemeingut ins Spiel kommt, bringe ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.  
{T}: Erzeuge {C}{C}.

* Das Gildenlose Gemeingut bringt sich selbst auf die Hand seines Besitzers zurück, falls du keine anderen Länder kontrollierst, wenn es ins Spiel kommt, oder falls du entscheidest, es auf die Hand seines Besitzers zurückzubringen. Es ist fast nie sinnvoll, es in deinem ersten Zug zu spielen.

Glacian, Kraftstein-Ingenieur  
{5}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker  
3/6  
{T}, tappe X ungetappte Artefakte, die du kontrollierst: Schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Du kannst beliebige ungetappte Artefakte, die du kontrollierst, tappen, einschließlich Artefaktkreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
* Das Tappen einer Ausrüstung führt nicht dazu, dass diese die ausgerüstete Kreatur nicht mehr betrifft.

Glutroter Kapitän  
{3}{R}  
Kreatur — Dschinn, Pirat  
4/2  
Wenn der Glutrote Kapitän ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.  
Immer wenn dich ein Gegner angreift, während du der Monarch bist, fügt der Glutrote Kapitän jenem Spieler so viel Schaden zu, wie er Karten auf seiner Hand hat.

* Die letzte Fähigkeit des Glutroten Kapitäns wird für jeden Spieler, der dich angreift, einmal ausgelöst, unabhängig davon, mit wie vielen Kreaturen er dich angreift.
* Die letzte Fähigkeit des Glutroten Kapitäns wird nicht ausgelöst, falls ein Gegner nur Planeswalker, die du kontrollierst, angreift und nicht dich.
* Falls ein anderer Spieler zum Monarchen wird, nachdem die letzte Fähigkeit des Glutroten Kapitäns ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wird, wird die Fähigkeit normal verrechnet. Dem Spieler, der dich angegriffen hat, wird Schaden zugefügt, auch falls jener Spieler derjenige ist, der zum Monarchen geworden ist.

Gnostro, Stimme der Felsen  
{1}{U}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Chimäre  
3/3  
{T}: Bestimme eines. X ist gleich der Anzahl an Zaubersprüchen, die du in diesem Zug gewirkt hast.  
• Hellsicht X.  
• Gnostro, Stimme der Felsen, fügt einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu.  
• Du erhältst X Lebenspunkte dazu.

* Der Wert von X wird ermittelt, sowie Gnostros Fähigkeit verrechnet wird.

Gor Muldrak der Amphinologe  
{1}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Späher  
3/2  
Du und bleibende Karten, die du kontrollierst, haben Schutz vor Salamandern.  
Zu Beginn deines Endsegments erzeugt jeder Spieler, der die wenigsten Kreaturen kontrolliert, einen 4/3 blauen Salamander-Krieger-Kreaturenspielstein.

* Die erste Fähigkeit von Gor Muldrak betrifft auch ihn selbst.
* Die letzte Fähigkeit von Gor Muldrak überprüft, wie viele Kreaturen jeder Spieler kontrolliert, sowie sie verrechnet wird. Falls andere Fähigkeiten zu Beginn deines Endsegments ausgelöst werden (z. B. die verzögert ausgelöste Fähigkeit einer Zugabe-Fähigkeit), bestimmst du die Reihenfolge, in der sie verrechnet werden.

Hafenstadt-Brandschatzer  
{3}{R}{R}  
Kreatur — Ork, Pirat  
4/4  
Immer wenn der Hafenstadt-Brandschatzer einem Spieler Kampfschaden zufügt, enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Nach dieser Kampfphase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.  
Der Hafenstadt-Brandschatzer kann keinen Spieler angreifen, den er in diesem Zug bereits angegriffen hat.

* Die letzte Fähigkeit des Hafenstadt-Brandschatzers verhindert nicht, dass er in jedem beliebigen Kampf einen Planeswalker angreift.
* Der Hafenstadt-Brandschatzer muss weder in einem zusätzlichen Kampf, den er erzeugt, noch zu einem anderen Zeitpunkt angreifen.

Halana, Waldläuferin aus Kessig  
{3}{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Bogenschütze  
3/4  
Reichweite  
Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {2} bezahlen. Wenn du dies tust, fügt die Kreatur einer Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Die ausgelöste Fähigkeit von Halana, Waldläuferin aus Kessig, geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel deiner Wahl, dem der Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von Fähigkeiten, die sagen „Falls du dies tust …“, insofern, als Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren können, nachdem Mana bezahlt wurde, aber bevor der Schaden zugefügt wird.
* Verwende die Stärke, die die ins Spiel gekommene Kreatur hat, sowie Halanas rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.

Hamza, Wächter von Arashin  
{4}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Elefant, Krieger  
5/5  
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, {1} weniger.  
Kreaturenzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken für jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, {1} weniger.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die von Hamza, Wächter von Arashin) ab. Die Gesamtkosten werden festgelegt, bevor Kosten bezahlt werden. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
* Sobald du angekündigt hast, dass du einen Kreaturenzauber wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Anzahl der Kreaturen mit +1/+1-Marken, die du kontrollierst, zu ändern.
* Hamzas erste Fähigkeit betrifft nur generische Manakosten. Sie kann die Gesamtkosten für das Wirken des Zauberspruchs nicht unter {G}{W} senken.

Handelspiraten  
{3}{U}  
Kreatur — Mensch, Pirat  
2/4  
Immer wenn die Handelspiraten oder ein anderer Pirat unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, tappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl. Die Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers, solange du die Handelspiraten kontrollierst.

* Die ausgelöste Fähigkeit kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, auch eine, die bereits getappt ist. In diesem Fall bleibt die Kreatur getappt und enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.
* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die Handelspiraten übernimmt, ist die Kreatur nicht mehr von der Fähigkeit, die ihr Enttappen verhindert, betroffen, auch falls du später wieder die Kontrolle über die Handelspiraten übernimmst.
* Die Fähigkeit, die verhindert, dass die Kreatur enttappt, wird weiterhin auf sie angewendet, auch falls die Kreatur den Beherrscher wechselt.

Hans Eriksson  
{2}{R}{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Späher  
1/4  
Immer wenn Hans Eriksson angreift, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Kreaturenkarte ist, bringe sie getappt und den verteidigenden Spieler oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Nimm die Karte sonst auf deine Hand. Wenn du auf diese Weise eine Kreaturenkarte ins Spiel bringst, kämpft sie gegen Hans Eriksson.

* Der verteidigende Spieler ist der Spieler, den Hans Eriksson angreift, oder der Beherrscher des Planeswalkers, den Hans Eriksson angreift.
* Wenn eine Kreaturenkarte auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, wird eine zweite rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Spieler können auf diese Fähigkeit antworten, bevor sie verrechnet wird.
* Falls die Kreaturenkarte, die du ins Spiel bringst, nicht im Spiel ist oder keine Kreatur ist, sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, fügt weder jene Kreatur noch Hans Schaden zu und beiden wird kein Schaden zugefügt. Das Gleiche gilt, falls Hans zu diesem Zeitpunkt nicht im Spiel ist oder keine Kreatur ist.

Hof der Fülle  
{2}{G}{G}  
Verzauberung  
Wenn der Hof der Fülle ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.  
Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen. Falls du der Monarch bist, kannst du stattdessen eine Kreaturen- oder Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

* Was dich die Fähigkeit des Hofs der Fülle tun lässt, ist nicht das Gleiche wie das Spielen eines Landes. Du kannst immer noch ein Land für den Zug spielen, falls du mit ihr ein Land ins Spiel gebracht hast.

Hof des Ehrgeizes  
{2}{B}{B}  
Verzauberung  
Wenn der Hof des Ehrgeizes ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.  
Zu Beginn deines Versorgungssegments verliert jeder Gegner 3 Lebenspunkte, es sei denn, er wirft eine Karte ab. Falls du der Monarch bist, verliert stattdessen jeder Gegner 6 Lebenspunkte, es sei denn, er wirft zwei Karten ab.

* Sowie die zweite Fähigkeit des Hofs des Ehrgeizes verrechnet wird, bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge, ob er Karten abwirft oder nicht. Falls er es tut, bestimmt er eine Karte, ohne sie offen vorzuzeigen (oder zwei Karten, ohne sie offen vorzuzeigen, falls du der Monarch bist). Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Dann werden alle bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen, und schließlich verliert jeder Spieler, der nicht abwerfen konnte oder wollte, entsprechend viele Lebenspunkte.

Höllischer Reitdrache  
{4}{R}{R}  
Kreatur — Drache  
6/5  
Fliegend  
Wenn der Höllische Reitdrache ins Spiel kommt, kannst du einen Kommandeur, den du besitzt, aus der Kommandozone ins Spiel bringen. Er erhält Eile. Bringe ihn zu Beginn des nächsten Endsegments in die Kommandozone zurück.

* Deinen Kommandeur auf diese Weise ins Spiel zu bringen ist nicht dasselbe, wie den Kommandeur zu wirken. Die „Commander Tax“ wird nicht erhöht.
* Du bringst den Kommandeur nur in die Kommandozone zurück, falls er noch im Spiel ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls er sich in einer anderen Zone befindet, bleibt er, wo er ist.

Hüter des Einklangs  
{3}{W}  
Kreatur — Mensch, Soldat   
3/4  
Zu Beginn des Endsegments jedes Gegners und falls jener Spieler mehr Kreaturen kontrolliert als du, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein.  
Zu Beginn des Endsegments jedes Gegners und falls jener Spieler mehr Länder kontrolliert als du, kannst du deine Bibliothek nach einer Ebene-Standardlandkarte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und dann deine Bibliothek mischen.

* Beide ausgelösten Fähigkeiten werden gleichzeitig ausgelöst. Sie können in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden.
* Falls der Gegner nicht mehr Kreaturen kontrolliert als du, sowie sein Endsegment beginnt, wird die erste Fähigkeit nicht ausgelöst. Dasselbe gilt für Länder und die zweite Fähigkeit. Die jeweilige Fähigkeit überprüft dies erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls der Gegner nicht länger mehr Kreaturen (oder Länder) kontrolliert als du, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und hat keinen Effekt.

Ich-Tekik, Altmaterial-Spleißer  
{4}{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker  
1/1  
Wenn Ich-Tekik, Altmaterial-Spleißer, ins Spiel kommt, erzeuge einen 3/3 farblosen Golem-Artefaktkreaturenspielstein.  
Immer wenn ein Artefakt aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, lege eine +1/+1-Marke auf Ich-Tekik und eine +1/+1-Marke auf jeden Golem, den du kontrollierst.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Artefaktspielsteine, die zerstört werden oder auf andere Weise sterben, werden auf den Friedhof gelegt, bevor sie aufhören zu existieren. Sie bewirken, dass Ich-Tekiks mittlere Fähigkeit ausgelöst wird.
* Falls Ich-Tekik das Spiel verlässt, bevor seine mittlere Fähigkeit verrechnet wird, legst du dennoch eine +1/+1-Marke auf jeden Golem, den du kontrollierst.

Imoti, Zelebrantin der Fülle  
{3}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Naga, Druide  
3/1  
Kaskade *(Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet als dieser Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*  
Zaubersprüche mit umgewandelten Manakosten von 6 oder mehr, die du wirkst, haben Kaskade.

* Sobald du ankündigst, dass du einen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Falls etwas bewirkt, dass Imoti, Zelebrantin der Fülle, das Spiel verlässt, nachdem ein Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 6 oder mehr gewirkt wurde, wird das Verrechnen der Kaskade-Fähigkeit jenes Zauberspruchs nicht mehr verhindert.
* In ungewöhnlichen Fällen kannst du die Kontrolle über Imoti verlieren, während du einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 6 oder mehr wirkst. In solchen Fällen hat jener Zauberspruch nicht Kaskade.
* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.

In Ungnade fallen  
{2}{U}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Wenn In Ungnade fallen ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur und du wirst zum Monarchen.  
Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers, es sei denn, jener Spieler ist der Monarch.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn In Ungnade fallen verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet. Es kommt nicht ins Spiel und seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

Jared Carthalion, wahrer Thronfolger  
{R}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger  
3/3  
Wenn Jared Carthalion, wahrer Thronfolger, ins Spiel kommt, wird ein Gegner deiner Wahl zum Monarchen. Du kannst in diesem Zug nicht zum Monarchen werden.  
Falls Jared Carthalion Schaden zugefügt würde, während du der Monarch bist, verhindere den Schaden und lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf ihn.

* Falls Jared Carthalion Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, während du der Monarch bist, wird der Schaden zugefügt und du legst gleichzeitig entsprechend viele +1/+1-Marken auf ihn, bevor überprüft wird, ob ihm tödlicher Schaden zugefügt wurde.
* Falls du der Monarch bist und Jared Carthalion zum gleichen Zeitpunkt Schaden zugefügt würde, zu dem dir Kampfschaden zugefügt wird, verhindert Jared Carthalions letzte Fähigkeit den Schaden auf ihn selbst und du legst Marken auf ihn, bevor die ausgelöste Fähigkeit, die einen anderen Spieler zum Monarchen macht, verrechnet wird.
* Falls die erste Fähigkeit verrechnet wird, aber der Gegner deiner Wahl nicht zum Monarchen werden kann (zum Beispiel weil bei ihm früher in diesem Zug ebenfalls ein Jared Carthalion ins Spiel gekommen ist), bleibt der aktuelle Monarch der Monarch, auch falls du jener Spieler bist.

Jeska, die dreimal Wiedergeborene  
{2}{R}  
Legendärer Planeswalker — Jeska  
0  
Jeska, die dreimal Wiedergeborene, kommt für jedes Mal, das du in dieser Partie einen Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt hast, mit einer Loyalitätsmarke ins Spiel.  
0: Bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Falls die Kreatur bis zu deinem nächsten Zug einem deiner Gegner Kampfschaden zufügen würde, fügt sie dem Spieler stattdessen dreimal so viele Schadenspunkte zu.  
−X: Jeska, die dreimal Wiedergeborene, fügt bis zu drei Zielen deiner Wahl je X Schadenspunkte zu.  
Jeska, die dreimal Wiedergeborene, kann dein Kommandeur sein.  
Partner

* Falls du Jeska, die dreimal Wiedergeborene, wirkst und sie dein Kommandeur ist, wird dieses Wirken für ihre erste Fähigkeit mitgezählt.
* Falls eine Kreatur, die von Jeskas zweiter Fähigkeit betroffen wird, Trampelschaden verursacht, wird nur der Schaden, der dem verteidigenden Spieler zugefügt wird, verdreifacht (solange jener Spieler einer deiner Gegner ist). Nehmen wir zum Beispiel an, du aktivierst diese Fähigkeit mit einer 5/5 Kreatur, die Trampelschaden verursacht, als Ziel, greifst einen deiner Gegner mit dieser Kreatur an, und die Kreatur wird von einer 3/3 Kreatur geblockt. Du könntest dann der blockenden Kreatur 3 Schadenspunkte zuweisen und dem verteidigenden Spieler 2 Schadenspunkte. Falls du das tätest, würde dein Angreifer der blockenden Kreatur 3 Schadenspunkte zufügen und dem verteidigenden Spieler 6 Schadenspunkte (2 Schadenspunkte, verdreifacht). Der gesamte Schaden bleibt Kampfschaden.
* Falls Jeskas zweite Fähigkeit eine Kreatur zweimal als Ziel hat, wird der Kampfschaden, den sie einem deiner Gegner zufügen würde, mit 9 multipliziert. Bei drei Fähigkeiten wird der Schaden mit 27 multipliziert usw.

Jeskas Wille  
{2}{R}  
Hexerei  
Bestimme eines. Falls du einen Kommandeur kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du beides bestimmen.  
• Erzeuge {R} für jede Karte auf der Hand eines Gegners deiner Wahl.  
• Schicke die obersten drei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

* Jeskas Wille ist keine Manafähigkeit, auch nicht falls du den ersten Modus (oder beide Modi) wählst. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
* Verwende die Anzahl der Karten, die der Gegner deiner Wahl auf der Hand hat, sowie Jeskas Wille verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel {R} du erzeugst.
* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für die ins Exil geschickten Karten beachten. Du kannst keine Länder auf diese Weise spielen, es sei denn, du darfst in diesem Zug noch welche spielen.
* Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
* Ins Exil geschickte Karten, die du nicht spielst, bleiben im Exil.

Juri, Meister der Revue  
{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane  
1/1  
Immer wenn du eine bleibende Karte opferst, lege eine +1/+1-Marke auf Juri, Meister der Revue.  
Wenn Juri stirbt, fügt er einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

* Juris erste Fähigkeit erlaubt es dir nicht, bleibende Karten zu opfern. Du musst einen anderen Weg finden, dies zu tun.
* Verwende bei Juris zweiter Fähigkeit seine Stärke, die er zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls jene Stärke 0 oder weniger war, fügt Juri dem Ziel keinen Schaden zu.

Kamahl, Herz von Krosa  
{6}{G}{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Druide  
5/5  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +3/+3 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.  
{1}{G}: Bis zum Ende des Zuges wird ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, zu einer 1/1 Elementarwesen-Kreatur mit Wachsamkeit, Unzerstörbarkeit und Eile. Es ist immer noch ein Land.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt, zu dem Kamahls ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kontrollierst, erhalten +3/+3 und verursachen Trampelschaden. Kreaturen, die später in diesem Zug unter deine Kontrolle kommen, und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später im Zug Kreaturen werden, erhalten nicht die Boni.
* Ein Land, das aufgrund von Kamahls aktivierter Fähigkeit zur Kreatur wird, behält alle anderen Übertypen, Kartentypen, Untertypen und Fähigkeiten, die es hatte.

Kamahls Wille  
{3}{G}  
Spontanzauber  
Bestimme eines. Falls du einen Kommandeur kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du beides bestimmen.  
• Bis zum Ende des Zuges werden eine beliebige Anzahl an Ländern deiner Wahl, die du kontrollierst, zu 1/1 Elementarwesen-Kreaturen mit Wachsamkeit, Unzerstörbarkeit und Eile. Sie sind immer noch Länder.  
• Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. Jede Kreatur, die du kontrollierst, fügt der bestimmten Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Ein Land, das aufgrund des ersten Modus zur Kreatur wird, behält alle anderen Übertypen, Kartentypen, Untertypen und Fähigkeiten, die es hatte.
* Falls du beide Modi bestimmst, geschehen die Effekte in der aufgeführten Reihenfolge. Die Länder werden rechtzeitig zu 1/1 Kreaturen, um dem Ziel des zweiten Modus Schaden zuzufügen.
* Falls einige, aber nicht alle, der Ziele illegal werden, wird Kamahls Wille verrechnet, hat aber keinen Effekt auf illegale Ziele. Falls das Ziel des zweiten Modus illegal wird, wird kein Schaden zugefügt.

Kangee, Hüter des Himmels  
{3}{W}{U}  
Legendäre Kreatur — Vogel, Zauberer  
3/3  
Fliegend, Wachsamkeit  
Immer wenn Kangee, Hüter des Himmels, angreift, erhalten angreifende fliegende Kreaturen +2/+0 bis zum Ende des Zuges.  
Immer wenn Kangee, Hüter des Himmels, blockt, erhalten blockende fliegende Kreaturen +0/+2 bis zum Ende des Zuges.

* Nur angreifende Kreaturen, die Flugfähigkeit haben, sowie die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, erhalten +2/+0. Ebenso erhalten nur blockende Kreaturen, die Flugfähigkeit haben, sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, +0/+2. Falls eine Kreatur nach diesem Zeitpunkt Flugfähigkeit erhält oder verliert, ändert sich dadurch nicht ihr Bonus, falls sie einen hat.

Kangees Leutnant  
{2}{W}  
Kreatur — Vogel, Soldat  
1/1  
Fliegend  
Immer wenn Kangees Leutnant angreift, erhalten angreifende fliegende Kreaturen +1/+1 bis zum Ende des Zuges.  
Zugabe {5}{W} *({5}{W}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die jenen Gegner in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)*

* Nur angreifende Kreaturen, die Flugfähigkeit haben, sowie die zweite Fähigkeit von Kangees Leutnant verrechnet wird, erhalten +1/+1. Falls eine Kreatur nach diesem Zeitpunkt Flugfähigkeit erhält oder verliert, ändert sich dadurch nicht der Bonus, falls vorhanden.

Kediss, Glutklauen-Vertrauter  
{1}{R}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Eidechse  
1/1  
Immer wenn ein Kommandeur, den du kontrollierst, einem Gegner Kampfschaden zufügt, fügt er jedem anderen Gegner entsprechend viele Schadenspunkte zu.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Der Schaden, den der Kommandeur als Ergebnis von Kediss’ ausgelöster Fähigkeit zufügt, ist kein Kampfschaden. Er wird beim von Kommandeuren verursachten Kampfschaden nicht mitgezählt und bewirkt nicht, dass Kediss’ Fähigkeit erneut ausgelöst wird.
* Kediss’ ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, falls ein beliebiger Kommandeur, den du kontrollierst, einem Gegner Kampfschaden zufügt, nicht nur dein Kommandeur.
* Kediss’ ausgelöste Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls ein Kommandeur, den du kontrollierst, einem Planeswalker Kampfschaden zufügt.

Klingengreif-Prototyp  
{5}  
Artefaktkreatur — Greif  
3/2  
Fliegend  
Immer wenn der Klingengreif-Prototyp einem Spieler Kampfschaden zufügt, bestimmt der Spieler eine bleibende Karte seiner Wahl, die kein Land ist und die einer deiner Gegner kontrolliert. Zerstöre die bleibende Karte.

* Obwohl der Spieler, dem Schaden zugefügt wurde, das Ziel für die Fähigkeit des Klingengreif-Prototyps bestimmt, bist du der Beherrscher der Fähigkeit.
* Falls ein Gegner, dem vom Klingengreif-Prototyp Schaden zugefügt wurde, die Partie verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel geht (höchst wahrscheinlich weil der Lebenspunktestand jenes Spielers im Kampf auf 0 oder weniger reduziert wurde), bestimmst du einen anderen Gegner, der die bleibende Karte seiner Wahl bestimmt.

Kodama des Ostbaumes  
{4}{G}{G}  
Legendäre Kreatur — Geist  
6/6  
Reichweite  
Immer wenn eine andere bleibende Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls sie nicht mit dieser Fähigkeit ins Spiel gebracht wurde, kannst du eine bleibende Karte mit gleichen oder niedrigeren umgewandelten Manakosten aus deiner Hand ins Spiel bringen.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

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

Krark der Daumenlose  
{1}{R}  
Legendäre Kreatur — Goblin, Zauberer  
2/2  
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, wirf eine Münze. Falls du den Münzwurf verlierst, bringe den Zauberspruch auf die Hand seines Besitzers zurück. Falls du den Münzwurf gewinnst, kopiere den Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Falls du den Münzwurf verlierst und der Zauberspruch auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wird, wird er vom Stapel entfernt und nicht verrechnet. Das ist nicht dasselbe, wie den Zauberspruch zu neutralisieren, und ein Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, kann auf die Hand zurückgebracht werden.
* Krarks Fähigkeit wird zur selben Zeit ausgelöst wie andere Fähigkeiten, deren Text „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst“ oder ähnlich lautet, einschließlich Kaskade. Die Fähigkeiten können in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden. Die ausgelösten Fähigkeiten werden nicht davon betroffen, falls der ursprüngliche Zauberspruch auf die Hand zurückgebracht, neutralisiert oder auf andere Weise vom Stapel entfernt wird.
* Falls du eine Kopie einer Spontanzauber- oder einer Hexereikarte gewirkt hast (z. B. eine, die von der Sintflut der Erinnerung erzeugt wurde) und der Zauberspruch auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wird, hört die Kopie auf zu existieren. Du kannst sie dann nicht noch einmal wirken.
* Falls du den Münzwurf gewinnst, wird die Kopie vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
* Falls du den Münzwurf gewinnst, wird der Zauberspruch kopiert, auch falls er keine Ziele benötigt.
* Falls du den Münzwurf gewinnst, aber der Zauberspruch, der Krarks ausgelöste Fähigkeit ausgelöst hat, sich nicht mehr auf dem Stapel befindet (höchst wahrscheinlich weil er neutralisiert wurde), wird die Kopie dennoch erzeugt.
* Falls du den Münzwurf verlierst, aber der Zauberspruch, der Krarks ausgelöste Fähigkeit ausgelöst hat, sich nicht mehr auf dem Stapel befindet (höchstwahrscheinlich weil er neutralisiert wurde), wird nichts auf deine Hand zurückgebracht. Die Karte bleibt in ihrer bisherigen Zone.
* Falls du einen Zauberspruch mit Zielen kopierst, hat die Kopie die gleichen Ziele, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt jenes Ziel unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also eine Liste von Modi enthält), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
* Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde (wie beim Monströsen Ansturm), kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
* Du kannst nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
* Die Kopie, die durch das Gewinnen des Münzwurfs erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Kriegskabinett  
Land  
{T}: Erzeuge {C}.  
{3}, {T}, bezahle Lebenspunkte in Höhe der Anzahl an Farben in der Farbidentität deines Kommandeurs: Ziehe eine Karte.

* Die Farbidentität deines Kommandeurs steht bereits fest, bevor die Partie beginnt, und verändert sich nicht während der Partie, auch dann nicht, falls dein Kommandeur in einer verborgenen Zone ist (wie auf deiner Hand oder in deiner Bibliothek) ist oder ein Effekt die Farbe(n) deines Kommandeurs verändert.
* Falls dein Kommandeur keine Farben in seiner Farbidentität hat, bezahlst du keine Lebenspunkte, um die letzte Fähigkeit des Kriegskabinetts zu aktivieren.
* Falls du keinen Kommandeur hast, kannst du die letzte Fähigkeit des Kriegskabinetts gar nicht aktivieren.

Küstenmarodeure  
{2}{R}  
Kreatur — Mensch, Pirat  
0/3  
Verursacht Trampelschaden  
Immer wenn die Küstenmarodeure angreifen, erhalten sie für jedes Land, das der verteidigende Spieler kontrolliert, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.  
Zugabe {4}{R}{R} *({4}{R}{R}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)*

* Der Bonus, den die Küstenmarodeure erhalten, wird durch den Spieler bestimmt, den sie angreifen. Länder, die andere verteidigende Spieler kontrollieren, werden nicht mitgezählt.
* Falls die Küstenmarodeure einen Planeswalker angreifen, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.

Laborsklave  
{3}{U}  
Kreatur — Zombie, Schrecken  
3/4  
Zu Beginn jedes Endsegments ziehst du eine Karte, falls du in diesem Zug einen Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt oder eine Fähigkeit einer Karte in einem Friedhof aktiviert hast.

* Die Fähigkeit des Laborsklaven wird zu Beginn jedes Endsegments ausgelöst, unabhängig davon, ob du in diesem Zug einen Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt oder eine Fähigkeit einer Karte in einem Friedhof aktiviert hast oder nicht. Du kannst auf die Fähigkeit antworten und eines dieser Dinge (oder beide) tun, um eine Karte zu ziehen.
* Es spielt keine Rolle, wo sich die Karte während deines Endsegments befindet, solange sie in einem Friedhof war, als du sie gewirkt oder eine ihrer Fähigkeiten aktiviert hast.

Lathiel, der reiche Morgen  
{2}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Einhorn  
2/2  
Lebensverknüpfung  
Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, verteile bis zu entsprechend viele +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an anderen Kreaturen deiner Wahl.

* Falls du im jeweiligen Zug unmittelbar vor Beginn des Endsegments keine Lebenspunkte dazuerhalten hast, wird Lathiels ausgelöste Fähigkeit gar nicht ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, bestimmst du die Ziele und die Verteilung der +1/+1-Marken, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Jedes Ziel muss mindestens eine +1/+1-Marke erhalten.
* Du kannst null Ziele bestimmen, falls du möchtest. In diesem Fall werden keine +1/+1-Marken auf Kreaturen gelegt.
* Falls einige, aber nicht alle, der Kreaturen illegale Ziele sind, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren. Falls alle Kreaturen illegale Ziele sind, wird die Fähigkeit nicht verrechnet.
* Wenn du als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit Lebenspunkte dazuerhältst, ändert das nichts an der Anzahl der Marken, die verteilt werden, und auch nichts an deren Verteilung.
* Die ausgelöste Fähigkeit berücksichtigt die Gesamtzahl der Lebenspunkte, die du in diesem Zug dazuerhalten hast, nicht die Veränderung deines Lebenspunktestands. Falls du beispielsweise den Zug mit 10 Lebenspunkten beginnst, 5 Lebenspunkte dazuerhältst und dann 7 Lebenspunkte verlierst, verteilst du fünf +1/+1-Marken, obwohl dein Lebenspunktestand jetzt niedriger ist als zu Beginn des Zuges.

Liesa vom Dämmerschwarm  
{2}{W}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Engel  
5/5  
Anstatt für jedes vorherige Mal, das du diesen Zauberspruch in dieser Partie aus deiner Kommandozone gewirkt hast, {2} zu bezahlen, bezahle entsprechend oft 2 Lebenspunkte.  
Fliegend, Lebensverknüpfung  
Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, verliert er 2 Lebenspunkte.

* Liesas erste Fähigkeit wird nur auf die „Commander Tax“ angewendet. Falls es andere zusätzliche Kosten gibt, um Liesa zu wirken, müssen diese Kosten normal bezahlt werden.
* Liesas ausgelöste Fähigkeit ist nicht optional. Du kannst nicht bestimmen, Mana für die „Commander Tax“ zu bezahlen, auch falls das entsprechende Mana verfügbar ist.
* Liesas letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

Livio, eidgebundener Wächter  
{1}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter  
2/2  
{1}{W}: Bestimme eine andere Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher kann sie mit einer Ägis-Marke auf ihr ins Exil schicken.  
{2}{W}, {T}: Bringe alle ins Exil geschickten Karten, auf denen Ägis-Marken liegen, unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Livios zweite aktivierte Fähigkeit bringt alle ins Exil geschickten Karten, auf denen Ägis-Marken liegen, ins Spiel zurück, einschließlich derjenigen, die von einem anderen Livio, eidgebundener Wächter, ins Exil geschickt wurden, und derjenigen, die bei einem vorherigen Mal, das Livio im Spiel war, ins Exil geschickt wurden.

Magus der Ordnung  
{2}{G}{G}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
3/3  
{G}, {T}, opfere den Magus der Ordnung und eine andere grüne Kreatur: Durchsuche deine Bibliothek nach einer grünen Kreaturenkarte, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

* Sobald du deklarierst, dass du die Fähigkeit aktivierst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, den Magus der Ordnung oder grüne Kreaturen zu entfernen, um zu verhindern, dass du die Fähigkeit aktivierst.
* Du kannst nicht zusätzliche Kreaturen opfern, um nach mehr grünen Kreaturen zu suchen.
* Falls der Magus der Ordnung nichtgrün wird, kannst du dennoch seine Fähigkeit aktivieren, indem du ihn und eine grüne Kreatur opferst.

Malcolm, scharfäugiger Navigator  
{2}{U}  
Legendäre Kreatur — Sirene, Pirat  
2/2  
Fliegend  
Immer wenn einer oder mehrere Piraten, die du kontrollierst, deinen Gegnern Schaden zufügen, erzeugst du für jeden Gegner, dem Schaden zugefügt wurde, einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Malcolms ausgelöste Fähigkeit wird auch dann ausgelöst, falls Piraten, die du kontrollierst, nur einem einzigen Gegner Schaden zufügen. Ein einziger Schatz für dich. Jo-ho-ho und ’ne Buddel voll Rum!
* Malcolms ausgelöste Fähigkeit berücksichtigt jeden Schaden, der Gegnern von Piraten, die du kontrollierst, zugefügt wird, nicht nur Kampfschaden.

Miara, Dorn der Lichtung  
{1}{B}  
Legendäre Kreatur — Elf, Späher  
1/2  
Immer wenn Miara, Dorn der Lichtung, oder ein anderer Elf, den du kontrollierst, stirbt, kannst du {1} und 1 Lebenspunkt bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Falls mehrere Elfen, die du kontrollierst (möglicherweise einschließlich Miara, Dorn der Lichtung), gleichzeitig sterben, wird Miaras Fähigkeit entsprechend oft ausgelöst.
* Jedes Mal, wenn Miaras ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nur einmal {1} und 1 Lebenspunkt bezahlen, um nur eine Karte zu ziehen.

Nadier, Agent der Duskenel  
{5}{B}  
Legendäre Kreatur — Elf, Krieger  
3/3  
Immer wenn ein Spielstein, den du kontrollierst, das Spiel verlässt, lege eine +1/+1-Marke auf Nadier, Agent der Duskenel.  
Wenn Nadier das Spiel verlässt, erzeuge so viele 1/1 grüne Elf-Krieger-Kreaturenspielsteine, wie seine Stärke beträgt.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Verwende bei Nadiers zweiter Fähigkeit seine Stärke, die er zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viele Spielsteine erzeugt werden.

Nekrotisches Verhexen  
{6}{B}  
Hexerei  
Jeder Spieler opfert sechs Kreaturen. Du erzeugst sechs getappte 2/2 schwarze Zombie-Kreaturenspielsteine.

* Nehmen wir an, jeder Spieler kontrolliert viele Kreaturen. Sowie das Nekrotische Verhexen verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, dessen Zug es ist (wahrscheinlich du), welche sechs Kreaturen er opfern will. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle Kreaturen gleichzeitig geopfert. Schließlich erzeugst du die sechs getappten Zombies.
* Du erzeugst die sechs getappten Zombies unabhängig davon, wie viele Kreaturen du opferst.

Nevinyrral, Tyrann von Urborg  
{3}{W}{U}{B}  
Legendäre Kreatur — Zombie, Zauberer  
3/6  
Fluchsicher vor Artefakten, Kreaturen und Verzauberungen.  
Wenn Nevinyrral, Tyrann von Urborg, ins Spiel kommt, erzeuge für jede Kreatur, die in diesem Zug gestorben ist, einen getappten 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.  
Wenn Nevinyrral stirbt, kannst du {1} bezahlen. Wenn du dies tust, zerstöre alle Artefakte, Kreaturen und Verzauberungen.

* Nevinyrral kann nicht das Ziel von Artefakt-, Kreatur- oder Verzauberungszaubern sein, die deine Gegner kontrollieren. (Dies sind hauptsächlich Auren, aber auch mutierende Kreaturenzauber gehören dazu.) Nevinyrral kann nicht das Ziel der Fähigkeiten von Artefakten, Kreaturen oder Verzauberungen sein, die deine Gegner kontrollieren. Außerdem kann Nevinyrral nicht das Ziel der Fähigkeiten von Artefakt-, Kreatur- oder Verzauberungskarten sein, die sich in anderen Zonen als dem Spiel befinden und die ein Gegner kontrolliert.
* Falls du entscheidest, {1} für die letzte Fähigkeit zu bezahlen, wird eine zweite ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Spieler können auf diese rückwirkend ausgelöste Fähigkeit antworten, bevor Artefakte, Kreaturen und Verzauberungen zerstört werden.

Numa, Joraga-Häuptling  
{2}{G}  
Legendäre Kreatur — Elf, Krieger  
2/2  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {X}{X} bezahlen. Wenn du dies tust, verteile X +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an Elfen deiner Wahl.   
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Numas ausgelöste Fähigkeit geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du {X}{X} bezahlen. Falls du dies tust, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst. Du bestimmst die Ziele und sagst die Verteilung der +1/+1-Marken an, sowie du diese Fähigkeit auf den Stapel legst. Jedes Ziel muss mindestens eine +1/+1-Marke erhalten. Dies unterscheidet sich von Fähigkeiten, die sagen „Falls du dies tust …“, insofern, als Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren können, nachdem Mana bezahlt wurde, aber bevor Marken auf Ziele gelegt werden.
* Falls einige der Ziele illegal sind, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren.

Obeka, herzlose Chronologin  
{1}{U}{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Oger, Zauberer  
3/4  
{T}: Der Spieler, dessen Zug es ist, kann den Zug beenden. *(Schicke alle Zaubersprüche und Fähigkeiten vom Stapel ins Exil. Der Spieler, dessen Zug es ist, wirft so viele Karten ab, bis er seine maximale Handkartenzahl erreicht hat. Schaden heilt und „In-diesem-Zug“- und „Bis-zum-Ende-des-Zuges“-Effekte enden.)*

* Den Zug auf diese Art zu beenden bedeutet, dass folgende Dinge in dieser Reihenfolge geschehen: 1) Alle Zaubersprüche und Fähigkeiten auf dem Stapel werden ins Exil geschickt. Dies betrifft auch Zaubersprüche und Fähigkeiten, die nicht neutralisiert werden können. 2) Falls es irgendwelche angreifenden und blockenden Kreaturen gibt, werden sie aus dem Kampf entfernt. 3) Zustandsbasierte Aktionen werden durchgeführt. Kein Spieler erhält Priorität, und keine ausgelösten Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt. 4) Die aktuelle Phase bzw. das aktuelle Segment enden. Das Spiel springt direkt zum Aufräumsegment. 5) Das Aufräumsegment wird vollständig durchlaufen.
* Falls irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten während dieses Vorgangs ausgelöst werden, werden sie während des Aufräumsegments auf den Stapel gelegt. Falls dies geschieht, haben alle Spieler die Möglichkeit, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren; danach gibt es dann ein weiteres Aufräumsegment, bevor der Zug endet.
* Falls der Zug vor dem Endsegment endet, können alle „zu Beginn des nächsten Endsegments“ ausgelösten Fähigkeiten in diesem Zug nicht ausgelöst werden, da das Endsegment übersprungen wurde. Die Fähigkeiten werden im nächsten Zug zu Beginn des Endsegments ausgelöst.
* Falls der Zug im Endsegment endet, nachdem „zu Beginn des nächsten Endsegments“ ausgelöste Fähigkeiten ausgelöst wurden, aber bevor sie verrechnet wurden, werden die Fähigkeiten im nächsten Zug nicht erneut ausgelöst.

Pechrad  
{2}{R}  
Hexerei  
Jeder Spieler bestimmt geheim eine Zahl von 0 oder größer, dann nennen alle Spieler gleichzeitig ihre Zahlen und ermitteln darunter die höchste und die niedrigste. Das Pechrad fügt jedem Spieler, der die höchste Zahl bestimmt hat, Schadenspunkte in Höhe der höchsten Zahl zu. Jeder Spieler, der nicht die niedrigste Zahl bestimmt hat, wirft alle Karten aus seiner Hand ab und zieht dann sieben Karten.

* Um geheim eine Zahl zu bestimmen, sollte jeder Spieler die bestimmte Zahl aufschreiben, ohne sie den anderen zu zeigen. Jeder Spieler hält seine Zahl geheim, bis alle Spieler gleichzeitig ihre Zahlen nennen.
* Die Anzahl der Spieler, die die höchste Zahl bestimmt haben, ändert nichts daran, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls beispielsweise die vier Spieler in der Partie die Zahlen 4, 7, 7 und 7 nennen, fügt das Pechrad jedem der letzten drei Spieler 7 Schadenspunkte zu, und jene drei Spieler werfen alle Karten aus ihrer Hand ab und ziehen sieben Karten.

Pestbringer  
{2}{B}  
Kreatur — Bestie  
6/5  
Zu Beginn deines Endsegments opferst du alle anderen Kreaturen, die du kontrollierst.  
Wirf zwei Karten ab, opfere den Pestbringer: Bestimme einen Gegner deiner Wahl. Bringe den Pestbringer zu Beginn seines nächsten Versorgungssegments unter der Kontrolle jenes Spielers ins Spiel zurück.

* Falls der bestimmte Gegner die Partie verlässt, nachdem die aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor die verzögert ausgelöste Fähigkeit den Pestbringer ins Spiel zurückbringt, bleibt der Pestbringer im Friedhof.
* Falls der Pestbringer unter der Kontrolle eines anderen Spielers als seines Besitzers ins Spiel gebracht wird und jener Spieler die Partie verlässt, wird der Pestbringer ins Exil geschickt.

Plattenrüstung des Kommandeurs  
{1}  
Artefakt — Ausrüstung  
Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+3 und hat Schutz vor jeder Farbe, die nicht in der Farbidentität deines Kommandeurs enthalten ist.  
Ausrüsten eines Kommandeurs {3}  
Ausrüsten {5}

* Falls dein Kommandeur eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, gewährt die Plattenrüstung des Kommandeurs ihm Schutz vor allen Farben.
* Falls du zwei Kommandeure hast, gewährt die Plattenrüstung des Kommandeurs Schutz vor jeder Farbe, die nicht in der kombinierten Farbidentität deiner beiden Kommandeure enthalten ist.
* Falls du keinen Kommandeur hast, gewährt die Plattenrüstung des Kommandeurs keine Schutzfähigkeiten. Die ausgerüstete Kreatur erhält dennoch +3/+3.

Prava von der Stahllegion  
{2}{W}  
Legendäre Kreatur — Katze, Soldat  
1/4  
Solange es dein Zug ist, erhalten Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, +1/+4.  
{3}{W}: Erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Der von Pravas erster Fähigkeit gewährte Bonus ist immer noch wirksam, wenn Schaden im Aufräumsegment entfernt wird.
* Falls Prava jedoch das Spiel verlässt, hört ihr Bonus sofort auf zu wirken. Nicht-tödlicher Schaden, der Kreaturenspielsteinen, die du kontrollierst, zugefügt wird, kann zu tödlichem Schaden werden, falls Prava das Spiel während deines Zuges verlässt.

Rakshasa-Erniedriger  
{4}{B}{B}  
Kreatur — Katze, Dämon  
6/6  
Immer wenn der Rakshasa-Erniedriger angreift, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus dem Friedhof des verteidigenden Spielers unter deiner Kontrolle ins Spiel.  
Zugabe {6}{B}{B} *({6}{B}{B}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die jenen Gegner in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)*

* Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
* Die Kreaturen, die von der ausgelösten Fähigkeit ins Spiel gebracht werden, können in diesem Kampf nicht angreifen, auch nicht, falls sie Eile haben.
* Falls du die Partie verlässt, werden alle Kreaturen, die andere Spieler besitzen und die unter deiner Kontrolle ins Spiel gebracht wurden, ins Exil geschickt.

Rasender Sattelrohling  
{4}{R}  
Kreatur — Ork, Krieger  
5/4  
Eile  
Kreaturen können deine Gegner und Planeswalker, die deine Gegner kontrollieren, angreifen, als ob sie Eile hätten.

* Der Rasende Sattelrohling bewirkt nicht, dass Kreaturen Eile erhalten. Er erlaubt lediglich allen Kreaturen (einschließlich derjenigen, die du nicht kontrollierst), anzugreifen, als ob sie Eile hätten, falls sie deine Gegner oder deren Planeswalker angreifen.

Rebbec, Architektin des Aufstiegs  
{3}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker  
3/4  
Artefakte, die du kontrollierst, haben Schutz vor allen umgewandelten Manakosten unter den Artefakten, die du kontrolliert.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln. Falls ein Artefakt, das du kontrollierst, {X} in seinen Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Reyav der Meisterschmied  
{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Zwerg, Handwerker  
2/2  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und die verzaubert oder ausgerüstet ist, angreift, erhält sie Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst und die verzaubert und ausgerüstet ist, angreift, wird Reyavs Fähigkeit für jene Kreatur nur einmal ausgelöst. (Keine Sorge. Mehrere Vorkommen von Doppelschlag sind redundant. Dir entgeht nicht viel.)
* Die Kreatur muss zu dem Zeitpunkt verzaubert oder ausgerüstet sein, zu dem sie als Angreifer deklariert wird, damit Reyavs Fähigkeit ausgelöst wird. Falls die Kreatur nicht mehr verzaubert oder ausgerüstet ist (oder nicht mehr angreift), sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit dennoch verrechnet.

Sakashima der Tausendgesichtige  
{3}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber  
3/1  
Du kannst Sakashima den Tausendgesichtigen als Kopie einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommen lassen, außer dass sie die anderen Fähigkeiten von Sakashima dem Tausendgesichtigen hat.  
Die „Legendenregel“ gilt nicht für bleibende Karten, die du kontrollierst.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Die „Legendenregel“ besagt: Falls ein Spieler zur selben Zeit zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben Namen kontrolliert, muss dieser Spieler eine von ihnen auswählen und alle anderen auf den Friedhof ihrer Besitzer legen. (Regel 704.5j zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Dokuments.)
* Solange die „Legendenregel“ für bleibende Karten, die du kontrollierst, nicht gilt, kannst du eine beliebige Anzahl legendärer bleibender Karten mit demselben Namen kontrollieren, und keine davon wird auf den Friedhof gelegt.
* Falls du mehr als eine legendäre Karte mit demselben Namen kontrollierst und die „Legendenregel“ wieder angewendet wird (zum Beispiel weil Sakashima der Tausendgesichtige das Spiel verlässt), musst du dich sofort an die Regel halten und jeweils alle betroffenen bleibenden Karten bis auf eine auf den Friedhof legen.
* Sakashima der Tausendgesichtige kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, die Kreatur kopiert selbst etwas oder ist ein Spielstein; siehe unten), außer dass die Kopie auch Sakashimas andere Fähigkeiten hat. Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Insbesondere gilt: Falls er eine Kreatur kopiert, die normalerweise keine Kreatur ist, ist er keine Kreatur.
* Falls die bestimmte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Falls die bestimmte Kreatur (a) etwas anderes (b) kopiert, kommt Sakashima als Kopie von (b) ins Spiel.
* Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie von Sakashima wird, hat jene Kreatur ebenfalls Sakashimas andere Fähigkeiten.
* Falls die bestimmte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert Sakashima die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Sakashima wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.
* Jegliche Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn Sakashima ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.
* Falls Sakashima irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann er nicht zu einer Kopie jener Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.
* Falls Sakashima dein Kommandeur ist, bleibt er dein Kommandeur, auch falls er eine andere Kreatur kopiert. Falls Sakashima nicht dein Kommandeur ist, ist er weiterhin nicht dein Kommandeur, auch nicht falls er deinen Kommandeur kopiert.

Sakashimas Schützling  
{4}{U}{U}  
Kreatur — Gestaltwandler  
3/1  
Aufblitzen  
Kaskade *(Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet als dieser Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*  
Du kannst Sakashimas Schützling als Kopie einer beliebigen bleibenden Karte, die in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, ins Spiel kommen lassen.

* Falls du mit der Kaskade-Fähigkeit von Sakashimas Schützling einen Bleibende-Karte-Zauberspruch wirkst, kommt jene bleibende Karte rechtzeitig ins Spiel, um von Sakashimas Schützling kopiert zu werden.
* Sakashimas Schützling kopiert genau das, was auf der ursprünglichen bleibenden Karte aufgedruckt war (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
* Falls Sakashimas Schützling als Kopie eines Planeswalkers ins Spiel kommt, kommt er mit einer Anzahl an Loyalitätsmarken in Höhe der auf dem Planeswalker rechts unten aufgedruckten Loyalität ins Spiel. Er kopiert nicht die Anzahl an Loyalitätsmarken, die momentan auf dem Planeswalker liegen.
* Falls die bestimmte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Falls die bestimmte bleibende Karte (a) etwas anderes (b) kopiert (falls beispielsweise die bestimmte bleibende Karte ein anderes Exemplar von Sakashimas Schützling ist), dann kommt Sakashimas Schützling als Kopie von (b) ins Spiel.
* Falls die bestimmte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert Sakashimas Schützling die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Sakashimas Schützling wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.
* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn Sakashimas Schützling ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.
* Falls Sakashimas Schützling irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann er nicht zu einer Kopie jener Kreatur werden. Du kannst nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist und in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.

Sakashimas Wille  
{3}{U}  
Hexerei  
Bestimme eines. Falls du einen Kommandeur kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du beides bestimmen.  
• Ein Gegner deiner Wahl bestimmt eine Kreatur, die er kontrolliert. Du übernimmst die Kontrolle über sie.  
• Bestimme eine Kreatur, die du kontrollierst. Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie der bestimmten Kreatur.

* Der zweite Modus hat keine Kreatur als Ziel. Du bestimmst die Kreatur, die kopiert wird, sowie Sakashimas Wille verrechnet wird. Falls du beide Modi bestimmt hast, kann die Kreatur, über die du aufgrund des ersten Modus die Kontrolle übernimmst, als diejenige bestimmt werden, die deine anderen Kreaturen kopieren.
* Sakashimas Wille kopiert die aufgedruckten Werte der bestimmten Kreatur. Er kopiert keine Marken, die auf der Kreatur liegen, oder Effekte, die deren Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben usw. verändert haben. Insbesondere gilt: Er kopiert keine Effekte, die die bestimmte Kreatur zu einer Kreatur werden ließen, falls sie normalerweise keine Kreatur ist. Falls du beispielsweise ein Land bestimmst, das zu einer Kreatur geworden ist, werden alle deine anderen Kreaturen bis zum Ende des Zuges zu Nichtkreatur-Ländern.
* Falls die bestimmte Kreatur (a) etwas anderes (b) kopiert, werden andere Kreaturen, die du kontrollierst, zu Kopien von (b).
* Einen Spielstein zu bestimmen führt nicht dazu, dass andere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, zu Spielsteinen werden. Falls du eine Nichtspielsteinkreatur bestimmst, hören andere Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, nicht auf, Spielsteine zu sein.

Salberin der Tapferen  
{5}{W}  
Kreatur — Engel  
3/5  
Fliegend  
Immer wenn eine Kreatur angreift, kannst du {3} bezahlen. Wenn du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Salberin der Tapferen wird ausgelöst, wenn eine beliebige Kreatur einen beliebigen Spieler oder Planeswalker angreift.
* Falls du entscheidest, {3} zu bezahlen, wird eine zweite ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Spieler können auf diese rückwirkend ausgelöste Fähigkeit antworten, bevor die +1/+1-Marke auf die Kreatur gelegt wird.
* Du kannst nicht mehrfach {3} bezahlen, um mehr als eine +1/+1-Marke auf die angreifende Kreatur zu legen.

Scheußlichkeit aus Llanowar  
{1}{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Elf, Schrecken  
\*/\*  
Wachsamkeit; Bedrohlich *(Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*  
Stärke und Widerstandskraft der Scheußlichkeit aus Llanowar sind gleich der Anzahl an Elfen, die du kontrollierst, plus der Anzahl an Elf-Karten in deinem Friedhof.

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Scheußlichkeit aus Llanowar bestimmt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.
* Solange die Scheußlichkeit aus Llanowar im Spiel (und immer noch ein Elf) oder in deinem Friedhof ist, zählt sie sich bei ihrer Fähigkeit selbst mit.

Schiffsrumpfbrecher  
{2}{U}  
Kreatur — Meervolk, Pirat  
3/2  
Aufblitzen  
Falls ein Gegner eine Karte ziehen würde, abgesehen von der ersten, die er in jedem seiner Ziehsegmente zieht, erzeugst stattdessen du einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

* Falls mehrere Ersatzeffekte auf dasselbe Kartenzieh-Ereignis zutreffen, bestimmt der Spieler, der die Karte zieht, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.
* Falls du mehrere Schiffsrumpfbrecher kontrollierst, während ein Gegner eine Karte außer der ersten in seinem Ziehsegment ziehen würde, erzeugst du nur einen Schatz.

Seele der Ewigkeit  
{5}{W}{W}  
Kreatur — Avatar  
\*/\*  
Stärke und Widerstandskraft der Seele der Ewigkeit sind gleich deinem Lebenspunktestand.  
Zugabe {7}{W}{W} *({7}{W}{W}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)*

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Seele der Ewigkeit bestimmt, funktioniert in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

Seelenfeuer-Eruption  
{6}{R}{R}{R}  
Hexerei  
Bestimme eine beliebige Anzahl an Kreaturen, Planeswalkern und/oder Spielern deiner Wahl. Schicke für jede bzw. jeden von ihnen die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, dann fügt die Seelenfeuer-Eruption der bleibenden Karte bzw. dem Spieler Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten jener Karte zu. Du kannst die ins Exil geschickten Karten bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

* Sowie die Seelenfeuer-Eruption verrechnet wird und falls du mehrere Ziele bestimmt hast (und wir hoffen wirklich, dass du das getan hast), werden die Ziele in Zugreihenfolge einzeln abgearbeitet. Beginne mit Zielen, die entweder der Spieler, dessen Zug es ist (wahrscheinlich du) oder bleibende Karten, die der Spieler kontrolliert, sind. Du bestimmst die relative Reihenfolge der Ziele innerhalb dieser Gruppe. Schicke für das zuerst gewählte Ziel die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Dann fügt die Seelenfeuer-Eruption diesem Ziel Schaden zu. Wiederhole diesen Vorgang für jedes folgende Ziel in der Gruppe. Nachdem du mit dieser Gruppe fertig bist, gehe zu den Zielen über, die entweder der nächste Spieler in Zugreihenfolge oder bleibende Karten, die er kontrolliert, sind. Du bestimmst erneut die relative Reihenfolge der Ziele in dieser Gruppe. Wiederhole den gesamten Vorgang für jeden anderen Spieler.
* Zwischen dem Zufügen des Schadens bei allen Zielen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen. Alle Fähigkeiten, die während der Verrechnung der Seelenfeuer-Eruption ausgelöst werden, werden auf den Stapel gelegt, nachdem die Seelenfeuer-Eruption fertig verrechnet wurde.
* Falls du mit aufgedeckter oberster Karte deiner Bibliothek spielst (zum Beispiel wegen der Rennerin des Kruphix), siehst du die neue oberste Karte deiner Bibliothek jedes Mal, nachdem eine Karte ins Exil geschickt wurde, während die Fähigkeit der Seelenfeuer-Eruption verrechnet wird. Insbesondere siehst du, welche Karte die oberste deiner Bibliothek ist, bevor du ein Ziel aus der jeweiligen Gruppe wählst. Ein Beispiel: Du spielst in einer Partie mit drei Spielern mit aufgedeckter oberster Karte deiner Bibliothek und wirkst die Seelenfeuer-Eruption. Dabei bestimmst du als Ziele deine beiden Gegner sowie eine Kreatur, die der letzte Gegner in Zugreihenfolge kontrolliert. Du schickst die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, und die Seelenfeuer-Eruption fügt dem ersten Gegner Schaden zu. Du siehst die neue oberste Karte deiner Bibliothek, bevor du wählst, ob das nächste Ziel der andere Gegner oder die Kreatur, die er kontrolliert, ist.
* Die Seelenfeuer-Eruption ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickten Karten spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
* Das Spielen einer ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Die Seelenfeuer-Eruption erlaubt dir nicht, sie mehrmals zu spielen, auch falls die Karte später irgendwie wieder ins Exil geschickt wird.

Sengir, Baron der Dunkelheit  
{4}{B}{B}  
Legendäre Kreatur — Vampir, Adliger  
4/4  
Fliegend  
Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, lege zwei +1/+1-Marken auf Sengir, Baron der Dunkelheit.  
Immer wenn ein anderer Spieler die Partie verliert, erhältst du so viele Lebenspunkte dazu, wie der Lebenspunktestand jenes Spielers zu Beginn des Zuges betrug.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Falls Sengir, Baron der Dunkelheit, und anderen Kreaturen gleichzeitig tödlicher Schaden zugefügt wird, sterben sie gleichzeitig. Die zweite Fähigkeit wird nicht rechtzeitig verrechnet, um Sengir, Baron der Dunkelheit, zu retten.
* Die dritte Fähigkeit von Sengir, Baron der Dunkelheit, wird unabhängig davon ausgelöst, wie der Spieler die Partie verloren hat: durch eine zustandsbasierte Aktion (weil er 0 oder weniger Lebenspunkte hat, weil er versucht, eine Karte aus einer leeren Bibliothek zu ziehen, weil er 10 oder mehr Giftmarken hat), durch einen Zauberspruch oder Effekt, der besagt, dass er die Partie verliert, weil deine überwältigende Macht ihm keine andere Wahl lässt, als aufzugeben, oder aus irgendeinem anderen Grund.
* Falls du und ein anderer Spieler die Partie gleichzeitig verliert, wird die dritte Fähigkeit nicht rechtzeitig verrechnet, um dich zu retten.

Seraphen-Großschwert  
{1}{W}  
Artefakt — Ausrüstung  
Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2.  
Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einen Spieler mit den meisten Lebenspunkten angreift, erzeuge einen getappten und diesen Spieler angreifenden 4/4 weißen Engel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.  
Ausrüsten {4}

* Die ausgelöste Fähigkeit des Seraphen-Großschwerts wird nicht ausgelöst, falls die ausgerüstete Kreatur einen Planeswalker, den der Spieler mit den meisten Lebenspunkten kontrolliert, angreift.
* Obwohl der von der ausgelösten Fähigkeit erzeugte Engel-Spielstein angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert. (Dies ist u. a. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.)
* Sobald die ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, spielt es keine Rolle mehr, was mit dem Lebenspunktestand der Spieler geschieht, bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Du erzeugst auch dann einen Engel-Spielstein, falls der Spieler, den die ausgerüstete Kreatur angegriffen hat, nicht mehr die meisten Lebenspunkte hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Siani, Auge des Sturms  
{3}{U}  
Legendäre Kreatur — Dschinn, Mönch  
3/2  
Fliegend  
Immer wenn Siani, Auge des Sturms, angreift, wende Hellsicht X an, wobei X gleich der Anzahl an angreifenden fliegenden Kreaturen ist.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

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

Sintflut der Erinnerung  
{6}{U}{U}{U}  
Hexerei  
Schicke eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Kopiere sie dreimal. Du kannst die Kopien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Schicke die Sintflut der Erinnerung ins Exil.

* Du erzeugst und wirkst die Kopien, während die Sintflut der Erinnerung verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später zu wirken. Falls du nicht alle drei Kopien wirkst, hören diejenigen, die du nicht wirkst, auf zu existieren.
* Da du die Zaubersprüche wirkst, während die Sintflut der Erinnerung verrechnet wird, ignoriere alle Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Kartentyp abhängen. Mit anderen Worten: Du kannst auf diese Weise Kopien einer Hexereikarte wirken.
* Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um sie zu wirken.
* Falls die Karte, die du kopierst, {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du die Kopie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Sphinx der zweiten Sonne  
{6}{U}{U}  
Kreatur — Sphinx  
6/6  
Fliegend  
Zu Beginn deiner Hauptphase nach dem Kampf erhältst du nach dieser Phase eine weitere Startphase. *(Zur Startphase gehören Enttapp-, Versorgungs- und Ziehsegment.)*

* Die zusätzliche Startphase läuft ähnlich ab wie deine normale Startphase. Während des Enttappsegments werden bleibende Karten, falls zutreffend, stabilisiert oder destabilisiert, und du enttappst deine getappten bleibenden Karten. Alles, was „zu Beginn deines Versorgungssegments“ oder Ähnliches ausgelöst wird, wird während des Versorgungssegments ausgelöst, und schließlich ziehst du für dein Ziehsegment eine Karte.
* Alles, was zu der zusätzlichen Startphase gehört, geschieht im aktuellen Zug. Effekte, die „bis zu deinem nächsten Zug“ oder Ähnliches andauern, enden nicht, nur weil du eine zusätzliche Startphase durchläufst.
* Nach der zusätzlichen Startphase geht die Partie mit der Endphase weiter (es sei denn, etwas hat noch mehr Phasen hinzugefügt; siehe unten).
* Falls an derselben Stelle in deinem Zug mehrere Phasen hinzugefügt werden, geschieht die zuletzt erzeugte Phase zuerst. Nehmen wir zum Beispiel an, du kontrollierst die Sphinx der zweiten Sonne und ihre Fähigkeit wird in deiner Hauptphase nach dem Kampf ausgelöst. Später während derselben Hauptphase gibt dir ein anderer Effekt eine zusätzliche Kampfphase nach dieser Hauptphase. Der zusätzliche Kampf geschieht zuerst, gefolgt von der zusätzlichen Startphase.
* Auch falls du während des Kampfes nicht mit Kreaturen angreifst, erhältst du dennoch eine Hauptphase nach dem Kampf, und die Fähigkeit der Sphinx der zweiten Sonne wird dennoch ausgelöst.
* Falls du mehr als zwei Hauptphasen in einem Zug haben solltest, ist jede Hauptphase außer der ersten eine Hauptphase nach dem Kampf, und die Fähigkeit der Sphinx der zweiten Sonne wird zu Beginn jeder einzelnen ausgelöst.

Stein des Horizonts  
{5}  
Artefakt  
Falls du unverbrauchtes Mana verlieren würdest, wird stattdessen das Mana zu farblosem Mana.

* Solange der Stein des Horizonts unter deiner Kontrolle bleibt, behältst du unverbrauchtes Mana am Ende von Segmenten und Phasen, obwohl jenes Mana farblos wird. Das bedeutet, du kannst Mana erzeugen und es in einem späteren Segment, in einer späteren Phase oder in einem späteren Zug verbrauchen. Sobald der Stein des Horizonts das Spiel verlässt, hast du bis zum Ende des aktuellen Segments oder der aktuellen Phase Zeit, das Mana zu verbrauchen, bevor es verschwindet.
* Falls für unverbrauchtes Mana, das du hast, irgendwelche Einschränkungen oder Zusätze gelten (falls es beispielsweise durch den Juwelenlotus erzeugt wurde), gelten diese Einschränkungen und Zusätze weiterhin, wenn es farblos wird.

Szats Wille  
{4}{B}  
Spontanzauber  
Bestimme eines. Falls du einen Kommandeur kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du beides bestimmen.  
• Jeder Gegner opfert eine Kreatur mit der höchsten Stärke, die er kontrolliert.  
• Schicke alle Karten aus allen Friedhöfen deiner Gegner ins Exil. Erzeuge dann X 0/1 schwarze Thrull-Kreaturenspielsteine, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturenkarten ist, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden.

* Die Kreaturen jedes Gegners werden unabhängig voneinander betrachtet. Falls beispielsweise ein Gegner Kreaturen mit Stärke 4 und 5 kontrolliert und ein anderer Gegner Kreaturen mit Stärke 2 und 7, werden die Kreaturen mit Stärke 5 und 7 geopfert.
* Falls ein Gegner mehr als eine Kreatur kontrolliert, die die höchste Stärke unter den Kreaturen hat, die er kontrolliert, so bestimmt er, welche davon er opfert.
* Falls beide Modi bestimmt werden, geschehen die Effekte in der angegebenen Reihenfolge. Kreaturenkarten, die letztendlich auf den Friedhof eines Gegners gelegt werden, weil sie für den ersten Modus geopfert wurden, werden ins Exil geschickt, sowie die Anweisungen für den zweiten Modus befolgt werden.
* Verwende beim zweiten Modus die Stärke der Kreaturenkarten, wie sie im Friedhof existierten, um den Wert von X zu bestimmen.
* Falls beide Modi bestimmt werden und ein Gegner für den ersten Modus einen Kreaturenspielstein opfert, befindet sich dieser Spielstein im Friedhof, sowie die Anweisungen im zweiten Modus befolgt werden. Da er keine Kreaturenkarte ist, wird er nicht ins Exil geschickt und auch nicht berücksichtigt, um den Wert von X zu bestimmen. Der Spielstein hört auf zu existieren, nachdem Szats Wille verrechnet wurde.

Tevesh Szat, Verdammnis der Narren  
{4}{B}  
Legendärer Planeswalker — Szat  
4  
+2: Erzeuge zwei 0/1 schwarze Thrull-Kreaturenspielsteine.  
+1: Du kannst eine andere Kreatur oder einen anderen Planeswalker opfern. Falls du dies tust, ziehe zwei Karten und ziehe dann eine weitere Karte, falls die geopferte bleibende Karte ein Kommandeur war.  
−10: Übernimm die Kontrolle über alle Kommandeure. Bringe alle Kommandeure aus der Kommandozone unter deiner Kontrolle ins Spiel.  
Tevesh Szat, Verdammnis der Narren, kann dein Kommandeur sein.  
Partner

* Für die zweite Fähigkeit von Tevesh Szat, Verdammnis der Narren, bestimmst du, ob du etwas opfern möchtest und was geopfert werden soll, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
* Sowie die dritte Fähigkeit verrechnet wird, übernimmst du die Kontrolle über alle Kommandeure, die bereits im Spiel sind, bevor die Kommandeure aus der Kommandozone unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen.
* Falls du die Partie verlässt, wird jeder Kommandeur, über den du die Kontrolle übernommen hast, zurück unter die Kontrolle seines vorherigen Beherrschers gebracht. Jeder Kommandeur, der unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, wird ins Exil geschickt (von dort kann ihn sein Besitzer zurück in die Kommandozone bringen).

Thalisse, ehrfürchtiges Medium  
{3}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker  
3/4  
Zu Beginn jedes Endsegments erzeugst du X 1/1 weiße Geist-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit, wobei X gleich der Anzahl an Spielsteinen ist, die du in diesem Zug erzeugt hast.

* Thalisses Fähigkeit zählt alle Spielsteine, die du in diesem Zug erzeugt hast, bevor die Fähigkeit verrechnet wurde, einschließlich sowohl der Nichtkreatur-Spielsteine als auch der Kreaturenspielsteine. Es spielt keine Rolle, ob sich die Spielsteine noch im Spiel befinden oder ob sie noch unter deiner Kontrolle sind.
* Falls ein Effekt eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs erzeugt, wird jener Zauberspruch zwar zu einem Spielstein im Spiel unter deiner Kontrolle, aber jener Spielstein gilt nicht als „erzeugt“. Er wird für Thalisses Fähigkeit nicht mitgezählt.

Tiefseeflotten-Klingenmeister  
{3}{R}  
Kreatur — Ork, Pirat  
4/3  
Immer wenn der Tiefseeflotten-Klingenmeister angreift, fügt er dem Spieler oder Planeswalker, den er angreift, so viele Schadenspunkte zu, wie du Artefakte kontrollierst.  
Zugabe {5}{R} *({5}{R}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die jenen Gegner in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)*

* Falls der Tiefseeflotten-Klingenmeister das Spiel verlässt, nachdem seine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wird, wird die Fähigkeit normal verrechnet. Dem Spieler oder Planeswalker, den er angegriffen hat, wird Schaden zugefügt. Andererseits gilt: Falls er im Spiel bleibt, aber den Kampf verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird keinem Spieler oder Planeswalker Schaden zugefügt.

Toggo, Goblin-Waffenschmied  
{2}{R}  
Legendäre Kreatur — Goblin, Handwerker  
2/2  
Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen farblosen Ausrüstung-Artefaktspielstein namens Felsbrocken mit „Die ausgerüstete Kreatur hat ‚{1}, {T}, opfere den Felsbrocken: Diese Kreatur fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.‘“ und Ausrüsten {1}.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Die mit dem Felsbrocken ausgerüstete Kreatur ist die Quelle der aktivierten Fähigkeit, nicht der Felsbrocken oder Toggo. Falls die ausgerüstete Kreatur beispielsweise blau ist, könntest du die Fähigkeit aktivieren und eine Kreatur mit Schutz vor Artefakten oder Schutz vor Rot als Ziel bestimmen.

Tormod der Grabschänder  
{3}{B}  
Legendäre Kreatur — Zombie, Zauberer  
4/2  
Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, erzeuge einen getappten 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Du erzeugst jedes Mal, wenn die Fähigkeit von Tormod dem Grabschänder verrechnet wird, einen Zombie-Spielstein, unabhängig davon, wie viele Karten deinen Friedhof verlassen haben.

Triumphale Abrechnung  
{6}{W}{W}{W}  
Hexerei  
Bringe alle Artefakt-, Verzauberungs- und Planeswalkerkarten aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Falls du auf diese Weise eine Aura-Karte zurück ins Spiel bringst, wird die Aura nicht gewirkt. Daher bestimmst du, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise zurückgebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie im Friedhof.
* Eine Aura, die auf diese Weise zurück ins Spiel kommt, kann nicht an etwas anderes angelegt werden, das zum selben Zeitpunkt ins Spiel kommt. Falls sie eine bleibende Karte verzaubert, musst du eine bestimmen, die bereits im Spiel ist.

Tuya Bärenkralle  
{1}{R}{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger  
2/2  
Immer wenn Tuya Bärenkralle angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X die höchste Stärke unter den anderen Kreaturen ist, die du kontrollierst.

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie Tuya Bärenkralles Fähigkeit verrechnet wird. Falls du zu diesem Zeitpunkt keine anderen Kreaturen kontrollierst oder falls die höchste Stärke unter den anderen Kreaturen, die du kontrollierst, 0 oder weniger beträgt, ist X gleich 0.
* Sobald die Fähigkeit verrechnet und der Bonus angewendet wird, verändert sich dieser Bonus nicht mehr, auch nicht, falls sich die höchste Stärke unter den anderen Kreaturen, die du kontrollierst, ändern sollte.

Unheilige Transfusion  
{6}{B}{B}{B}  
Hexerei  
Zwei Spieler deiner Wahl tauschen ihre Lebenspunktestände. Du erzeugst ein X/X farblosen Schrecken-Artefaktkreaturenspielstein, wobei X gleich der Differenz zwischen den Lebenspunkteständen jener Spieler ist.

* Wenn die Lebenspunktestände getauscht werden, erhält jeder Spieler die notwendige Anzahl an Lebenspunkten dazu oder verliert sie, um den Lebenspunktestand des anderen Spielers zu erreichen. Falls beispielsweise ein Spieler 10 Lebenspunkte hat und der andere 17 Lebenspunkte, erhält der erste Spieler 7 Lebenspunkte dazu und der andere verliert 7 Lebenspunkte. Ersatzeffekte können diese Hinzugewinne und Verluste modifizieren, und ausgelöste Fähigkeiten können dabei ausgelöst werden.
* Falls ein Spieler keine Lebenspunkte dazuerhalten kann, kann dieser Spieler seinen Lebenspunktestand nicht mit einem Spieler tauschen, dessen Lebenspunktestand höher ist. Ebenso kann ein Spieler, der keine Lebenspunkte verlieren kann, seinen Lebenspunktestand nicht mit einem Spieler tauschen, dessen Lebenspunktestand niedriger ist.   
  In beiden Fällen ändert sich der Lebenspunktestand keines Spielers.
* Verwende die Differenz zwischen den Lebenspunkteständen nach dem Tausch, um die Größe des Schrecken-Spielsteins zu ermitteln. Da Ersatzeffekte die dazuerhaltenen und verlorenen Lebenspunkte modifizieren können, muss diese Zahl nicht gleich der entsprechenden Zahl vor dem Tausch sein.

Versprochenes Morgen  
{2}{W}  
Verzauberung  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, schicke sie ins Exil.  
Zu Beginn jedes Endsegments und falls du keine Kreaturen kontrollierst, opfere das Versprochene Morgen und bringe alle Karten, die von ihm ins Exil geschickt wurden, unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, aber im Friedhof keine Kreaturenkarte ist (zum Beispiel weil es eine Nicht-Kreatur war, die zu einer Kreatur geworden ist), schickt das Versprochene Morgen sie dennoch ins Exil, und es kann sie später ins Spiel zurückbringen.
* Spieler können auf die erste Fähigkeit des Versprochenen Morgen antworten und versuchen, die Karte in eine andere Zone zu bewegen (sogar ins Exil), bevor das Versprochene Morgen sie ins Exil schickt.
* Falls du mehr als ein Versprochenes Morgen kontrollierst, bewirkt jede Kreatur, die du kontrollierst und die stirbt, dass die ausgelöste Fähigkeit jedes Exemplars ausgelöst wird. Diese Fähigkeiten können in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden, und die erste, die verrechnet wird, schickt die Kreaturenkarte ins Exil. Die Kreaturenkarte wird von jenem Versprochenen Morgen ins Exil geschickt, und nur jenes Versprochene Morgen kann sie zurückbringen.
* Ebenso gilt: Falls du mehr als ein Versprochenes Morgen kontrollierst, wird jedes davon zu Beginn deines Endsegments ausgelöst, falls du keine Kreaturen kontrollierst. Diese Fähigkeiten können in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden. Die erste, die verrechnet wird, wird geopfert und bringt Karten ins Spiel zurück, falls zutreffend. Die nächste Fähigkeit, die verrechnet werden soll, überprüft, ob du zu diesem Zeitpunkt Kreaturen kontrollierst. Falls dies der Fall ist, wird die Fähigkeit nicht verrechnet, das Versprochene Morgen wird nicht geopfert und es bringt keine Karten zurück.

Vulkanische Strömung  
{4}{R}  
Hexerei  
Kaskade *(Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet als dieser Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*  
Die Vulkanische Strömung fügt allen Kreaturen und Planeswalkern, die deine Gegner kontrollieren, je X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Zaubersprüchen ist, die du in diesem Zug gewirkt hast.

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Vulkanische Strömung verrechnet wird. Er zählt die Vulkanische Strömung mit sowie Zaubersprüche, die du als Antwort auf die Vulkanische Strömung gewirkt hast, und Zaubersprüche, die du vor dem Wirken der Vulkanischen Strömung gewirkt hast, auch falls jene Zaubersprüche noch nicht verrechnet wurden. Nehmen wir zum Beispiel an, der erste Zauberspruch, den du in einem Zug wirkst, hat Kaskade und diese Kaskade-Fähigkeit bewirkt, dass du die Vulkanische Strömung wirkst. Dann bewirkt die Kaskade-Fähigkeit der Vulkanischen Strömung, dass du einen anderen Zauberspruch wirkst. Wenn die Vulkanische Strömung verrechnet wird, ist X gleich 3.
* Falls du einen Zauberspruch kopierst, zählt die Vulkanische Strömung die Kopie nicht mit. Falls jedoch ein Effekt dich anweist, eine Karte zu kopieren und die Kopie dann zu wirken, wird sie von der Vulkanischen Strömung mitgezählt.

Wissenskörper  
{3}{U}{U}  
Kreatur — Avatar  
\*/\*  
Stärke und Widerstandskraft des Wissenskörpers sind gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand.  
Du hast keine maximale Handkartenzahl.  
Immer wenn dem Wissenskörper Schaden zugefügt wird, ziehe entsprechend viele Karten.

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Wissenskörpers bestimmt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.
* Solange der Wissenskörper noch auf deiner Hand ist, zählt er sich bei seiner Fähigkeit selbst mit.
* Kreaturen kann mehr Schaden zugefügt werden, als ihre Widerstandskraft beträgt. Falls beispielsweise der Wissenskörper eine 3/3 Kreatur ist und eine Quelle ihm 5 Schadenspunkte zufügt, ziehst du fünf Karten. Bitte beachte: Falls dem Wissenskörper tödlicher Schaden zugefügt wird, stirbt er, bevor die Karten gezogen werden. Das bedeutet, dass die Widerstandskraft des Wissenskörpers nicht rechtzeitig erhöht wird, um ihn zu retten.

Wohlwollender Segen  
{1}{W}  
Verzauberung — Aura  
Aufblitzen  
Verzaubert eine Kreatur   
Sowie der Wohlwollende Segen ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.  
Die verzauberte Kreatur hat Schutz vor der bestimmten Farbe. Dieser Effekt entfernt keine Auren und Ausrüstungen, die du kontrollierst und die bereits an sie angelegt sind.

* Die Schutz-Fähigkeit, die der verzauberten Kreatur gewährt wird, entfernt weder den Wohlwollenden Segen selbst noch Auren, die du kontrollierst und die gleichzeitig mit dem Wohlwollenden Segen an die verzauberte Kreatur angelegt wurden, oder Auren, die du kontrollierst und die bereits an die verzauberte Kreatur angelegt waren, als der Wohlwollende Segen an sie angelegt wurde.

Wurzelweber-Druide  
{2}{G}  
Kreatur — Elf, Druide  
2/1  
Wenn der Wurzelweber-Druide ins Spiel kommt, kann jeder Gegner seine Bibliothek nach bis zu drei Standardland-Karten durchsuchen. Jeder dieser Spieler bringt davon eine der Karten getappt unter deiner Kontrolle und den Rest getappt unter seiner Kontrolle ins Spiel. Jeder Spieler, der auf diese Weise seine Bibliothek durchsucht hat, mischt diese danach.

* Wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, entscheidet zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist), ob er seine Bibliothek durchsuchen möchte oder nicht, und bringt die Länderkarten gemäß der Anweisung ins Spiel. Jeder Gegner weiß, was die Spieler vor ihm getan haben, wenn er entscheidet, was er tun möchte. Jeder Spieler, der seine Bibliothek durchsucht hat, mischt diese danach.
* Jeder Gegner, der seine Bibliothek durchsucht, kann zwischen null und drei Standardland-Karten finden. Falls er nur eine findet, bringt er sie getappt unter deiner Kontrolle ins Spiel.

Yurlok von der Brandbande  
{1}{B}{R}{G}  
Legendäre Kreatur — Viashino, Schamane  
4/4  
Wachsamkeit  
Falls ein Spieler unverbrauchtes Mana verliert, verliert er entsprechend viele Lebenspunkte.  
{1}, {T}: Jeder Spieler erzeugt {B}{R}{G}.

* Yurloks mittlere Fähigkeit ähnelt der früheren „Manabrand“-Regel. Der Verlust der Lebenspunkte geschieht gleichzeitig mit dem Verlust des Mana. Für diesen Verlust von Lebenspunkten wird der Stapel nicht verwendet und er kann nicht beantwortet werden.

Zara, Renegaten-Anwerberin  
{3}{U}{R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Pirat  
4/3  
Fliegend  
Immer wenn Zara, Renegaten-Anwerberin, angreift, schaue dir die Karten auf der Hand des verteidigenden Spielers an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte unter deiner Kontrolle getappt und jenen Spieler oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel bringen. Bringe die Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
* Obwohl die Kreatur eine angreifende Kreatur ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn die Kreatur angreifend ins Spiel kommt.
* Alle Effekte, die besagen, dass der Kreatur nicht angreifen kann, betreffen nur das Deklarieren der Angreifer. Sie verhindern nicht, dass die Kreatur angreifend ins Spiel kommt. Du könntest auf diese Weise beispielsweise eine Kreaturenkarte mit Verteidiger getappt und angreifend ins Spiel bringen.
* Die Kreatur wird jedoch nur dann auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht, falls sie immer noch im Spiel ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sie sich zu diesem Zeitpunkt irgendwo anders befindet, bleibt sie, wo sie ist.
* Falls du die Partie verlierst, bevor die Kreatur, die unter deiner Kontrolle ins Spiel gebracht wurde, auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht wird, wird jene Kreatur ins Exil geschickt. Falls der Besitzer jener Kreatur die Partie verliert, solange du die Kreatur kontrollierst, verlässt die Kreatur die Partie mit ihm.

Zwingende Anwerberin  
{4}{R}  
Kreatur — Ork, Pirat  
4/3  
Immer wenn die Zwingende Anwerberin oder ein anderer Pirat unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe die Kreatur. Bis zum Ende des Zuges erhält sie Eile und wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Piraten.

* Die Fähigkeit der Zwingenden Anwerberin kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist, oder eine, die du bereits kontrollierst. Sie kann sogar sie selbst als Ziel haben oder die Kreatur, die die Fähigkeit ausgelöst hat.
* Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur bewirkt nicht, dass du auch die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst.

# *COMMANDER-LEGENDEN* KARTENSPEZIFISCHES: COMMANDER-DECKS

Aesi, Tyrann der Wirbel-Meerenge  
{4}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Schlange  
5/5  
Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.  
Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du eine Karte ziehen.

* Aesis Fähigkeit ist kumulativ mit anderen Effekten, die dich zusätzliche Länder spielen lassen, wie dem der Erforschung.

Sengender Sonnenstahl  
{1}{R}  
Artefakt — Ausrüstung  
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0 für jeden Gegner, den du hast.  
Immer wenn der ausgerüsteten Kreatur Schaden zugefügt wird, fügt sie einem Ziel deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu.  
Ausrüsten {4}

* Gegner, die die Partie verlassen haben, werden von der ersten Fähigkeit des Sengenden Sonnenstahls nicht mitgezählt.
* Der Sengende Sonnenstahl ist die Quelle der mittleren ausgelösten Fähigkeit, aber die ausgerüstete Kreatur ist die Quelle des Schadens. Falls beispielsweise die ausgerüstete Kreatur grün ist, kann diese Fähigkeit keine bleibende Karte mit Schutz vor Rot als Ziel haben, eine mit Schutz vor Grün dagegen schon, obwohl der Schaden verhindert würde.
* Einer Kreatur können mehr Schadenspunkte zugefügt werden, als sie Widerstandskraft hat. Falls beispielsweise die ausgerüstete Kreatur Widerstandskraft 1 hat und ihr 3 Schadenspunkte zugefügt werden, fügt sie dem bestimmten Ziel 3 Schadenspunkte zu, nicht 1.
* Falls dein Lebenspunktestand im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert wird, in dem auch der ausgerüsteten Kreatur Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor die mittlere Fähigkeit des Sengenden Sonnenstahls auf den Stapel gelegt wird.

Stumpfsprüher-Hydra  
{X}{G}{G}{G}  
Kreatur — Hydra  
1/1  
Wenn die Stumpfsprüher-Hydra ins Spiel kommt, verteile X +1/+1-Marken auf sie und eine beliebige Anzahl an Kommandeuren.

* Da die Fähigkeit der Stumpfsprüher-Hydra kein Ziel hat, bestimmst du, wie die X +1/+1-Marken verteilt werden, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du über diese Verteilung entscheidest, und dem Zeitpunkt, zu dem Marken auf die entsprechenden bleibenden Karten gelegt werden, keine Aktionen ausführen.
* Du kannst keine +1/+1-Marken auf Kommandeure legen, die nicht im Spiel sind.
* Du kannst +1/+1-Marken auf Kommandeure legen, die momentan keine Kreaturen sind (z. B. auf Tevesh Szat, Verdammnis der Narren).
* Falls die Stumpfsprüher-Hydra das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du dennoch die Marken auf eine beliebige Anzahl an Kommandeuren verteilen, auch auf keinen von ihnen.

Tiefseegraben-Behemoth  
{5}{U}{U}  
Kreatur — Krake  
7/7  
Bringe ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück: Enttappe den Tiefseegraben-Behemoth. Er erhält Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges.  
Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, greift eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, während der nächsten Kampfphase ihres Beherrschers an, falls möglich.

* Du kannst die erste Fähigkeit des Tiefseegraben-Behemoths auch dann aktivieren, falls er bereits enttappt ist und/oder bereits Fluchsicherheit hat.
* Falls die Kreatur deiner Wahl aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist), greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht angreifen.
* Falls die Kreatur deiner Wahl angreift, bestimmt ihr Beherrscher dennoch normal, welchen Spieler oder Planeswalker sie angreift. Sie kann Gegner angreifen, die keine ungetappten Tiefseegraben-Behemoths kontrollieren, die nur darauf warten, sie zu zerschmettern, falls welche verfügbar sind.

Wyleth, Seele des Stahls  
{1}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger  
2/2  
Verursacht Trampelschaden  
Immer wenn Wyleth, Seele des Stahls, angreift, ziehe für jede Aura und jede Ausrüstung, die an ihn angelegt ist, eine Karte.

* Die Anzahl an Auren und Ausrüstungen, die an Wyleth angelegt ist, wird bestimmt, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls Wyleth zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, wird sein letzter Zustand im Spiel überprüft, um zu bestimmen, wie viele Auren und Ausrüstungen an ihn angelegt waren.

# *COMMANDER-LEGENDEN* KARTENSPEZIFISCHES: SHOWCASE-LEGENDEN

Brago, der ewige König  
{2}{W}{U}  
Legendäre Kreatur — Geist, Adliger  
2/4  
Fliegend  
Immer wenn Brago, der ewige König, einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten deiner Wahl, die keine Länder sind und die du kontrollierst, ins Exil, und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

* Alle Ziele von Bragos letzter Fähigkeit werden im Kampfschadensegment, nachdem Kampfschaden zugefügt wurde, ins Exil geschickt und ins Spiel zurückgebracht. Du kannst keine Kreatur als Ziel bestimmen, die den Kampf nicht überlebt hat.
* Du kannst Brago selbst mit seiner Fähigkeit ins Exil schicken und ins Spiel zurückbringen.
* Falls du mit Bragos letzter Fähigkeit eine Aura ins Exil schickst, bestimmt der Besitzer der Aura, was sie verzaubern soll, sowie sie ins Spiel zurückgebracht wird. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und ihr Besitzer könnte sie daher z. B. an eine bleibende Karte seines Gegners mit Fluchsicherheit anlegen), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Die Aura kann nicht ins Spiel kommen und eine bleibende Karte verzaubern, die gleichzeitig ins Spiel kommt. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie im Exil.

Bruse Tarl, ungehobelter Hirte  
{2}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Verbündeter  
3/3  
Immer wenn Bruse Tarl, ungehobelter Hirte, ins Spiel kommt oder angreift, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Doppelschlag und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Die ausgelöste Fähigkeit wird sowohl ausgelöst, wenn Bruse Tarl ins Spiel kommt, als auch jedes Mal, wenn er angreift. Du musst dich nicht für eines davon entscheiden.

Derevi, Himmlische Taktikerin  
{G}{W}{U}  
Legendäre Kreatur — Vogel, Zauberer  
2/3  
Fliegend  
Immer wenn Derevi, Himmlische Taktikerin, ins Spiel kommt oder eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine bleibende Karte deiner Wahl tappen oder enttappen.  
{1}{G}{W}{U}: Bringe Derevi, Himmlische Taktikerin, aus der Kommandozone ins Spiel.

* Du kannst Derevis letzte Fähigkeit nur aktivieren, wenn sie in der Kommandozone ist.
* Wenn du Derevis letzte Fähigkeit aktivierst, wirkst du Derevi nicht als einen Zauberspruch. Die Fähigkeit kann nicht von etwas neutralisiert werden, das nur Zaubersprüche neutralisiert. Die Fähigkeit unterliegt nicht der „Commander Tax“, und diese erhöht sich auch nicht, falls du Derevi später in der Partie aus der Kommandozone wirkst.

Ikra Shidiqi, die Thronräuberin  
{3}{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Naga, Zauberer  
3/7  
Bedrohlich  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft dazu.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Die Anzahl der dazuerhaltenen Lebenspunkte wird ermittelt, sowie Ikra Shidiqis ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Kreatur nicht mehr im Spiel ist, verwende ihre Widerstandskraft zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte dazuerhalten werden.

Ishai, Ojutai-Drachensprecherin  
{2}{W}{U}  
Legendäre Kreatur — Vogel, Mönch  
1/1  
Fliegend  
Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, lege eine +1/+1-Marke auf Ishai, Ojutai-Drachensprecherin.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

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

Karador, Geisterhäuptling  
{5}{W}{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Zentaur, Geist  
3/4  
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof {1} weniger.  
Während jedes deiner Züge kannst du einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirken.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen (wie die „Commander Tax“) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige von Karador) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen des Zauberspruchs beachten, den du aus deinem Friedhof wirkst.
* Du musst die Kosten bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken. Falls er alternative Kosten hat, kannst du ihn stattdessen für diese Kosten wirken.
* Sobald du beginnst, den Zauberspruch zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Karador verlierst. Du kannst das Wirken ganz normal beenden.
* Falls mehrere Effekte dir erlauben, eine Karte aus deinem Friedhof zu spielen, musst du ankündigen, mit wessen „Erlaubnis“ du beginnst, die Karte zu spielen.
* Falls du einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirkst und dann im selben Zug einen neuen Karador unter deiner Kontrolle ins Spiel bringst, kannst du im selben Zug einen weiteren Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirken.
* Falls ein Kreaturenzauber während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du Gelegenheit, jene Karte zu wirken, bevor ein Spieler sie aus deinem Friedhof entfernen kann.

Karametra, Göttin der Ernte  
{3}{G}{W}  
Legendäre Verzauberungskreatur — Gott  
6/7  
Unzerstörbar  
Solange deine Hingabe zu Grün und Weiß weniger als sieben beträgt, ist Karametra keine Kreatur.  
Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, kannst du deine Bibliothek nach einer Wald- oder Ebene-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und dann deine Bibliothek mischen.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Deine Hingabe zu zwei Farben ist die Anzahl der Manasymbole in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, die die erste Farbe, die zweite oder beide haben. Falls ein Effekt deine Hingabe zu zwei Farben ermittelt, wird ein hybrides Symbol, das diese beiden Farben hat, nur einmal gezählt.
* Die typverändernde Fähigkeit, die bewirken kann, dass Karametra keine Kreatur ist, wirkt nur im Spiel. In anderen Zonen handelt es sich immer um eine Kreaturenkarte, unabhängig von deiner Hingabe zu ihren Farben. Es handelt sich immer um einen Kreaturenzauber, solange sie auf dem Stapel ist.
* Sowie Karametra ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu Grün und Weiß, ob Ersatzeffekte, die Kreaturen betreffen, die ins Spiel kommen, angewendet werden. Da Ersatzeffekte betrachtet werden, bevor Karametra im Spiel ist, werden die Manasymbole in ihren eigenen Manakosten nicht mitgezählt, wenn dies ermittelt wird.
* Wenn Karametra ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu Grün und Weiß für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, ob eine Kreatur ins Spiel gekommen ist oder nicht. Die Manasymbole in Karametras eigenen Manakosten werden mitgezählt, wenn dies ermittelt wird.
* Falls Karametra aufhört, eine Kreatur zu sein, verliert sie den Typ Kreatur und den Kreaturentyp Gott. Sie ist weiterhin eine legendäre Verzauberung.
* Solange Karametra im Spiel ist, funktionieren ihre Fähigkeiten unabhängig davon, ob sie eine Kreatur ist.
* Falls eine angreifende oder blockende Karametra aufhört, eine Kreatur zu sein, wird sie aus dem Kampf entfernt. Sie greift nicht wieder in den Kampf ein, falls sie später während desselben Kampfes wieder zur Kreatur wird.
* Marken, die auf Karametra gelegt werden, bleiben auf ihr liegen, während sie keine Kreatur ist, auch falls sie keinen Effekt haben.
* Falls ein Effekt dafür sorgt, dass Karametra alle Fähigkeiten verliert, wird ihre Fähigkeit, die dafür sorgt, dass sie keine Kreatur mehr ist, trotzdem angewendet, falls zutreffend.

Kraum, Ludevics Opus  
{3}{U}{R}  
Legendäre Kreatur — Zombie, Schrecken  
4/4  
Fliegend, Eile  
Immer wenn ein Gegner seinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkt, ziehe eine Karte.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Ein einzelner Gegner muss zwei Zaubersprüche wirken, damit Kraums ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird. Zwei Zaubersprüche von verschiedenen Gegnern lösen sie nicht aus.
* Kraums ausgelöste Fähigkeit kann für jeden Gegner nur einmal pro Zug ausgelöst werden.
* Kraums ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, unabhängig davon, ob der erste oder zweite Zauberspruch, den der Gegner in diesem Zug gewirkt hat, verrechnet oder neutralisiert wurde oder sich noch auf dem Stapel befindet. Beachte: Die Fähigkeit wird immer verrechnet, bevor der zweite Zauberspruch verrechnet wird.
* Kraums Fähigkeit betrachtet den gesamten Zug, um zu ermitteln, welcher Zauberspruch der zweite Zauberspruch eines Spielers ist. Es spielt keine Rolle, ob Kraum im Spiel war, als der erste Zauberspruch gewirkt wurde.

Kydele, Auserwählte des Kruphix  
{2}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
2/3  
{T}: Erzeuge {C} für jede Karte, die du in diesem Zug gezogen hast.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Kydeles Fähigkeit zählt jede Karte mit, die du in diesem Zug gezogen hast, unabhängig davon, ob sie noch auf deiner Hand ist und ob Kydele im Spiel oder unter deiner Kontrolle war, als du sie gezogen hast.
* Karten, die du auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten für Kydeles Fähigkeit nicht als gezogen.
* Falls du in diesem Zug keine Karten gezogen hast, kannst du Kydeles Manafähigkeit aktivieren, doch sie erzeugt kein Mana.

Ludevic, Nekro-Alchemist  
{1}{U}{R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
1/4  
Zu Beginn des Endsegments jedes Spielers kann jener Spieler eine Karte ziehen, falls ein Spieler außer dir in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert.
* Es darf nur eine Karte gezogen werden, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte verloren wurden oder wie viele Spieler Lebenspunkte verloren haben.
* Falls ein Spieler Lebenspunkte und daraufhin die Partie verloren hat, kann der Spieler, dessen Zug es ist, eine Karte ziehen.
* Ludevics ausgelöste Fähigkeit wird zu Beginn des Endsegments jedes Spielers ausgelöst, einschließlich deines, auch falls kein Spieler in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat. Ob ein Spieler Lebenspunkte verloren hat oder nicht, wird erst überprüft, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
* Ludevics ausgelöste Fähigkeit erlaubt dem Spieler, eine Karte zu ziehen, falls irgendein anderer Spieler als Ludevics Beherrscher in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, einschließlich des Spielers, dessen Zug es ist.
* Ludevics Fähigkeit betrachtet den gesamten Zug, um zu ermitteln, ob der Spieler eine Karte ziehen kann oder nicht. Es spielt keine Rolle, ob Ludevic im Spiel war, als der Gegner Lebenspunkte verloren hat.
* Ludevics Fähigkeit überprüft nur, ob ein anderer Spieler während des Zuges Lebenspunkte verloren hat, und nicht, ob der Lebenspunktestand dieses Spielers nun niedriger ist als vorher. Falls ein anderer Spieler als Ludevics Beherrscher in diesem Zug beispielsweise 2 Lebenspunkte verloren und dann 8 Lebenspunkte dazuerhalten hat, kann der Spieler, dessen Zug es ist, eine Karte ziehen.

Mahlstrom-Wanderer  
{5}{G}{U}{R}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen  
7/5  
Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.  
Kaskade, Kaskade *(Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke solange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet als dieser Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Dann tust du dies noch einmal.)*

* Der Mahlstrom-Wanderer gibt sich selbst Eile.
* Jedes Vorkommen von Kaskade wird unabhängig ausgelöst und verrechnet. Der Zauberspruch, den du aufgrund der ersten Kaskade-Fähigkeit wirkst, wird über der zweiten Kaskade-Fähigkeit oben auf den Stapel gelegt. Der Zauberspruch wird verrechnet, bevor du für die zweite Kaskade-Fähigkeit Karten ins Exil schickst.
* Unabhängig davon, was für einen Zauberspruch du aufgrund der ersten Kaskade-Fähigkeit (oder mit daraus resultierenden weiteren Kaskade-Fähigkeiten) gewirkt hast, sucht die zweite Kaskade-Fähigkeit des Mahlstrom-Wanderers nach einem Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von weniger als 8 (den umgewandelten Manakosten des Mahlstrom-Wanderers) .

Marath, Wille der Wildnis  
{R}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Bestie  
0/0  
Marath, Wille der Wildnis, kommt mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie Mana bezahlt wurde, um ihn zu wirken.  
{X}, entferne X +1/+1-Marken von Marath: Bestimme eines. X kann nicht 0 sein.  
• Lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl.  
• Marath fügt einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu.  
• Erzeuge einen X/X grünen Elementarwesen-Kreaturenspielstein.

* Du sagst den Wert von X an, sowie du die Fähigkeit aktivierst, und alle Vorkommen von X in den Aktivierungskosten sind gleich dem angesagten Wert. Falls du beispielsweise 2 für den Wert von X bestimmst, dann bezahlst du 2 und entfernst zwei +1/+1-Marken, um die Kosten zu bezahlen.
* Die Menge an Mana, die du zum Wirken dieser Kreatur bezahlst, entspricht normalerweise ihren umgewandelten Manakosten. Es zählen aber auch alle zusätzlichen Kosten, einschließlich der Kosten für das Wirken des Kommandeurs aus der Kommandozone.
* Du kannst nicht bestimmen, beim Wirken eines Kreaturenzaubers zusätzliches Mana zu bezahlen, es sei denn, etwas weist dich an, dies zu tun.
* Falls Marath ins Spiel kommt, ohne gewirkt zu werden, wurde kein Mana ausgegeben, um ihn zu wirken. Deshalb kommt er ohne +1/+1-Marken ins Spiel. Falls zu diesem Zeitpunkt keine anderen Effekte seine Widerstandskraft erhöhen, wird er danach als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

Muldrotha die Gräberflut  
{3}{B}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Avatar  
6/6  
Während jedes deiner Züge kannst du aus deinem Friedhof ein Land spielen und pro Typ bleibender Karten je einen Bleibende-Karte-Zauberspruch wirken. *(Falls eine Karte mehrere Typen bleibender Karten hat, bestimme beim Spielen einen davon.)*

* Du kannst z. B. einen Artefaktkreaturenzauber als deinen Artefaktzauber wirken und einen weiteren Artefaktkreaturenzauber als deinen Kreaturenzauber wirken.
* Verwende den Typ der Karte, sowie sie gespielt oder gewirkt wird, um zu ermitteln, als welcher Bleibende-Karte-Typ sie gezählt wird. Falls du beispielsweise einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirkst, kannst du eine Karte mit Göttergabe als Verzauberungszauber wirken.
* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und anderen Einschränkungen der Karten beachten, die du aus deinem Friedhof spielst. Du kannst Muldrotha beispielsweise nicht dazu verwenden, ein Land zu spielen, falls du in diesem Zug kein Land mehr spielen darfst, oder einen Planeswalkerzauber während deines Endsegments zu wirken.
* Du musst die Kosten bezahlen, um einen Zauberspruch auf diese Weise zu wirken. Falls er alternative Kosten hat, kannst du ihn stattdessen für diese Kosten wirken.
* Sobald du beginnst, einen Zauberspruch zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Muldrotha verlierst.
* Falls du eine Karte aus deinem Friedhof spielst und dann im selben Zug eine neue Muldrotha unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du im selben Zug ein weiteres Land oder einen weiteren Zauberspruch desselben Typs aus deinem Friedhof spielen.
* Falls eine bleibende Karte während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du Gelegenheit, jene Karte zu wirken, bevor ein Spieler sie aus deinem Friedhof entfernen kann.
* Falls mehrere Effekte dir erlauben, eine Karte aus deinem Friedhof zu spielen, musst du ankündigen, mit wessen „Erlaubnis“ du beginnst, die Karte zu spielen.

Najeela, die Klingenblüte  
{2}{R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger  
3/2  
Immer wenn ein Krieger angreift, kannst du seinen Beherrscher einen getappten und angreifenden 1/1 weißen Krieger-Kreaturenspielstein erzeugen lassen.  
{W}{U}{B}{R}{G}: Enttappe alle angreifenden Kreaturen. Sie verursachen Trampelschaden und erhalten Lebensverknüpfung und Eile bis zum Ende des Zuges. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase. Aktiviere diese Fähigkeit nur während des Kampfes.

* Der Beherrscher jedes von Najeela erzeugten Krieger-Spielsteins bestimmt, welchen Spieler oder Planeswalker er angreift. Die Spielsteine müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen wie die Kreatur, die die Fähigkeit ausgelöst hat. Sie können sogar Spieler oder Planeswalker angreifen, die noch nicht angegriffen wurden.
* Obwohl die von Najeelas erster Fähigkeit erzeugten Spielsteine angreifen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. (Dies ist u. a. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.)
* Das Enttappen einer angreifenden Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf.
* Vor der zusätzlichen Kampfphase gibt es keine Hauptphase. Das bedeutet, dass du beispielsweise zwischen den Kämpfen keine Ausrüsten-Fähigkeit aktivieren kannst.

Nekusar der Gedankenreißer  
{2}{U}{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Zombie, Zauberer  
2/4  
Zu Beginn des Ziehsegments jedes Spielers zieht jener Spieler eine zusätzliche Karte.  
Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, fügt ihm Nekusar der Gedankenreißer 1 Schadenspunkt zu.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du eine Karte auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gilt dies nicht als Ziehen von Karten und löst nicht Nekusars zweite Fähigkeit aus.

Prossh, Himmelsjäger von Kher  
{3}{B}{R}{G}  
Legendäre Kreatur — Drache  
5/5  
Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, erzeuge X 0/1 rote Kobold-Kreaturenspielsteine namens Kobolde von Kherburg, wobei X gleich der Menge Mana ist, die bezahlt wurde, um ihn zu wirken.  
Fliegend  
Opfere eine andere Kreatur: Prossh, Himmelsjäger von Kher, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

* Die Menge an Mana, die du zum Wirken dieser Kreatur bezahlst, entspricht normalerweise ihren umgewandelten Manakosten. Es zählen aber auch alle zusätzlichen Kosten, einschließlich der „Commander Tax“.
* Du kannst nicht bestimmen, beim Wirken eines Kreaturenzaubers zusätzliches Mana zu bezahlen, es sei denn, etwas weist dich an, dies zu tun.
* Die erste Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du Prossh wirkst, nicht wenn er ins Spiel kommt. Das bedeutet, dass sie vor Prossh verrechnet wird. Daher werden auch Kobold-Spielsteine, die sie erzeugt, vor Prossh ins Spiel gebracht. Falls Prossh ins Spiel kommt, ohne gewirkt zu werden, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

Rakdos, Fürst des Aufruhrs  
{B}{B}{R}{R}  
Legendäre Kreatur — Dämon  
6/6  
Du kannst diesen Zauberspruch nicht wirken, es sei denn, ein Gegner hat in diesem Zug Lebenspunkte verloren.  
Fliegend, verursacht Trampelschaden  
Kreaturenzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken für jeden Lebenspunkt, den deine Gegner in diesem Zug verloren haben, {1} weniger.

* Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert.
* Rakdos kann von einem anderen Zauberspruch oder einer anderen Fähigkeit ins Spiel gebracht werden, auch falls kein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.
* Rakdos’ letzte Fähigkeit kümmert sich um die insgesamt verlorenen Lebenspunkte und nicht unbedingt um den Unterschied im Lebenspunktestand eines Gegners seit Beginn des Zuges. Falls beispielsweise ein Gegner in einem Zug 5 Lebenspunkte verliert und dann 10 dazuerhält, kosten Kreaturenzauber, die du wirkst, beim Wirken {5} weniger.
* Falls ein Gegner Lebenspunkte und daraufhin die Partie verloren hat, ist die Bedingung für Rakdos’ erste Fähigkeit erfüllt, und seine letzte Fähigkeit zählt jene verlorenen Lebenspunkte mit.
* Rakdos’ letzte Fähigkeit reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die für einen Kreaturenzauber benötigt wird, den du wirkst.
* Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Kreaturenzauber zu wirken, zum Beispiel Bonuskosten oder die „Commander Tax“, wende diese Erhöhungen an, bevor du die Kostenreduktionen anwendest.
* Rakdos’ letzte Fähigkeit reduziert nicht die Kosten, um Rakdos selbst zu wirken. Sie wird nur auf Kreaturenzauber angewendet, die du wirkst, wenn Rakdos im Spiel ist.

Ramos die Drachenmaschine  
{6}  
Legendäre Artefaktkreatur — Drache  
4/4  
Fliegend  
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, lege für jede Farbe des Zauberspruchs eine +1/+1-Marke auf Ramos die Drachenmaschine.  
Entferne fünf +1/+1-Marken von Ramos: Erzeuge {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

* Ramos’ ausgelöste Fähigkeit zählt die Anzahl der Farben, die ein Zauberspruch hat (von null bis fünf), nicht, wie viele farbige Manasymbole er in seinen Manakosten hat oder wie viele Farben Mana du ausgegeben hast.
* Falls du einen farblosen Zauberspruch wirkst, wird Ramos’ ausgelöste Fähigkeit ausgelöst, aber er erhält keine +1/+1-Marken.
* Ramos’ ausgelöste Fähigkeit wird erst ausgelöst, wenn du das Wirken eines Zauberspruchs, einschließlich des Bezahlens all seiner Kosten, abgeschlossen hast. Falls auf Ramos weniger als fünf +1/+1-Marken liegen, gibt es keine Möglichkeit, mit einem Zauberspruch Marken auf ihn zu legen und jenen Zauberspruch mit den neu auf ihn gelegten Marken zu bezahlen.
* Ramos’ ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird. Falls jener Zauberspruch neutralisiert wird, verwende seine zuletzt bekannten Informationen, um zu ermitteln, welche Farben er hatte.

Ravos, Führer der Seelen  
{3}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker  
2/2  
Fliegend  
Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.  
Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann Schaden, der Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Ravos während des Zuges das Spiel verlässt.

Reyhan, die letzte Abzan  
{1}{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger  
0/0  
Reyhan, die letzte Abzan, kommt mit drei +1/+1-Marken ins Spiel.  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt oder in die Kommandozone gelegt wird und falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf ihr lagen, kannst du entsprechend viele +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl legen.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Falls so viele -1/-1-Marken auf eine Kreatur gelegt werden, dass ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, legst du für jede +1/+1-Marke, die auf ihr lag, bevor die -1/-1-Marken auf sie gelegt wurden, eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Falls beispielsweise drei +1/+1-Marken auf Reyhan liegen und sie sechs -1/-1-Marken erhält, erhält die Kreatur deiner Wahl drei +1/+1-Marken.

Sidar Kondo von Jamuraa  
{2}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter  
2/5  
Flankenangriff *(Immer wenn eine Kreatur ohne Flankenangriff diese Kreatur blockt, erhält die blockende Kreatur -1/-1 bis zum Ende des Zuges.)*  
Kreaturen ohne Flugfähigkeit oder Reichweite, die deine Gegner kontrollieren, können Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht blocken.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Die Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, sind auch dann von Sidar Kondos Einschränkung beim Blocken betroffen, wenn ein Gegner von einem anderen Spieler als dir angegriffen wird.
* Sobald eine angreifende Kreatur von einer Kreatur ohne Flugfähigkeit oder Reichweite geblockt wurde, deren Stärke daraufhin auf 2 oder weniger sinkt, ändert das nicht den Block und macht ihn auch nicht rückgängig.

Silas Renn, Meistersucher  
{1}{U}{B}  
Legendäre Artefaktkreatur — Mensch  
2/2  
Todesberührung  
Immer wenn Silas Renn, Meistersucher, einem Spieler Kampfschaden zufügt, bestimme eine Artefaktkarte deiner Wahl in deinem Friedhof. Du kannst die Karte in diesem Zug wirken.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Silas Renn ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die Artefaktkarte deiner Wahl wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Artefaktkarte ohne Aufblitzen als Ziel bestimmst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
* Du musst die Kosten für die Artefaktkarte deiner Wahl bezahlen, falls du sie wirkst. Du kannst alternative Kosten anstatt der Manakosten der Karte bezahlen.
* Du kannst die Karte in diesem Zug wirken, auch falls Silas Renn das Spiel verlässt.
* Ein Effekt, der dich dazu auffordert, eine Karte zu „wirken“, erlaubt dir nicht, Länder zu spielen.
* Das Wirken der Karte sorgt dafür, dass sie deinen Friedhof verlässt und zu einem neuen Objekt wird. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
* Falls du die Karte nicht wirkst, bleibt sie in deinem Friedhof.

Thrasios, Held der Tritonier  
{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer  
1/3  
{4}: Hellsicht 1, decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Länderkarte ist, bringe sie getappt ins Spiel. Ziehe sonst eine Karte.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Die Karte, die du aufdeckst, ist gegebenenfalls die Karte, die du ziehst.

Tymna die Weberin  
{1}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker  
2/2  
Lebensverknüpfung  
Zu Beginn deiner Hauptphase nach dem Kampf kannst du X Lebenspunkte bezahlen, wobei X gleich der Anzahl der Gegner ist, denen in diesem Zug Kampfschaden zugefügt wurde. Falls du dies tust, ziehe X Karten.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Du musst genau X Lebenspunkte bezahlen oder keine. Du kannst nicht weniger Lebenspunkte bezahlen, um weniger Karten zu ziehen.
* Falls einem Spieler Kampfschaden zugefügt wurde und er daraufhin die Partie verloren hat, zählt Tymnas ausgelöste Fähigkeit diesen Spieler, um den Wert von X zu ermitteln.
* Falls ein Effekt eine zusätzliche Kampfphase in einem Zug erzeugt, kann er auch eine zusätzliche Hauptphase nach dieser Kampfphase erzeugen. Tymnas Fähigkeit wird zu Beginn jeder dieser Hauptphasen nach dem Kampf ausgelöst.

Vollgrimm die Phiolenwerferin  
{1}{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Goblin, Berserker  
2/3  
Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Zauberspruch wirkst, bestimme per Zufall einen Gegner. Vollgrimm die Phiolenwerferin fügt jenem Spieler oder einem Planeswalker, den er kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten jenes Zauberspruchs zu.  
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Die ausgelöste Fähigkeit der Phiolenwerferin wird ausgelöst, wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Zauberspruch wirkst, unabhängig davon, wessen Zug es ist.
* Die Phiolenwerferin muss zu dem Zeitpunkt im Spiel sein, zu dem du deinen ersten Zauberspruch wirkst. Falls der Zauberspruch als zusätzliche Kosten, um ihn zu wirken, dafür sorgt, dass die Phiolenwerferin das Spiel verlässt, wird die Fähigkeit der Phiolenwerferin nicht ausgelöst. Falls der Zauberspruch die Phiolenwerferin selbst ist, wird ihre Fähigkeit nicht ausgelöst.
* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.
* Die ausgelöste Fähigkeit der Phiolenwerferin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Falls die Fähigkeit der Phiolenwerferin verrechnet wird und der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, neutralisiert wurde, verwende die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs, wie er zuletzt auf dem Stapel existierte, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte zugefügt werden.
* Der Gegner, dem die Schadenspunkte zugefügt werden, wird zufällig bestimmt, während die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Nachdem der Gegner bestimmt wurde, bestimmst du, ob Schaden jenem Spieler zugefügt wird oder einem Planeswalker, den er kontrolliert, und gegebenenfalls welchem Planeswalker. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du den Schadensempfänger bestimmst, und dem Zeitpunkt, zu dem der Schaden zugefügt wird, eine Aktion ausführen.

Xenagos, Gott des Hedonismus  
{3}{R}{G}  
Legendäre Verzauberungskreatur — Gott  
6/5  
Unzerstörbar  
Solange deine Hingabe zu Rot und Grün weniger als sieben beträgt, ist Xenagos keine Kreatur.  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Eile und +X/+X, wobei X gleich der Stärke jener Kreatur ist.

* Deine Hingabe zu zwei Farben ist die Anzahl der Manasymbole in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, die die erste Farbe, die zweite oder beide haben. Falls ein Effekt deine Hingabe zu zwei Farben ermittelt, wird ein hybrides Symbol, das diese beiden Farben hat, nur einmal gezählt.
* Die typverändernde Fähigkeit, die bewirken kann, dass Xenagos keine Kreatur ist, wirkt nur im Spiel. In anderen Zonen handelt es sich immer um eine Kreaturenkarte, unabhängig von deiner Hingabe zu Rot und Grün. Es handelt sich immer um einen Kreaturenzauber, solange er auf dem Stapel ist.
* Sowie Xenagos ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu Rot und Grün, ob Ersatzeffekte, die Kreaturen betreffen, die ins Spiel kommen, angewendet werden. Da Ersatzeffekte betrachtet werden, bevor Xenagos im Spiel ist, werden die Manasymbole in seinen eigenen Manakosten nicht mitgezählt, wenn dies ermittelt wird.
* Wenn Xenagos ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu Rot und Grün für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, ob eine Kreatur ins Spiel gekommen ist oder nicht. Die Manasymbole in Xenagos’ eigenen Manakosten werden mitgezählt, wenn dies ermittelt wird.
* Falls Xenagos aufhört, eine Kreatur zu sein, verliert er den Typ Kreatur und den Kreaturentyp Gott. Er ist weiterhin eine legendäre Verzauberung.
* Solange Xenagos im Spiel ist, funktionieren seine Fähigkeiten unabhängig davon, ob er eine Kreatur ist.
* Falls ein angreifender oder blockender Xenagos aufhört, eine Kreatur zu sein, wird er aus dem Kampf entfernt. Er greift nicht wieder in den Kampf ein, falls er später während desselben Kampfes wieder zur Kreatur wird.
* Marken, die auf Xenagos gelegt werden, bleiben auf ihm liegen, während er keine Kreatur ist, auch falls sie keinen Effekt haben.
* Falls ein Effekt dafür sorgt, dass Xenagos alle Fähigkeiten verliert, wird seine Fähigkeit, die dafür sorgt, dass er keine Kreatur mehr ist, trotzdem angewendet, falls zutreffend.

Yuriko, Schatten des Tigers  
{1}{U}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Ninja  
1/3  
Kommandeur-Ninjutsu {U}{B} *({U}{B}, bringe einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf deine Hand zurück: Bringe diese Karte aus deiner Hand oder der Kommandozone getappt und angreifend ins Spiel.)*  
Immer wenn ein Ninja, den du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf und nimm sie auf deine Hand. Jeder Gegner verliert Lebenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten jener Karte.

* Kommandeur-Ninjutsu ist eine Variante von Ninjutsu, die sowohl aus der Kommandozone als auch aus deiner Hand heraus aktiviert werden kann. Wie beim normalen Ninjutsu greift der Ninja den Spieler oder Planeswalker an, den die auf die Hand zurückgenommene Kreatur angegriffen hatte, wenn er ins Spiel kommt.
* Obwohl die Ninjutsu-Fähigkeit die Kreatur angreifend ins Spiel bringt, wurde diese nie als angreifende Kreatur deklariert. (Dies ist u. a. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.)
* Das Aktivieren von Yurikos Kommandeur-Ninjutsu-Fähigkeit ist nicht dasselbe, wie Yuriko als Zauberspruch zu wirken. Um die Fähigkeit zu aktivieren, musst du keine „Commander Tax“ bezahlen, und die Aktivierung dieser Fähigkeit erhöht auch nicht die „Commander Tax“, die du später bezahlen musst.
* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Zedruu die Großherzige  
{1}{U}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Minotaurus, Mönch  
2/4  
Zu Beginn deines Versorgungssegments erhältst du X Lebenspunkte dazu und ziehst X Karten, wobei X die Anzahl der bleibenden Karten ist, die du besitzt und die deine Gegner kontrollieren.  
{U}{R}{W}: Ein Gegner deiner Wahl übernimmt die Kontrolle über eine bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Falls entweder der Gegner oder die bleibende Karte, die du kontrollierst, ein illegales Ziel wird, wenn Zedruus letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
* Falls ein Gegner die Partie verlässt, kehren alle bleibenden Karten, die du ihm dank Zedruu gegeben hast, unter deine Kontrolle zurück.
* Falls du die Partie verlässt, verlassen alle bleibenden Karten, die du besitzt, die Partie mit dir.

Zur der Verzauberer  
{1}{W}{U}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
1/4  
Fliegend  
Immer wenn Zur der Verzauberer angreift, kannst du deine Bibliothek nach einer Verzauberungskarte mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger durchsuchen und sie ins Spiel bringen. Falls du dies tust, mische danach deine Bibliothek.

* Falls du eine Aura ins Spiel bringst, ohne dass sie gewirkt wird, bestimmst du, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in deiner Bibliothek.

# *COMMANDER-LEGENDEN* KARTENSPEZIFISCHES: WIEDERKEHRENDE KARTEN

Ahnenklinge  
{1}{W}  
Artefakt — Ausrüstung  
Wenn die Ahnenklinge ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein und lege die Ahnenklinge dann an ihn an.  
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.  
Ausrüsten {1} *({1}: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)*

* Der Soldat-Spielstein, den du erzeugst, kommt als 1/1 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 1/1 Kreatur ins Spiel kommen. Statische Fähigkeiten, die Stärke und Widerstandskraft des Soldaten betreffen, können dies ändern, aber die Ahnenklinge wird an den Soldaten angelegt, bevor überprüft wird, ob er Widerstandskraft 0 oder weniger hat. Falls beispielsweise die Krankheit in den Reihen („Kreaturenspielsteine erhalten -1/-1“) im Spiel ist, kommt der Soldat als 0/0 Kreatur ins Spiel, aber dann macht ihn die Ahnenklinge zu einer 1/1 Kreatur, und der Spielstein überlebt.
* Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du den Soldat-Spielstein erzeugst, und dem Zeitpunkt, zu dem die Ahnenklinge an ihn angelegt wird, eine Aktion ausführen.
* Falls durch die ausgelöste Fähigkeit zwei Soldaten erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), wird die Ahnenklinge an einen von ihnen angelegt.

Arkanes Petschaft  
{2}  
Artefakt  
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs.

* Falls du zwei Kommandeure hast, erzeugt die Fähigkeit ein Mana einer beliebigen Farbe in ihrer kombinierten Farbidentität.
* Falls dein Kommandeur eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, erzeugt die Fähigkeit des Arkanen Petschafts kein Mana. Sie erzeugt nicht {C}.
* Falls du keinen Kommandeur hast, erzeugt die Fähigkeit des Arkanen Petschafts kein Mana.

Arsenal des Iroas  
{2}  
Artefakt — Ausrüstung  
Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie.  
Ausrüsten {2} *({2}: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)*

* Die +1/+1-Marke wird auf die ausgerüstete Kreatur gelegt, bevor Kampfschaden zugefügt wird.
* Falls du das Arsenal des Iroas von einer Kreatur auf eine andere bewegst, bleiben alle bestehenden +1/+1-Marken auf der ersten Kreatur.

Aufgepfropfte Kriegsausrüstung  
{3}  
Artefakt — Ausrüstung  
Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+2.  
Immer wenn die Aufgepropfte Kriegsausrüstung von einer bleibenden Karte gelöst wird, opfere die bleibende Karte.  
Ausrüsten {0} *({0}: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)*

* Die Aufgepfropfte Kriegsausrüstung wird von einer Kreatur gelöst, falls du eine neue Kreatur damit ausrüstest, falls sie das Spiel verlässt, falls die ausgerüstete Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, oder falls die Aufgepfropfte Kriegsausrüstung aufhört, eine Ausrüstung zu sein. (Sie wird auch gelöst, falls die ausgerüstete Kreatur das Spiel verlässt, aber in dem Fall hat die ausgelöste Fähigkeit keinen Effekt mehr.)

Aufsässiger Schrottsammler  
{2}{B}  
Kreatur — Äthergeborener, Handwerker  
2/2  
Opfere ein Artefakt oder eine Kreatur: Lege eine +1/+1-Marke auf den Aufsässigen Schrottsammler. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

* Du kannst den Aufsässigen Schrottsammler opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren. Er erhält dann keine Marke, aber Fähigkeiten, die durch das Opfern ausgelöst werden oder beobachten, ob eine Kreatur stirbt, sehen ihn.
* Falls du eine Artefaktkreatur opferst, um die Fähigkeit des Aufsässigen Schrottsammlers zu aktivieren, legst du eine +1/+1-Marke auf ihn, nicht zwei.

Augenweh-Massaker  
{2}{B}{B}  
Hexerei  
Nicht-Elf-Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

* Das Augenweh-Massaker betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung keine Elfen sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -2/-2, und Kreaturen, die zu Elfen werden oder aufhören, Elfen zu sein, erhalten oder verlieren nicht -2/-2.

Ausschlachten  
{2}{B}  
Hexerei  
Bestimme zwei Kreaturenkarten deiner Wahl in deinem Friedhof. Opfere eine Kreatur. Falls du dies tust, bringe die bestimmten Karten getappt ins Spiel.

* Du musst zwei Ziele bestimmen. Du kannst das Ausschlachten nicht mit nur einer Kreaturenkarte als Ziel wirken.
* Falls eine der bestimmten Kreaturenkarten ein illegales Ziel ist (z. B. weil sie deinen Friedhof verlassen hat, bevor das Ausschlachten verrechnet wird), opferst du dennoch eine Kreatur und bringst die andere Karte ins Spiel. Falls beide illegale Ziele sind, wird das Ausschlachten nicht verrechnet. Du opferst dann keine Kreatur.
* Die Kreatur, die du opferst, wird erst bestimmt, wenn das Ausschlachten verrechnet wird. Du kannst nicht die Kreatur zurückbringen, die du opferst, weil sie immer noch im Spiel ist, wenn die Ziele bestimmt werden.
* Sowie das Ausschlachten verrechnet wird, musst du eine Kreatur opfern, falls möglich. Du kannst nicht deine Meinung ändern und dich entscheiden, nichts zu opfern.

Befehlsturm  
Land  
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs.

* Falls du zwei Kommandeure hast, erzeugt die Fähigkeit ein Mana einer beliebigen Farbe in ihrer kombinierten Farbidentität.
* Falls dein Kommandeur eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, erzeugt die Fähigkeit des Befehlsturms kein Mana. Sie erzeugt nicht {C}.
* Falls du keinen Kommandeur hast, erzeugt die Fähigkeit des Befehlsturms kein Mana.

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

* Falls ein Artefakt oder eine Kreatur eine Fähigkeit hat, die es dir erlaubt, es bzw. sie für Mana zu opfern, kannst du jene bleibende Karte nicht opfern, um Mana zu erzeugen und auch die Opfer-Kosten für die aktivierte Fähigkeit der Behelfsmunition zu bezahlen.

Bewohner der Efeuallee  
{3}{G}  
Kreatur — Elf, Krieger  
2/3  
Immer wenn eine andere grüne Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

* Die grüne Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, kann als Ziel der Fähigkeit des Bewohners der Efeuallee gewählt werden.
* Der Bewohner der Efeuallee kann als Ziel seiner eigenen Fähigkeit bestimmt werden.

Blasphemische Tat  
{8}{R}  
Hexerei  
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur im Spiel {1} weniger.  
Die Blasphemische Tat fügt jeder Kreatur 13 Schadenspunkte zu.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die der Blasphemischen Tat) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
* Die Fähigkeit der Blasphemischen Tat kann die Gesamtkosten für das Wirken des Zauberspruchs nicht unter {R} senken.
* Die Gesamtkosten, um die Blasphemische Tat zu wirken, werden festgelegt, bevor du die Kosten bezahlst. Falls beispielsweise drei Kreaturen im Spiel sind und darunter eine ist, die du opfern kannst, um {C} zu erzeugen, betragen die Gesamtkosten der Blasphemischen Tat {5}{R}. Danach, wenn du direkt vor dem Bezahlen der Kosten Manafähigkeiten aktivierst, kannst du die Kreatur opfern.
* Spieler können zwar auf die Blasphemische Tat antworten, sobald sie gewirkt wurde, aber sie können nicht zwischen dem Ankündigen des Zauberspruchs und dem Berechnen und Bezahlen der Kosten auf ihn antworten.

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.

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

Blitzmaul-Drache  
{3}{R}{R}  
Kreatur — Drache  
3/3  
Fliegend  
Wenn der Blitzmaul-Drache ins Spiel kommt, kannst du {2}{R} bezahlen. Wenn du dies tust, fügt er einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Blitzmaul-Drachen geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du {2}{R} bezahlen. Falls du dies tust, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel deiner Wahl, dem der Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von Fähigkeiten, die sagen „Falls du dies tust …“, insofern, als Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren können, nachdem Mana bezahlt wurde, aber bevor der Schaden zugefügt wird.
* Während der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit des Blitzmaul-Drachen kannst du nicht mehrere Male {2}{R} bezahlen, damit er mehr als 3 Schadenspunkte zufügt.

Bogenmeister aus Lys Alana  
{2}{G}  
Kreatur — Elf, Bogenschütze  
2/2  
Reichweite  
Immer wenn du einen Elf-Zauberspruch wirkst, kannst du den Bogenmeister aus Lys Alana einer fliegenden Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zufügen lassen.

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

Brennende Wut  
{4}{R}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur hat „{T}: Diese Kreatur fügt einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.“

* Verwende die Stärke der verzauberten Kreatur, die sie zum Zeitpunkt des Verrechnens der aktivierten Fähigkeit hat, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.
* Die verzauberte Kreatur ist die Quelle der aktivierten Fähigkeit, nicht die Brennende Wut. Falls die verzauberte Kreatur beispielsweise grün ist, könntest du die Fähigkeit aktivieren und eine Kreatur mit Schutz vor Rot als Ziel wählen.

Calums Zauberbuch  
{3}  
Artefakt  
{2}, {T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

* Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die ausgelöste Fähigkeit von Calums Zauberbuch verrechnet wird. Dazwischen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Champion der Flamme  
{1}{R}  
Kreatur — Mensch, Krieger  
1/1  
Verursacht Trampelschaden  
Der Champion der Flamme erhält +2/+2 für jede Aura und jede Ausrüstung, die an ihn angelegt ist.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Champion der Flamme zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls eine an ihn angelegte Aura oder Ausrüstung während des Zuges das Spiel verlässt oder an eine andere Kreatur angelegt wird.

Codexzerreißer  
{1}  
Artefakt  
{T}: Ein Spieler deiner Wahl millt eine Karte. *(Er legt die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*  
{5}, {T}, opfere den Codexzerreißer: Bringe eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Du bestimmst das Ziel der letzten Fähigkeit des Codexzerreißers, bevor du ihre Kosten bezahlst, darum kannst du den Codexzerreißer nicht auf diese Weise auf deine Hand zurückbringen.

Cuombajj-Hexen  
{B}{B}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
1/3  
{T}: Die Cuombajj-Hexen fügen einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt und einem Ziel, das ein Gegner bestimmt, 1 Schadenspunkt zu.

* Du bestimmst, welcher Gegner das zweite Ziel bestimmt. Es muss nicht der Gegner sein, der das erste Ziel kontrolliert (oder ist).
* Obwohl der Gegner ein Ziel bestimmt, kontrollierst du die Fähigkeit. Ein Gegner kann keine Kreatur mit Fluchsicherheit, die er kontrolliert, als Ziel bestimmen.

Demütige Überläuferin  
{1}{R}  
Kreatur — Mensch, Räuber  
2/1  
{T}: Ziehe zwei Karten. Ein Gegner deiner Wahl übernimmt die Kontrolle über die Demütige Überläuferin. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

* Die Fähigkeit der Demütigen Überläuferin kann jederzeit in deinem Zug aktiviert werden, auch als Antwort auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit.
* Falls die Demütige Überläuferin nicht im Spiel ist, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird, aber der Spieler deiner Wahl immer noch ein legales Ziel ist, wird die Fähigkeit verrechnet. Du ziehst zwei Karten, obwohl der Spieler nicht die Kontrolle über die Demütige Überläuferin übernimmt.
* Falls die Demütige Überläuferin von einem Spieler kontrolliert wird, der nicht ihr Besitzer ist, und ihr Beherrscher die Partie verlässt, endet der Effekt, der diesem Spieler die Kontrolle über die Demütige Überläuferin gegeben hat. Die Demütige Überläuferin kehrt unter die Kontrolle des Spielers zurück, der noch in der Partie ist und sie zuletzt kontrolliert hat.
* Falls der Besitzer der Demütigen Überläuferin die Partie verlässt, verlässt die Demütige Überläuferin die Partie demütig zusammen mit jenem Spieler.

Die Starken metzeln  
{1}{W}{W}  
Hexerei  
Jeder Spieler bestimmt eine beliebige Anzahl an Kreaturen mit Gesamtstärke 4 oder weniger, die er kontrolliert, und opfert dann alle anderen Kreaturen, die er kontrolliert.

* Die Starken metzeln lässt jeden Spieler eine beliebige Anzahl an Kreaturen bestimmen und überprüft dann, ob die Gesamtstärke der von den Spielern bestimmten Kreaturen jeweils 4 oder weniger beträgt. Du könntest z. B. zwei 2/2 Kreaturen oder eine 1/1 und eine 3/3 Kreatur retten, aber nicht alle vier dieser Kreaturen.
* Sowie Die Starken metzeln verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, dessen Zug es ist, welche Kreaturen verschont werden sollen. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden die nicht bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.
* Falls die Stärke einer Kreatur aus irgendeinem Grund weniger als 0 beträgt, zieht die Fähigkeit sie von der Gesamtstärke der anderen Kreaturen, die ihr Beherrscher bestimmt, ab. Dies kann dazu führen, dass Kreaturen mit Stärke 5 oder höher überleben.

Die Zeichen deuten  
{5}{U}  
Hexerei  
Hellsicht 3, decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Ziehe so viele Karten, wie die umgewandelten Manakosten der Karte betragen. *(Schaue dir für Hellsicht 3 die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek legen und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.)*

* Falls du eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 0 aufdeckst, zum Beispiel eine Länderkarte, ziehst du keine Karten. Andernfalls ist die Karte, die du aufgedeckt hast, die erste Karte, die du ziehst.
* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Drachenumhang  
{R}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Wenn der Drachenumhang ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.  
Die verzauberte Kreatur hat „{R}: Diese Kreatur erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.“

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Drachenumhang verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Er kommt nicht ins Spiel und seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

Einsammeln  
{4}{U}{U}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine bleibende Karte  
Du kontrollierst die verzauberte bleibende Karte.

* Das Übernehmen der Kontrolle über eine bleibende Karte führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über etwaige an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst. Diese bleiben weiterhin angelegt, aber Effekte von Auren, die von „du/dir“ sprechen, beziehen sich nach wie vor auf den Beherrscher der Aura, Ausrüstungen können nur von ihrem jeweiligen Beherrscher während dessen Hauptphase umgerüstet werden, usw.
* Das Übernehmen der Kontrolle über eine Aura oder Ausrüstung ändert nicht, an welche Karte sie angelegt ist.

Engel der Morgenröte  
{4}{W}  
Kreatur — Engel  
3/3  
Fliegend  
Wenn der Engel der Morgenröte ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Engels der Morgenröte betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+1 noch Wachsamkeit.

Ergiebigmacher  
{2}{G}  
Kreatur — Elementarwesen  
0/0  
Der Ergiebigmacher kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.  
{1}{G}, entferne eine +1/+1-Marke vom Ergiebigmacher: Ein Spieler deiner Wahl durchsucht seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringt sie getappt ins Spiel und mischt dann seine Bibliothek.

* Obwohl der als Ziel gewählte Spieler kein Standardland finden muss, falls er das nicht will, muss er trotzdem seine Bibliothek mischen.

Fesseln des Glaubens  
{3}{W}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine bleibende Karte  
Wenn die Fesseln des Glaubens ins Spiel kommen, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.  
Die verzauberte bleibende Karte kann nicht angreifen oder blocken, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.

* Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fesseln des Glaubens verrechnet werden sollen, werden sie nicht verrechnet. Sie kommen nicht ins Spiel und ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst.
* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern sind aktivierte Fähigkeiten.
* Die Fesseln des Glaubens verhindern keine statischen Fähigkeiten, ausgelösten Fähigkeiten oder Manafähigkeiten. Eine Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, und nicht eine Fähigkeit, die Mana kostet.

Funkenernte  
{B}  
Hexerei  
Opfere eine Kreatur oder bezahle {3}{B} als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.  
Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl.

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

Gabe der Biotronik  
{3}{G}  
Spontanzauber  
Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Lege dann eine +1/+1-Marke auf jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der bereits mindestens eine +1/+1-Marke liegt.

* Jede +1/+1-Marke, die auf die Kreatur deiner Wahl gelegt wird, stellt ein separates Ereignis dar. Ersatzeffekte können jede dieser Marken betreffen, die auf die Kreatur gelegt werden.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Gabe der Biotronik verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keine Kreaturen erhalten +1/+1-Marken.
* Falls sich eine +1/+1-Marke auf einer bleibenden Karte unter deiner Kontrolle befindet, die keine Kreatur ist (zum Beispiel ein Fahrzeug, das gerade nicht bemannt ist), erhält diese bleibende Karte keine weitere Marke durch die Gabe der Biotronik.
* Die zustandsbasierte Aktion, die sich ausgleichende +1/+1- und -1/-1-Marken entfernt, tritt erst ein, nachdem die Gabe der Biotronik fertig verrechnet wurde. Es ist möglich, eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur zu legen, auf der eine -1/-1-Marke liegt, und ihr dann eine zweite +1/+1-Marke zu geben.

Gebieterischer Perfekter  
{2}{G}  
Kreatur — Elf, Krieger  
2/2  
Andere Elfen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.  
{G}, {T}: Erzeuge einen 1/1 grünen Elf-Krieger-Kreaturenspielstein.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Elfen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Gebieterische Perfekte während des Zuges das Spiel verlässt.

Gefolge von Trest  
{4}{G}  
Kreatur — Elf, Soldat  
4/4  
Wenn das Gefolge von Trest ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.  
Solange du der Monarch bist, kann das Gefolge von Trest in jedem Kampf eine zusätzliche Kreatur blocken.

* Falls eine Kreatur zwei Kreaturen blockt, wird ihr Kampfschaden jenen Kreaturen zugewiesen und umgekehrt. Dabei gelten dieselben Regeln, wie falls eine Kreatur von zwei Kreaturen geblockt würde.

Geist der Toten  
{4}{B}  
Kreatur — Geist  
\*/\*  
Fliegend  
Stärke und Widerstandskraft des Geists der Toten sind gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof.

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Geists der Toten bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
* Falls der Geist der Toten in deinem Friedhof ist, zählt er sich selbst mit.
* Falls dem Geist der Toten und einer anderen Kreatur gleichzeitig tödlicher Schaden zugefügt wird, sterben beide gleichzeitig. Die andere Kreatur stirbt nicht rechtzeitig, um die Widerstandskraft des Geists der Toten zu erhöhen.

Gelehrte der Zeitalter  
{5}{U}{U}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
3/3  
Wenn die Gelehrte der Zeitalter ins Spiel kommt, bringe bis zu zwei Spontanzauber- und/oder Hexereikarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Gelehrten der Zeitalter kann höchstens zwei Karten zurückbringen, nicht zwei Spontanzauberkarten plus zwei Hexereikarten.

Geschenk des Paradieses  
{2}{G}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert ein Land  
Wenn das Geschenk des Paradieses ins Spiel kommt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.  
Das verzauberte Land hat „{T}: Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe.“

* Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Geschenk des Paradieses verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet. Es kommt nicht ins Spiel und seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

Gifthauch-Drache  
{4}{B}{B}  
Kreatur — Drache  
4/4  
Fliegend  
Wenn der Gifthauch-Drache stirbt, kannst du eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger zerstören.

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

Golem des verborgenen Wissens  
{3}  
Artefaktkreatur — Golem  
2/3  
Immer wenn der Golem des verborgenen Wissens angreift oder blockt, zieht jeder Spieler eine Karte.

* Nachdem die ausgelöste Fähigkeit des Golems des verborgenen Wissens verrechnet wurde, können Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, bevor Blocker deklariert werden (falls der Golem angreift) bzw. bevor Kampfschaden zugefügt wird (falls der Golem blockt).

Grausiges Ableben  
{B}  
Spontanzauber  
Zerstöre eine nichtschwarze Kreatur deiner Wahl, falls ihre Widerstandskraft kleiner oder gleich der Anzahl an Karten in deinem Friedhof ist.

* Das Grausige Ableben kann eine beliebige nichtschwarze Kreatur als Ziel haben. Vergleiche die Widerstandskraft der Kreatur mit der Anzahl der Karten in deinem Friedhof, sowie das Grausige Ableben verrechnet wird, um zu ermitteln, ob jene Kreatur zerstört wird.
* Da das Grausige Ableben erst auf deinen Friedhof gelegt wird, nachdem es fertig verrechnet wurde, wird es nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, ob die Kreatur zerstört wird.

Groß und wild  
{2}{G}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.  
Ziehe eine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Groß und wild verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte.

Güldenlaub-Ausdünner  
{3}{B}{B}  
Kreatur — Elf, Krieger  
4/3  
Bedrohlich *(Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*  
Wenn der Güldenlaub-Ausdünner ins Spiel kommt, kannst du eine Nicht-Elf-Kreatur deiner Wahl, deren Stärke und Widerstandskraft ungleich sind, zerstören.

* Stärke und Widerstandskraft der Nicht-Elf-Kreatur deiner Wahl werden erneut überprüft, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Güldenlaub-Ausdünners verrechnet werden soll. Falls Stärke und Widerstandskraft jener Kreatur zu diesem Zeitpunkt gleich sind, wird die Fähigkeit nicht verrechnet.

Himmlisches Geschenk  
{1}{W}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Wenn das Himmlische Geschenk ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.  
Die verzauberte Kreatur hat Flugfähigkeit.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Himmlische Geschenk verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet. Es kommt nicht ins Spiel und seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

Hirnlose Kampfmaschine  
{4}  
Artefaktkreatur — Konstrukt  
0/0  
Die Hirnlose Kampfmaschine kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.  
{1}, wirf eine Karte ab: Lege eine +1/+1-Marke auf die Hirnlose Kampfmaschine.  
Entferne zwei +1/+1-Marken von der Hirnlosen Kampfmaschine: Ziehe eine Karte.

* Falls das Entfernen von zwei +1/+1-Marken von der Hirnlosen Kampfmaschine dazu führt, dass der auf der Hirnlosen Kampfmaschine vermerkte Schaden größer oder gleich ihrer Widerstandskraft ist, wird sie als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, bevor die Fähigkeit erneut aktiviert werden kann und bevor die Karte gezogen wird.

Hüter der Insel Evos  
{2}{U}  
Kreatur — Vogel, Zauberer  
2/2  
Fliegend  
Kreaturenzauber mit Flugfähigkeit, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

* Ein Kreaturenzauber ohne Flugfähigkeit kostet auch dann nicht weniger, falls ein Effekt dafür sorgt, dass die Kreatur Flugfähigkeit hat, sobald sie im Spiel ist. Das gilt auch, falls der Kreaturenzauber selbst eine Fähigkeit hat, die ihm Flugfähigkeit verleiht, sobald er unter bestimmten Bedingungen im Spiel ist, auch falls die Bedingungen erfüllt sind.
* Die letzte Fähigkeit des Hüters der Insel Evos reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die für einen Kreaturenzauber mit Flugfähigkeit benötigt wird.

Käfig aus Händen  
{2}{W}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken.  
{1}{W}: Bringe den Käfig aus Händen auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Die Fähigkeit, den Käfig aus Händen auf die Hand seines Besitzers zurückzubringen, kann nur aktiviert werden, falls der Käfig aus Händen im Spiel ist. Falls der Käfig aus Händen nicht mehr im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, bleibt der Käfig aus Händen in seiner neuen Zone und wird nicht auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht.

Klinge des Helden  
{2}  
Artefakt — Ausrüstung  
Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+2.  
Immer wenn eine legendäre Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du die Klinge des Helden an sie anlegen.  
Ausrüsten {4} *({4}: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)*

* Falls die legendäre Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, das Spiel verlässt, bevor die Klinge des Helden an sie angelegt wird, bleibt die Klinge des Helden dort, wo sie gerade ist. Falls sie bereits an eine andere Kreatur angelegt ist, bleibt sie an jene Kreatur angelegt.

Klingenbrand  
{1}{B}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges.  
Ziehe eine Karte.

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

Kommando-Signalturm  
Land  
{T}: Erzeuge {C}.  
{T}, opfere den Kommando-Signalturm: Bringe deinen Kommandeur aus der Kommandozone auf deine Hand.

* Falls du einen Kommandeur aus deiner Hand wirkst, wird die „Commander Tax“ nicht angewendet. Außerdem wird durch dieses Wirken nicht die „Commander Tax“ erhöht, falls du den Kommandeur später aus der Kommandozone wirkst.
* Falls sich dein Kommandeur nicht in der Kommandozone befindet (oder du keinen Kommandeur hast), sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, geschieht nichts.
* Falls du zwei Kommandeure mit der Partner-Fähigkeit in deiner Kommandozone hast, bringt der Effekt des Kommando-Signalturms nur einen davon, den du bestimmst, auf deine Hand, nicht beide.

Leichen aufwühlen  
{1}{B}  
Spontanzauber  
Mille drei Karten. Dann kannst du eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen. *(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

* Da Leichen aufwühlen nicht die Kreatur in deinem Friedhof als Ziel hat, kannst du eine der drei Karten bestimmen, die du gegebenenfalls aus deiner Bibliothek dorthin gelegt hast.

Lenkdrachen-Korsar  
{1}{U}  
Kreatur — Mensch, Pirat  
2/1  
Der Lenkdrachen-Korsar hat Flugfähigkeit, solange er angreift.

* Der Lenkdrachen-Korsar hat unmittelbar, nachdem er angreift, Flugfähigkeit. Das bedeutet, dass Kampfeinschränkungen für Kreaturen mit Flugfähigkeit (wie z. B. beim Sandwurm-Aufkommen) nicht angewendet werden, aber Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit Flugfähigkeit angreift (wie z. B. bei der Windvertrauten Sphinx), werden ausgelöst.

Makelloser Magistrat  
{3}{G}  
Kreatur — Elf, Schamane  
2/2  
{T}: Lege für jeden Elfen, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

* Wie viele Marken auf die Kreatur deiner Wahl gelegt werden, wird erst ermittelt, sowie die Fähigkeit des Makellosen Magistrats verrechnet wird. Falls später Elfen ins Spiel kommen oder das Spiel verlassen, bewirkt dies nicht, dass jene Kreatur +1/+1-Marken erhält oder verliert.
* Die als Ziel gewählte Kreatur muss kein Elf sein.

Manaentzug  
{U}{U}  
Spontanzauber  
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Erzeuge zu Beginn deiner nächsten Hauptphase so viel {C}, wie die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs betragen.

* Falls der Zauberspruch deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Manaentzug verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erzeugt zu Beginn deiner nächsten Hauptphase kein Mana. Falls das Ziel legal ist, aber nicht neutralisiert wird (höchst wahrscheinlich weil ein Effekt besagt, dass der Zauberspruch nicht neutralisiert werden kann), erzeugst du Mana.
* Die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Manaentzugs wird normalerweise zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf ausgelöst. Falls du jedoch den Manaentzug in deiner Hauptphase vor dem Kampf oder während deiner Kampfphase wirkst, wird seine verzögert ausgelöste Fähigkeit zu Beginn der Hauptphase nach dem Kampf in diesem Zug ausgelöst.

Marodierender Fleischsack  
{2}{B}  
Kreatur — Zombie, Krieger  
3/1  
Wenn der Marodierende Fleischsack ins Spiel kommt, opfert jeder Spieler eine Kreatur.

* Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du auch den Marodierenden Fleischsack selbst opfern. Falls du keine anderen Kreaturen kontrollierst, musst du den Marodierenden Fleischsack opfern.
* Sowie die Fähigkeit des Marodierenden Fleischsacks verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, dessen Zug es ist, eine Kreatur, die geopfert werden soll. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden all jene Kreaturen gleichzeitig geopfert.

Mausender Bandar  
{1}{G}  
Kreatur — Katze, Affe  
0/0  
Der Mausende Bandar kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.  
Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine beliebige Anzahl an +1/+1-Marken vom Mausenden Bandar auf eine andere Kreatur deiner Wahl bewegen.

* Du bestimmst eine Kreatur als Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Mausenden Bandars, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Wie viele Marken bewegt werden, bestimmst du erst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst dich auch dazu entscheiden, keine Marken zu bewegen. Falls die Kreatur ein illegales Ziel wird oder falls der Mausende Bandar zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, kannst du keine Marken bewegen.
* Um eine Marke von einer Kreatur auf eine andere Kreatur zu bewegen, wird die Marke von der ersten Kreatur entfernt und auf die zweite gelegt. Alle Fähigkeiten, die darauf achten, ob Marken von einer Kreatur entfernt oder auf eine Kreatur gelegt werden, werden angewendet.

Messingherold  
{6}  
Artefaktkreatur — Golem  
2/2  
Sowie der Messingherold ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.  
Wenn der Messingherold ins Spiel kommt, decke die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf. Nimm alle Kreaturenkarten des bestimmten Typs, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, auf deine Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.  
Kreaturen des bestimmten Typs erhalten +1/+1.

* Das Bestimmen des Kreaturentyps geschieht, sowie der Messingherold ins Spiel kommt. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem diese Entscheidung getroffen wird, und dem Zeitpunkt, zu dem die entsprechenden Kreaturen +1/+1 erhalten, keine Aktionen ausführen.
* Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Mensch oder Krieger. Du könntest sogar Feigling bestimmen, falls du dich traust. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie Legendär können nicht bestimmt werden.
* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Kreaturen des bestimmten Typs zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Messingherold während des Zuges das Spiel verlässt.

Monströser Ansturm  
{3}{G}{G}  
Hexerei  
Der Monströse Ansturm fügt X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl du bestimmst, wobei X die höchste Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.

* Du teilst den Schaden unter den als Zielen bestimmten Kreaturen auf, sowie du den Monströsen Ansturm wirkst. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.
* Der Wert für X wird bestimmt, sowie du den Schaden aufteilst. Er ändert sich später nicht mehr, auch nicht, falls sich die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ändert.
* Falls einige der Ziele illegal werden, wird trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet. Der Schaden, der auf die illegalen Ziele aufgeteilt war, wird einfach nicht zugefügt; er wird nicht den verbleibenden legalen Zielen neu zugewiesen.
* Der Monströse Ansturm ist die Quelle des Schadens, nicht die Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst.

Nevinyrrals Wunderscheibe  
{4}  
Artefakt  
Nevinyrrals Wunderscheibe kommt getappt ins Spiel.  
{1}, {T}: Zerstöre alle Artefakte, Kreaturen und Verzauberungen.

* Du opferst Nevinyrrals Wunderscheibe nicht, um ihre Fähigkeit zu aktivieren. Sie wird als Teil der Verrechnung der Fähigkeit zerstört, falls sie noch im Spiel ist. Falls ein Effekt Nevinyrrals Wunderscheibe Unzerstörbarkeit gibt oder sie regeneriert, bleibt sie im Spiel.

Notfallhilfe  
{3}{W}  
Verzauberung  
Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls du im letzten Zug Lebenspunkte verloren hast, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein.

* Schaden, der dir zugefügt wird, führt dazu, dass du entsprechend viele Lebenspunkte verlierst.
* Die Notfallhilfe betrachtet den kompletten vorangegangenen Zug, um zu ermitteln, ob die Fähigkeit ausgelöst wird oder nicht. Es spielt keine Rolle, ob die Notfallhilfe im Spiel war, als du Lebenspunkte verloren hast.
* Die Notfallhilfe ermittelt nur, ob du während des Zuges Lebenspunkte verloren hast, nicht aber, ob dein Lebenspunktestand im Verlauf des Zuges gesunken ist. Falls du beispielsweise 2 Lebenspunkte verloren und dann 8 Lebenspunkte dazuerhalten hast, wird die Fähigkeit der Notfallhilfe ausgelöst.
* Es wird nur ein Soldat erzeugt, egal wie viele Lebenspunkte verloren wurden.
* Der Soldat kann nicht in dem Zug angreifen, in dem er erzeugt wird (es sei denn, etwas verleiht ihm Eile).

Nüchterner Befehl  
{4}{W}{W}  
Hexerei  
Bestimme zwei —  
• Zerstöre alle Artefakte.  
• Zerstöre alle Verzauberungen.  
• Zerstöre alle Kreaturen mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger.  
• Zerstöre alle Kreaturen mit umgewandelten Manakosten von 4 oder mehr.

* Die bestimmten Modi werden nacheinander ausgeführt. Falls eine bleibende Karte eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, immer wenn sie oder eine andere bleibende Karte zerstört wird, sieht sie bleibende Karten, die vor oder gleichzeitig mit ihr zerstört werden, aber nicht bleibende Karten, die durch spätere Modi zerstört werden.
* Falls der erste und der letzte Modus bestimmt werden, muss eine Artefaktkreatur mit umgewandelten Manakosten von 4 oder mehr zweimal regeneriert werden, damit sie überlebt. Das liegt daran, dass die Modi nacheinander ausgeführt werden und der Regenerationsschild vom ersten aufgebraucht wird. Dasselbe gilt für alle anderen Kombinationen von Modi, bei denen eine bleibende Karte zweimal betroffen ist.
* Falls eine Karte ins Exil geschickt wird, „bis“ eine andere bleibende Karte das Spiel verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte sofort ins Spiel zurückgebracht, sobald jene bleibende Karte das Spiel verlässt, während der Nüchterne Befehl verrechnet wird, und kann durch einen späteren Modus zerstört werden.

Omen des Verrats  
{3}{R}  
Hexerei  
Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe die Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Hellsicht 1. *(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.)*

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

Opalpalast  
Land  
{T}: Erzeuge {C}.  
{1}, {T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs. Falls du dieses Mana verwendest, um deinen Kommandeur zu wirken, kommt er mit so vielen zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, wie er in dieser Partie aus der Kommandozone gewirkt wurde.

* Falls du zwei Kommandeure hast, erzeugt die letzte Fähigkeit ein Mana einer beliebigen Farbe in ihrer kombinierten Farbidentität.
* Falls dein Kommandeur eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, erzeugt die letzte Fähigkeit des Opalpalasts kein Mana. Sie erzeugt nicht {C}.
* Falls du keinen Kommandeur hast, erzeugt die letzte Fähigkeit des Opalpalasts kein Mana.
* Die Anzahl der Male, die er in dieser Partie aus der Kommandozone gewirkt wurde, beinhaltet das aktuelle Mal. Falls du beispielsweise deinen Kommandeur zum ersten Mal in einer Partie aus der Kommandozone wirkst, kommt er mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, falls du Mana der letzten Fähigkeit des Opalpalasts für ihn verwendet hast.
* Falls die letzte Fähigkeit des Opalpalasts zwei Mana erzeugt (höchst wahrscheinlich wegen Manaspiegelung) und du sie ausgibst, um einen Kommandeur zu wirken, kommt dieser Kommandeur mit zwei Marken für jedes Mal, das er in diesem Partie aus der Kommandozone gewirkt wurde, ins Spiel.

Orzhov-Advokistin  
{2}{W}  
Kreatur — Mensch, Berater  
1/4  
Zu Beginn deines Versorgungssegments kann jeder Spieler zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur legen, die er kontrolliert. Falls ein Spieler dies tut, können Kreaturen, die er kontrolliert, bis zu deinem nächsten Zug weder dich noch einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen.

* Während die Fähigkeit der Orzhov-Advokistin verrechnet wird, bestimmst du eine Kreatur, die du kontrollierst, oder du bestimmst, keine Marken auf eine Kreatur zu legen; dann machen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge dasselbe. Jeder Spieler weiß, welche Wahl die anderen Spieler getroffen haben, die vor ihm an der Reihe waren. Dann legen alle Spieler, die entschieden haben, zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur zu legen, diese Marken gleichzeitig auf die von ihnen bestimmten Kreaturen.
* Die Fähigkeit der Orzhov-Advokistin hat die Kreaturen, die die +1/+1-Marken erhalten, nicht als Ziel. Ihre Beherrscher bestimmen sie, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Spieler ihre Entscheidung treffen, und dem Zeitpunkt, zu dem die +1/+1-Marken auf die Kreaturen gelegt werden, keine Aktionen ausführen.
* Falls ein Spieler sich entscheidet, das Geschenk der Orzhov-Advokistin anzunehmen, kann dieser Spieler dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, während seines nächsten Zuges mit keinen Kreaturen angreifen, auch nicht mit solchen, die noch nicht im Spiel waren, als die Fähigkeit der Orzhov-Advokistin verrechnet wurde.
* Der Effekt der Orzhov-Advokistin hält Kreaturen auch dann vom Angriff ab, falls die Orzhov-Advokistin das Spiel verlässt, falls die Kreatur, die die Marken erhalten hat, nicht mehr im Spiel ist oder falls ein Effekt diese Marken auf eine andere Kreatur bewegt hat.

Patrouille der neunten Brücke  
{1}{W}  
Kreatur — Zwerg, Soldat  
1/1  
Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, lege eine +1/+1-Marke auf die Patrouille der neunten Brücke.

* Falls der Patrouille der neunten Brücke zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird wie einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, erhält sie durch ihre Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um sie zu retten.
* Für die Fähigkeit der Patrouille der neunten Brücke spielt es keine Rolle, wohin die Kreatur bewegt wird und ob sie in ihrer neuen Zone eine Kreatur ist. Sie kann gestorben, ins Exil geschickt oder auf deine Hand zurückgebracht worden sein und so weiter. Die Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls ein Objekt im Spiel bleibt, aber aufhört, eine Kreatur zu sein. Sie wird nicht ausgelöst, falls eine Kreatur destabilisiert wird.

Pfad der Ahnen  
Land  
Der Pfad der Ahnen kommt getappt ins Spiel.  
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs. Wenn dieses Mana verwendet wird, um einen Kreaturenzauber zu wirken, der einen Kreaturentyp mit deinem Kommandeur gemeinsam hat, wende Hellsicht 1 an. *(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.)*

* Falls du zwei Kommandeure hast, erzeugt die letzte Fähigkeit ein Mana einer beliebigen Farbe in ihrer kombinierten Farbidentität.
* Die Kreaturentypen deines Kommandeurs werden überprüft, unmittelbar nachdem du einen Kreaturenzauber gewirkt und dafür Mana aus der letzten Fähigkeit des Pfads der Ahnen verwendet hast. Sie werden nicht vor Beginn der Partie festgelegt, und es sind nicht unbedingt dieselben Typen, die dein Kommandeur hatte, als du die Fähigkeit aktiviert hast. Insbesondere gilt: Falls dein Kommandeur in einer verborgenen Zone ist (wie auf deiner Hand oder in deiner Bibliothek) oder destabilisiert ist, gilt er als Karte ohne Kreaturentypen.
* Falls dein Kommandeur eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, erzeugt die Fähigkeit des Pfads der Ahnen kein Mana. Sie erzeugt nicht {C}.
* Falls du keinen Kommandeur hast, erzeugt die Fähigkeit des Pfads der Ahnen kein Mana.
* Falls du deinen Kommandeur mit Mana vom Pfad der Ahnen wirkst, und dein Kommandeur nicht auf irgendeine Weise alle seine Kreaturentypen verliert, während er sich auf dem Stapel befindet, wendest du Hellsicht 1 an.
* Falls dein Kommandeur keinen Kreaturentyp hat, kann er auch keinen Kreaturentyp mit einem Zauberspruch, den du wirkst, gemeinsam haben.
* Falls die letzte Fähigkeit des Pfads der Ahnen zwei Mana erzeugt (höchst wahrscheinlich wegen Manaspiegelung) und du sie verwendest, um Kreaturenzauber zu wirken, die einen Kreaturentyp mit deinem Kommandeur gemeinsam haben, werden zwei Fähigkeiten ausgelöst. Jede der Fähigkeiten bewirkt, dass du Hellsicht 1 anwendest. Du wendest nicht Hellsicht 2 an. Das gilt unabhängig davon, ob du das Mana für einen oder zwei Kreaturenzauber verwendet hast.

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. Falls du keine Piraten kontrollierst, sowie der Piratensäbel ins Spiel kommt, hat seine ausgelöste Fähigkeit keinen Effekt.

Plattnerkunst-Preisrichterin  
{3}{G}  
Kreatur — Elf, Handwerker  
3/3  
Wenn die Plattnerkunst-Preisrichterin ins Spiel kommt, ziehe für jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, eine Karte.

* Die Anzahl der Kreaturen mit +1/+1-Marken, die du kontrollierst, wird erst gezählt, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Plattnerkunst-Preisrichterin verrechnet wird. Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit antworten und versuchen, diese Zahl zu ändern.
* Die Fähigkeit der Plattnerkunst-Preisrichterin zählt die Anzahl der Kreaturen, nicht die Anzahl der Marken. Eine Kreatur mit mehr als einer +1/+1-Marke lässt dich nicht mehr als eine Karte ziehen.

Prüfung der Nylea  
{1}{G}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie. Falls dann drei oder mehr +1/+1-Marken auf ihr liegen, opfere die Prüfung der Nylea.  
Wenn du die Prüfung der Nylea opferst, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

* Die +1/+1-Marke wird auf die Kreatur gelegt, bevor Blocker deklariert werden und bevor Kampfschaden zugefügt wird.
* Das Überprüfen, ob auf der verzauberten Kreatur drei oder mehr +1/+1-Marken liegen, geschieht als Teil der Verrechnung der durch den Angriff ausgelösten Fähigkeit. Falls die dritte +1/+1-Marke auf andere Weise auf die verzauberte Kreatur gelegt wird, opferst du die Prüfung der Nylea erst, wenn die Kreatur das nächste Mal angreift.
* Falls du die Prüfung auf andere Weise opferst, wird ihre letzte Fähigkeit ausgelöst.

Renegaten-Taktik  
{R}  
Hexerei  
Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.  
Ziehe eine Karte.

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

Ringe aus der hellen Esse  
{3}  
Artefakt  
Immer wenn du eine Fähigkeit aktivierst und falls es keine Manafähigkeit ist, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, kopiere die Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
* Du kannst jedes Mal, wenn die Fähigkeit der Ringe aus der hellen Esse verrechnet wird, nur einmal {2} bezahlen.
* Falls die Fähigkeit {X} in ihren Kosten hat, verwendet die Kopie denselben Wert für X.
* Die ausgelöste Fähigkeit der Ringe aus der hellen Esse und die Kopie, die sie erzeugt, werden beide vor der Fähigkeit, von der sie ausgelöst wurde, verrechnet. Sie werden auch verrechnet, falls die Fähigkeit neutralisiert wird.
* Die Kopie hat die gleichen Ziele wie die Fähigkeit, die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
* Falls das Bezahlen der Aktivierungskosten der Fähigkeit das Opfern der Ringe aus der hellen Esse beinhaltet, wird die Fähigkeit nicht kopiert. Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit als aktiviert gilt (nachdem alle Kosten bezahlt wurden), sind die Ringe aus der hellen Esse nicht mehr im Spiel.

Sandsteinorakel  
{7}  
Artefaktkreatur — Sphinx  
4/4  
Fliegend  
Wenn das Sandsteinorakel ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner. Falls jener Spieler mehr Karten auf der Hand hat als du, ziehe so viele Karten, wie die Differenz beträgt.

* Du bestimmst einen Gegner, während die Fähigkeit des Sandsteinorakels verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du diese Entscheidung triffst, und dem Zeitpunkt, zu dem du Karten ziehst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
* Um so viele Karten zu ziehen, wie die Differenz beträgt, ermittle zuerst, wie viele Karten du ziehen kannst, und ziehe dann so viele Karten, ggf. modifiziert durch Ersatzeffekte. Falls du beispielsweise zwei Karten auf der Hand hast und der bestimmte Gegner hat fünf, führt die Gedankenspiegelung dazu, dass du sechs Karten ziehst anstatt drei.

Schimmernder Myr  
{3}  
Artefaktkreatur — Myr  
2/2  
Aufblitzen  
Du kannst Artefaktzauber wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

* Sobald du ankündigst, dass du einen Zauberspruch wirkst, können Spieler nicht versuchen, den Schimmernden Myr aus dem Spiel zu entfernen, damit das Wirken illegal wird. Falls der Schimmernde Myr entfernt wird, nachdem du einen Zauberspruch gewirkt hast, hat dies keine Auswirkungen auf den Zauberspruch.

Schmelzofenfeier  
{1}{R}{R}  
Verzauberung  
Immer wenn du eine andere bleibende Karte opferst, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, fügt die Schmelzofenfeier einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

* Die Schmelzofenfeier ermöglicht dir nicht, bleibende Karten opfern zu können. Ihre Fähigkeit wird ausgelöst, immer wenn du eine bleibende Karte opferst, weil etwas anderes dich angewiesen hat, dies zu tun.
* Du bestimmst, ob du die {2} bezahlst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, falls das Ziel immer noch legal ist. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die {2} bezahlst, und dem Zeitpunkt, zu dem Schaden zugefügt wird, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
* Du kannst jedes Mal, wenn die Fähigkeit der Schmelzofenfeier verrechnet wird, nur einmal {2} bezahlen.

Schuss des Himmelswalfängers  
{2}{W}  
Spontanzauber  
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder mehr. Hellsicht 1. *(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.)*

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Schuss des Himmelswalfängers verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an.

Schweißfunken  
{2}{R}  
Spontanzauber  
Die Schweißfunken fügen einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich 3 plus der Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst, ist.

* Falls du keine Artefakte kontrollierst, fügen die Schweißfunken der Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Seelenfeuer  
{2}{R}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, sowie das Seelenfeuer verrechnet wird, wird kein Schaden zugefügt.

Sichterwurm  
{5}{G}{G}  
Kreatur — Wurm  
7/7  
Verursacht Trampelschaden  
Wenn der Sichterwurm ins Spiel kommt, wende Hellsicht 3 an und decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten der aufgedeckten Karte dazu.

* Sobald die Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit des Sichterwurms begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis sie abgeschlossen ist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, deine Bibliothek zu ändern, nachdem du Hellsicht angewendet hast und bevor du die oberste Karte deiner Bibliothek offen vorgezeigt hast.
* Für Karten in deiner Bibliothek mit {X} in ihren Manakosten wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

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 bleibende Karte, die du kontrollierst.
* Falls die Kreatur, die du kontrollierst und die das Ziel des Zauberspruchs oder der Fähigkeit deiner Wahl ist, das Spiel verlässt, ist jener Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit kein legales Ziel für die Fähigkeit des Sirenen-Sturmbändigers mehr. Andererseits gilt: Falls die als Ziel gewählte Kreatur ein illegales Ziel für den Zauberspruch oder die Fähigkeit deiner Wahl wird, aber unter deiner Kontrolle im Spiel bleibt, ist der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit deiner Wahl trotzdem ein legales Ziel für die Fähigkeit des Sirenen-Sturmbändigers.

Sphäre des Kommandeurs  
{3}  
Artefakt  
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs.  
Opfere die Sphäre des Kommandeurs: Ziehe eine Karte.

* Falls du zwei Kommandeure hast, erzeugt die Fähigkeit ein Mana einer beliebigen Farbe in ihrer kombinierten Farbidentität.
* Falls dein Kommandeur eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, erzeugt die erste Fähigkeit der Sphäre des Kommandeurs kein Mana. Sie erzeugt nicht {C}.
* Falls du keinen Kommandeur hast, erzeugt die erste Fähigkeit der Sphäre des Kommandeurs kein Mana.

Spontane Mutation  
{U}  
Verzauberung — Aura  
Aufblitzen  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur erhält -X/-0, wobei X gleich der Anzahl an Karten in deinem Friedhof ist.

* Der Wert von X wird mit jeder Änderung der Anzahl an Karten in deinem Friedhof aktualisiert.

Stein des Sagensuchers  
{6}  
Artefakt  
{3}, {T}: Ziehe drei Karten. Das Aktivieren dieser Fähigkeit kostet für jede Karte auf deiner Hand {1} mehr.

* Verwende die Anzahl an Karten auf deiner Hand zu dem Zeitpunkt, an dem du die Fähigkeit aktivierst (bevor du drei Karten ziehst), um zu bestimmen, um wie viel Mana sich die Aktivierungskosten erhöhen.

Streben nach Wissen  
{2}{U}  
Spontanzauber  
Ziehe drei Karten. Wirf dann zwei Karten ab, es sei denn, du wirfst eine Artefaktkarte ab.

* Du kannst entweder eine Artefaktkarte abwerfen oder zwei Karten, die Artefakte sein können oder auch nicht. Falls du wirklich möchtest, kannst du auch zwei Artefaktkarten abwerfen.

Sturmschlag  
{2}{U}  
Spontanzauber  
Bringe eine getappte Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.  
Ziehe eine Karte.

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

Übernatürliche Ausdauer  
{B}  
Spontanzauber  
Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +2/+0 und „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück.“

* Der Effekt der Übernatürlichen Ausdauer tritt nur einmal ein. Falls die als Ziel bestimmte Kreatur stirbt und anschließend ins Spiel zurückkehrt, gilt sie als eine neue Kreatur. Falls diese neue Kreatur dann ebenfalls stirbt, kehrt sie kein zweites Mal zurück.

Unheilverkündende Krähe  
{2}{B}  
Kreatur — Zombie, Vogel  
2/1  
Fliegend  
Wenn die Unheilverkündende Krähe ins Spiel kommt oder stirbt, millst du zwei Karten. *(Lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

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

Unvergänglicher Zorn  
{2}{R}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und kann nicht blocken.  
Wenn der Unvergängliche Zorn aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, bringe den Unvergänglichen Zorn auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Unvergängliche Zorn verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Er wird vom Stapel aus auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und kommt nicht ins Spiel. Daher wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.

Uralte Feindseligkeit  
{1}{G}  
Spontanzauber  
Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, falls sie legendär ist. Dann kämpft sie gegen eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. *(Jede fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Du kannst die Uralte Feindseligkeit nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.
* Die Kreatur, die du kontrollierst, muss nicht legendär sein. Sie erhält einfach keine +1/+1-Marke, bevor sie kämpft, falls sie nicht legendär ist.
* Falls eines der beiden Ziele illegal ist, sowie versucht wird, die Uralte Feindseligkeit zu verrechnen, 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, die Uralte Feindseligkeit zu verrechnen, legst du keine +1/+1-Marke auf sie. Falls die Kreatur ein legales Ziel ist, nicht aber die Kreatur, die dein Gegner kontrolliert, dann legst du dennoch eine Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst, falls sie legendär ist.

Versierter Animator  
{2}{U}  
Kreatur — Mensch, Handwerker  
1/3  
Wenn der Versierte Animator ins Spiel kommt, wird ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, zu einer Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5, solange der Versierte Animator im Spiel ist.

* Der Versierte Animator entfernt keine Fähigkeiten, die das Artefakt deiner Wahl hat.
* Das Artefakt behält alle Typen, Untertypen und Übertypen, die es hat.
* Falls eine Ausrüstung zu einer Artefaktkreatur wird, kann sie nicht an eine andere Kreatur angelegt werden. Falls sie bereits an eine Kreatur angelegt war, wird sie gelöst.
* Falls das Artefakt bereits eine Kreatur war, werden seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft jeweils zu 5. Dies überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen und erst angewendet werden, nachdem die Fähigkeit des Versierten Animators verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
* Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren (wie der Effekt von Titanisches Wachstum oder +1/+1-Marken), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
* Die resultierende Artefaktkreatur kann in deinem Zug angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann sie eine Kreatur ist. Nur wie lange sie bereits im Spiel ist, ist wichtig.

Verwunschener Mantel  
{3}  
Artefakt — Ausrüstung  
Die ausgerüstete Kreatur hat Wachsamkeit, Eile und verursacht Trampelschaden.  
Ausrüsten {1} *({1}: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)*

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

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 wird, führt das nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Werkstatt-Assistent  
{3}  
Artefaktkreatur — Konstrukt  
1/2  
Wenn der Werkstatt-Assistent stirbt, bringe eine andere Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Falls eine andere Artefaktkarte zur gleichen Zeit auf deinen Friedhof gelegt wird wie der Werkstatt-Assistent, kannst du sie mit der ausgelösten Fähigkeit des Werkstatt-Assistenten als Ziel bestimmen.

Zu Staub zurückkehren  
{2}{W}{W}  
Spontanzauber  
Schicke ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil. Falls du diesen Zauberspruch während deiner Hauptphase gewirkt hast, kannst du bis zu ein weiteres Artefakt oder eine weitere Verzauberung deiner Wahl ins Exil schicken.

* Zu Staub zurückkehren kann immer ein zweites Artefakt oder eine zweite Verzauberung als Ziel haben; es schickt es bzw. sie nur nicht ins Exil, falls es nicht deine Hauptphase ist, wenn du Zu Staub zurückkehren wirkst.
* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit Zu Staub zurückkehren kopiert, schickt die Kopie nur das erste Artefakt bzw. die erste Verzauberung deiner Wahl ins Exil. Das liegt daran, dass die Kopie nicht gewirkt wurde.

Zusammen durchbrennen  
{1}{U}  
Spontanzauber  
Bestimme zwei Kreaturen deiner Wahl, die von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden. Bringe die Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

* Falls eine der zwei Kreaturen deiner Wahl zu einem illegalen Ziel wird, kann Zusammen durchbrennen noch immer ihren Beherrscher ermitteln, um zu überprüfen, ob die andere Kreatur ein legales Ziel ist. Falls das illegale Ziel das Spiel verlassen hat, verwende seine zuletzt bekannten Informationen. Falls die andere Kreatur weiterhin ein legales Ziel ist, wird sie auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.
* Falls aus irgendeinem Grund beide Kreaturen vom gleichen Spieler kontrolliert werden, wenn Zusammen durchbrennen verrechnet werden soll, sind beide Ziele illegal. Der Zauberspruch wird nicht verrechnet.

Magic: The Gathering, Magic, Commander-Legenden und Battlebond sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2020 Wizards.