

## **Warhammer 40,000 Commander-Sethinweise**

Zusammengestellt von Jess Dunks

Fassung vom 15. August 2022

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

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen zur Turnierlegalität der Karten und erklärt einige der 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**

#### **Turnierlegalität der Karten**

*Warhammer: 40.000 Commander*-Karten mit dem Set-Code 40K und den Nummern 1-176 sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Karten mit dem Set-Code 40K und den Nummern 181-317 sowie 322 sind neu aufgelegte Karten und in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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

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

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

---

#### **Neue Schlüsselworfähigkeit: Unersättlich**

Unersättlich ist eine neue Schlüsselworfähigkeit, die auf einigen Karten mit {X} in den Manakosten zu finden ist. „Unersättlich“ bedeutet: „Diese bleibende Karte kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel“ und „Wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt und falls X gleich 5 oder mehr ist, ziehe eine Karte.“

Zoantroph  
 {X} {U} {R}  
 Kreatur — Tyranide  
 0/0  
 Unersättlich (*Diese Kreatur kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel. Falls X gleich 5 oder mehr ist, ziehe eine Karte, wenn sie ins Spiel kommt.*)  
 Fliegend, Abwehr {2}  
 Warpblitz — Wenn der Zoantroph ins Spiel kommt, fügt er einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu.

Allgemeine Hinweise zu „Unersättlich“:

- Die Marken werden auf eine Kreatur mit Unersättlich gelegt, sowie sie ins Spiel kommt. Sie kommt nicht zuerst ins Spiel und erhält erst dann ihre Marken. Ausgelöste Fähigkeiten, die prüfen, ob eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke oder Widerstandskraft ins Spiel kommt, berücksichtigen die Marken, wenn überprüft wird, ob sie ausgelöst werden oder nicht.
- Die ausgelöste Fähigkeit, die prüft, ob X gleich 5 oder mehr ist, bezieht sich auf den Wert für X, der bestimmt wurde, sowie der Zauberspruch gewirkt wurde. Diese Zahl kann von der Anzahl an Marken, mit der die Karte ins Spiel kommt, abweichen, falls Ersatzeffekte angewendet wurden. Dasselbe gilt für alle anderen Fähigkeiten, die sich auf X beziehen und ausgelöst werden, wenn die Karte ins Spiel kommt.
- Falls eine andere bleibende Karte als Kopie einer Kreatur mit Unersättlich ins Spiel kommt, kommt sie mit keinen Marken von der Unersättlich-Fähigkeit ins Spiel.
- Falls ein Bleibende-Karte-Zauberspruch mit Unersättlich kopiert wird, hat er denselben Wert für X und der Spielstein, zu dem er wird, kommt mit X Marken ins Spiel.

---

### Neue Schlüsselwortfähigkeit: Trupp

Trupp ist eine Fähigkeit, mit der eine Kreatur Verstärkung mitbringen kann. Wenn du einen Zauberspruch mit Trupp wirkst, kannst du beliebig oft seine Trupp-Kosten zahlen. Wenn jene Kreatur ins Spiel kommt, wird eine Fähigkeit ausgelöst, die für jedes Mal, dass du die Trupp-Kosten bezahlt hast, einen Spielstein erzeugt, der eine Kopie von ihr ist.

Arco-Flagellant  
 {2} {B}  
 Kreatur — Mensch  
 3/1  
 Trupp {2} (*Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du beliebig oft {2} bezahlen. Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge entsprechend viele Spielsteine, die Kopien von ihr sind.*)  
 Der Arco-Flagellant kann nicht blocken.  
 Duldsamer — Bezahle 3 Lebenspunkte: Der Arco-Flagellant erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst die Trupp-Kosten beliebig oft bezahlen. Du erhältst für jedes Mal, dass du die Trupp-Kosten bezahlt hast, einen Spielstein, der eine Kopie jener bleibenden Karte ist.

- Die Fähigkeit wird nicht ausgelöst und keine Spielsteine werden erzeugt, falls der ursprüngliche Zauberspruch neutralisiert wurde oder aus einem anderen Grund vom Stapel entfernt wurde, bevor er verrechnet wurde.
- Falls die Kreatur aus irgendeinem Grund die Trupp-Fähigkeit nicht mehr hat, wenn sie im Spiel ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst, selbst wenn du die Trupp-Kosten einmal oder öfter bezahlt hast.

### Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: **Mirakulum**

Mirakulum ist eine wiederkehrende Mechanik, die dir erlaubt, einen Zauberspruch zu wesentlich geringeren Kosten zu wirken, falls er die erste Karte war, die du in jenem Zug gezogen hast. Sowie du in jedem Zug deine erste Karte ziehst und falls sie eine Karte mit Mirakulum ist, kannst du sie offen vorzeigen. Wenn du dies tust, geht eine ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel, die dir erlaubt, sie für ihre Mirakulum-Kosten zu wirken, sowie sie verrechnet wird.

Sororita Repentia

{3} {W} {B}

Kreatur — Mensch, Krieger

5/1

*Märtyrertod* — Wenn die Sororita Repentia stirbt, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu und ziehst zwei Karten.

Mirakulum {W} {B} *(Du kannst diese Karte zu ihren Mirakulum-Kosten wirken, wenn du sie ziehst, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.)*

- Es ist wichtig, eine Karte mit Mirakulum offen vorzuzeigen, bevor sie mit den anderen Karten auf deiner Hand vermischt wird.
- Du kannst eine Karte mit Mirakulum in jedem Zug aufdecken und wirken, nicht nur in deinem eigenen, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.
- Das Ziehen von mehreren Karten auf einmal wird immer als eine Folge einzelner Ziehvorgänge abgehandelt. Falls du zum Beispiel in einem Zug noch keine Karten gezogen hast und einen Zauber wirkst, der dich anweist, drei Karten zu ziehen, ziehst du sie eine nach der anderen. Nur die erste Karte, die auf diese Weise gezogen wird, kann vorgezeigt und für ihre Mirakulum-Fähigkeit gewirkt werden.
- Falls ein Effekt eine Karte auf deine Hand bringt, ohne das Wort „ziehen“ zu verwenden, wurde die Karte nicht gezogen.
- Du musst eine gezogene Karte mit Mirakulum nicht vorzeigen, falls du sie zu diesem Zeitpunkt nicht wirken möchtest.
- Du kannst eine Karte nur zu ihren Mirakulum-Kosten wirken, sowie die ausgelöste Mirakulum-Fähigkeit verrechnet wird. Wenn du sie zu diesem Zeitpunkt nicht wirken möchtest (oder nicht wirken kannst, weil vielleicht keine legalen Ziele verfügbar sind), kannst du sie später nicht mehr zu den Mirakulum-Kosten wirken.
- Du wirkst die Karte mit Mirakulum während der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Ignoriere alle Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen.
- Mirakulum-Kosten sind alternative Kosten zum Wirken des Zauberspruchs mit Mirakulum. Sie können nicht mit anderen alternativen Kosten wie dem Wirken eines Zauberspruchs „ohne seine Manakosten zu bezahlen“ kombiniert werden.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Mirakulum-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Wenn die Karte mit Mirakulum deine Hand verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du sie nicht unter Anwendung ihrer Mirakulum-Fähigkeit wirken.
- Die Karte wird gezogen, ob du die Mirakulum-Fähigkeit verwendest oder nicht. Entsprechend wird dadurch zum Beispiel eine Fähigkeit ausgelöst, die immer dann ausgelöst wird, wenn du eine Karte ziehst. Falls du die Karte nicht unter Anwendung ihrer Mirakulum-Fähigkeit wirkst, bleibt sie auf deiner Hand.

---

### Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Exhumieren

Exhumieren ist eine wiederkehrende Fähigkeit, die einer bleibenden Karte erlaubt, sich noch ein letztes Mal im Spiel zu bewähren. Falls du die Exhumieren-Kosten einer Karte in einem Friedhof bezahlst, bringst du jene bleibende Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück und sie erhält Eile. Zu Beginn deines nächsten Endsegments wird eine Fähigkeit ausgelöst, die sie ins Exil schickt. Falls sie das Spiel verlassen würde und in irgendeine Zone gelegt würde, die nicht das Exil ist, schicke sie stattdessen ins Exil.

Hexjäger-Destruktor

{4} {B} {B}

Artefaktkreatur — Necron

6/6

*Multiziel-Eliminator* — Der Hexjäger-Destruktor kann nicht geblockt werden, außer von sechs oder mehr Kreaturen.

Exhumieren {4} {B} {B} (*{4} {B} {B}*): *Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile.*

*Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.)*

- Falls du die Exhumieren-Fähigkeit einer Karte aktivierst, diese Karte jedoch aus deinem Friedhof entfernt wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird die Exhumieren-Fähigkeit zwar verrechnet, hat aber keinen Effekt.
- Das Aktivieren der Exhumieren-Fähigkeit einer bleibenden Karte ist nicht dasselbe wie das Wirken eines Zauberspruchs. Die Exhumieren-Fähigkeit wird auf den Stapel gelegt, die Karte jedoch nicht. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren (wie Abwürgen), interagieren auch mit Exhumieren; Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit Zaubersprüchen auf dem Stapel interagieren (wie Abbrechen) dagegen nicht.
- Falls eine bleibende Karte, die mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurde, das Spiel aus einem beliebigen Grund verlassen würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt, es sei denn, der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit, der bzw. die dafür sorgt, dass sie das Spiel verlässt, versucht selbst, sie ins Exil zu schicken. In dem Fall wird die bleibende Karte von dem Zauberspruch oder der Fähigkeit ins Exil geschickt. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die die Karte ins Exil schickt, sie später ins Spiel zurückbringt, kehrt die Karte als neues Objekt ohne Verbindung zu ihrer früheren Existenz ins Spiel zurück. Der Exhumieren-Effekt gilt dann nicht mehr für sie.
- Zu Beginn des Endsegments werden bleibende Karten, die mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurden, ins Exil geschickt. Das ist eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, und sie kann durch Effekte, die

ausgelöste Fähigkeiten neutralisieren, neutralisiert werden. Falls die Fähigkeit neutralisiert wird, bleibt die bleibende Karte im Spiel und die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird nicht erneut ausgelöst. Der Ersatzeffekt bleibt jedoch weiterhin bestehen und wird die Karte ins Exil schicken, sobald sie das Spiel verlässt.

- Exhumieren gewährt der bleibenden Karte, die ins Spiel zurückgebracht wird, Eile. Jedoch erhält die bleibende Karte keine der Fähigkeiten, die sie später ins Exil schicken. Falls die bleibende Karte alle ihre Fähigkeiten verliert, wird sie dennoch zu Beginn des Endsegments ins Exil geschickt, und falls sie das Spiel verlassen würde, wird sie dennoch stattdessen ins Exil geschickt.

---

### Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Kaskade

Zaubersprüche mit Kaskade quellen vor Energie über und man weiß nie, was als Nächstes geschieht, wenn man sie wirkt. Die einzige Gewissheit: du bekommst zwei Zaubersprüche zum Preis von einem!

Herolde des Tzeentch

{4} {U}

3/3

Fliegend

*Kaskade (Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*

- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie 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.
- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Aufgrund einer Regeländerung von Kaskade aus dem Jahr 2021 muss der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben. Früher konntest du in Fällen, in denen der Manabetrag einer Karte vom resultierenden Zauberspruch abwich, wie es bei einigen modalen doppelseitigen Karten oder Karten mit Abenteuer der Fall ist, einen Zauberspruch wirken, der einen höheren Manabetrag hatte als die ins Exil geschickte Karte.
- Zwei neue Karten aus diesem Set gewähren dem nächsten Zauberspruch, den du wirkst, Kaskade. Das bedeutet, dass der nächste Zauberspruch, den du wirkst, Kaskade erhält, sowie du damit beginnst, ihn zu

wirken, indem du ihn auf den Stapel legst, und dass die Kaskade-Fähigkeit ausgelöst ist, sobald du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

---

### **Warhammer: 40.000 Commander KARTENSPEZIFISCHES**

Abaddons Weisung

{3} {B}

Hexerei

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Zerstöre jede Kreatur, deren Stärke kleiner ist als die Stärke der bestimmten Kreatur.

- Falls die bestimmte Kreatur ein illegales Ziel ist, sowie Abaddons Weisung verrechnet werden soll, wird sie vom Stapel entfernt und keine Kreaturen werden zerstört.
- 

Akolyth-Hybride

{2} {R}

Kreatur — Tyranide, Mensch

2/2

*Schwerer Steinschneider* — Immer wenn der Akolyth-Hybride angreift, zerstöre bis zu ein Artefakt deiner Wahl. Falls ein Artefakt auf diese Weise zerstört wird, zieht sein Beherrscher eine Karte.

- Falls das Artefakt deiner Wahl Unzerstörbarkeit hat, wird es auf diese Weise nicht zerstört und sein Beherrscher zieht keine Karte. Falls es zerstört wird und in eine andere Zone als auf einen Friedhof gelegt wird, zieht sein Beherrscher dennoch eine Karte.
- 

Anrakyr der Reisende

{4} {B}

Legendäre Artefaktkreatur — Necron

4/4

*Herr der pyrrhianischen Legionen* — Immer wenn Anrakyr der Reisende angreift, kannst du einen Artefaktzauber aus deiner Hand oder deinem Friedhof wirken, indem du Lebenspunkte in Höhe seines Manabetrags bezahlst, anstatt seine Manakosten zu bezahlen.

- Du kannst einen Zauberspruch nur auf diese Weise wirken, indem du die entsprechende Anzahl an Lebenspunkten bezahlst. Du kannst nicht seine normalen Kosten bezahlen und du kannst keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten, zum Beispiel Bonuskosten, bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.
  - Falls du einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten auf diese Weise wirkst, muss X gleich 0 sein.
-

Aufstrebender Champion  
{3} {R}  
Kreatur — Astartes, Krieger  
3/3

Bedrohlich  
*Verdorbener Aufstieg* — Wenn der Aufstrebende Champion einem Spieler Kampfschaden zufügt, opfere ihn. Falls du dies tust, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst. Bringe sie ins Spiel und mische dann den Rest in deine Bibliothek. Falls jene Kreatur ein Dämon ist, fügt sie jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls du den Aufstrebenden Champion immer noch kontrollierst, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du ihn opfern. Du kannst nicht bestimmen, ihn nicht zu opfern.
- 

Aus der Gruft  
{2} {B}  
Verzauberung  
Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du zwei Äonenmarken auf Aus der Gruft und millst dann so viele Karten, wie Äonenmarken darauf liegen. Falls du eine Karte ziehen würdest, während deine Bibliothek keine Karten enthält, bringe stattdessen eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Falls du das nicht kannst, verlierst du die Partie.

- Falls ein Effekt einen Spieler anweist, mehrere Karten zu ziehen, werden diese Karten einzeln gezogen und die zweite Fähigkeit von Aus der Gruft wird auf jede davon angewendet, falls zutreffend.
- 

Be'lakor, der Dunkle Meister  
{3} {U} {B} {R}  
Legendäre Kreatur — Dämon, Adliger  
6/5  
Fliegend  
*Prinz des Chaos* — Wenn Be'lakor, der Dunkle Meister, ins Spiel kommt, ziehst du X Karten und verlierst X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an Dämonen ist, die du kontrollierst.  
*Fürst der Qualen* — Immer wenn ein anderer Dämon unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt er einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Die Anzahl an Dämonen, die du kontrollierst, wird erst beim Verrechnen der Fähigkeit von Be'lakor, dem Dunklen Meister, überprüft. Falls Be'lakor dann noch im Spiel ist, zählt er sich selbst.
-

Biophagus

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Tyranide, Zauberer

1/3

*Genomische Verbesserung* — {T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Falls dieses Mana ausgegeben wird, um einen Kreaturenzauber zu wirken, kommt die Kreatur mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

- Falls die Fähigkeit von Biophagus mehr als ein Mana erzeugt, zum Beispiel durch einen Effekt wie den der Manaspiegelung, kommt jede Kreatur, die mit jenem Mana gewirkt wurde, mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel. Falls das gesamte Mana für dieselbe Kreatur ausgegeben wurde, kommt sie mit entsprechend vielen zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel.
- 

Biotransfer

{2}{B}{B}

Verzauberung

Kreaturen, die du kontrollierst, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Artefakte. Dasselbe gilt für Kreaturenzauber, die du kontrollierst, und Kreaturenkarten, die du besitzt und die nicht im Spiel sind.

Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, verlierst du 1 Lebenspunkt und erzeugst einen 2/2 schwarzen Necron-Krieger-Artefaktkreaturenspielstein.

- Ersatzeffekte, die Artefakte modifizieren, sowie sie ins Spiel kommen, werden angewendet, nachdem du den Effekt des Biotransfers angewendet hast. Wenn du zum Beispiel einen Biotransfer kontrollierst und ein Effekt aktiv ist, der besagt, dass Artefakte getappt ins Spiel kommen, kommen Kreaturen, die du kontrollierst, getappt ins Spiel.
- 

Blut für den Blutgott!

{8}{B}{B}{R}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur, die in diesem Zug gestorben ist, {1} weniger. Wirf deine Hand ab und ziehe dann acht Karten. Blut für den Blutgott! fügt jedem Gegner 8 Schadenspunkte zu. Schicke Blut für den Blutgott! ins Exil.

- Die Fähigkeit, die die Manakosten reduziert, reduziert nur die generischen Manakosten. Der Zauberspruch kostet mindestens {B}{B}{R}, selbst wenn in jenem Zug mehr als acht Kreaturen gestorben sind.
-

Callidus-Assassine

{4} {U} {B}

Kreatur — Mensch, Gestaltwandler Assassine

3/3

Aufblitzen

*Polymorphin* — Du kannst die Callidus-Assassine getappt als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass sie „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, zerstöre bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl mit demselben Namen wie diese Kreatur“ hat.

- Die Callidus-Assassine kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (falls diese Kreatur nicht auch etwas kopiert oder ein Spielstein ist; siehe unten), und sie hat die ausgelöste Fähigkeit. Sie 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.
- Die ausgelöste Fähigkeit, die die Callidus-Assassine hat, ist Teil ihres Kopiereffekts und ist ein kopierbarer Wert, den andere Effekte kopieren können.
- Falls die bestimmte Kreatur (a) etwas Anderes (b) kopiert (wenn sie zum Beispiel selbst eine Callidus-Assassine ist), dann kommt deine Callidus-Assassine als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die bestimmte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert die Callidus-Assassine die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. In diesem Fall ist die Callidus-Assassine kein Spielstein.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Callidus-Assassine ins Spiel kommt. Du kannst die Reihenfolge jener Fähigkeiten und der ausgelösten Fähigkeit, die ihr durch ihren Kopiereffekt gewährt wird, bestimmen. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls die Callidus-Assassine irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann die Callidus-Assassine nicht zu einer Kopie der anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.
- Du kannst auch bestimmen, nichts zu kopieren. In diesem Fall kommt die Callidus-Assassine als 3/3 Kreatur ins Spiel. Insbesondere bedeutet das, dass sie nicht „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, zerstöre bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl mit demselben Namen wie diese Kreatur“ hat.

---

Celestine, die Lebende Heilige

{4} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/4

Fliegend, Lebensverknüpfung

*Heilende Tränen* — Zu Beginn deines Endsegments bringst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag X oder weniger aus deinem Friedhof in Spiel zurück, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Celestines ausgelöste Fähigkeit prüft die Gesamtsumme der Lebenspunkte, die du dazuerhalten hast, um X zu bestimmen, unabhängig davon, ob du auch Lebenspunkte verloren hast. Falls du zum Beispiel in diesem

Zug 3 Lebenspunkte dazuerhalten hast, ist X gleich 3, selbst wenn du im selben Zug eine beliebige Anzahl an Lebenspunkten verloren hast.

- Die Kreaturenkarte deiner Wahl wird bestimmt, sowie die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird. Wenn du danach Lebenspunkte dazuerhältst, kannst du kein Ziel mehr mit größerem Manabetrag bestimmen.

---

Chaos-Geißel

{3} {B} {R}

Artefaktkreatur — Dämon, Konstrukt

5/4

Verursacht Trampelschaden

*Kampfgeschütz* — Wenn die Chaos-Geißel ins Spiel kommt oder stirbt, bestimme für jeden Gegner eine bleibende Karte, die kein Land ist und die jener Spieler kontrolliert. Bestimme eine davon per Zufall und zerstöre sie.

- Falls du eine oder mehrere bleibende Karten mit Unzerstörbarkeit bestimmst und gleichzeitig eine oder mehrere bleibende Karten bestimmt wurden, die nicht Unzerstörbarkeit haben, wird eine der bleibenden Karten ohne Unzerstörbarkeit per Zufall bestimmt und zerstört.

---

Chaosmutation

{3} {U} {R}

Spontanzauber

Schicke eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden, ins Exil. Für jede Kreatur, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, deckt ihr Beherrscher Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Kreaturenkarte aufdeckt, bringt sie ins Spiel und legt dann den Rest in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek.

- Die Formulierung „Kreaturen deiner Wahl, die von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden“ bedeutet, dass keine zwei Ziele vom selben Spieler kontrolliert werden dürfen.

---

Cybernetica-Datenschmied

{1} {U} {B}

Artefaktkreatur — Mensch, Handwerker

0/1

Schutz vor Robotern

*Umprogrammierung im Feld* — {U}, {T}: Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte. Ein anderer Spieler deiner Wahl erzeugt einen 4/4 farblosen Roboter-Artefaktkreaturespielstein mit „Diese Kreatur kann nicht blocken.“

- Beide Ziele müssen bestimmt werden, wenn die aktivierte Fähigkeit des Cybernetica-Datenschmieds auf den Stapel gelegt wird. Falls du dich selbst als Ziel bestimmst, um eine Karte zu ziehen, bedeutet dies

insbesondere, dass du dir die Karte nicht anschauen kannst, bevor du bestimmst, welcher Spieler einen Roboter erhalten soll.

---

Das Fleisch ist schwach

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

Verzauberung

Wenn Das Fleisch ist schwach ins Spiel kommt, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen +1/+1-Marken liegen, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Artefakte.

Nichtartefaktkreaturen erhalten -1/-1.

- Falls Das Fleisch ist schwach ins Spiel kommt, während du eine Nichtartefaktkreatur mit Widerstandskraft 1 kontrollierst, auf der keine +1/+1-Marken liegen, führt die letzte Fähigkeit dazu, dass ihre Widerstandskraft auf 0 sinkt und sie stirbt, bevor die erste Fähigkeit eine Marke auf sie legen kann.
  - Dasselbe geschieht, falls auf einer Nichtartefaktkreatur, die du kontrollierst und auf der keine +1/+1-Marken liegen, Schaden in Höhe ihrer Widerstandskraft minus 1 vermerkt ist. Falls zum Beispiel einer 5/5 Kreatur zuvor im Zug 4 Schadenspunkte zugefügt wurden und ihr Beherrscher Das Fleisch ist schwach verrechnet, stirbt jene Kreatur, bevor die +1/+1-Marke auf sie gelegt wird.
- 

Denn sie kennen keine Furcht

{1}{W}

Spontanzauber

Bestimme einen Kreaturentyp. Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Um einen Kreaturentyp zu bestimmen, musst du einen existierenden Kreaturentyp wie z. B. Vampir oder Ritter bestimmen. Du kannst nicht mehrere Kreaturentypen, wie zum Beispiel „Vampir, Ritter“ bestimmen. Kartentypen wie Artefakt können nicht bestimmt werden; dasselbe gilt für Untertypen, die keine Kreaturentypen sind, wie zum Beispiel Jace, Fahrzeug oder Schatz.
- 

Der erste Tyranidenkrieg

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

Verzauberung — Sage

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

I — Du kannst eine Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen. Falls ihre Manakosten {X} enthalten, kommt sie mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie du Länder kontrollierst.

II, III — Verdopple die Anzahl an Marken jeder Sorte auf einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Falls die Karte, die du mit der ersten Kapitel-Fähigkeit ins Spiel bringst, als Kopie einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommen würde, kommt sie auf diese Weise nur mit +1/+1-Marken ins Spiel, falls die Manakosten der bleibenden Karte, die sie kopiert, X enthalten. Dabei spielt es keine Rolle, welche Manakosten die Originalkarte hatte.

---

## Der Goldene Thron

{4}

### Legendäres Artefakt

*Arkane Lebenserhaltungssystem* — Falls du die Partie verlieren würdest, schicke stattdessen Den Goldenen Thron ins Exil. Dein Lebenspunktstand wird zu 1.  
*Tausend Seelen sterben jeden Tag* — {T}, opfere eine Kreatur: Erzeuge drei Mana in einer beliebigen Kombination von Farben.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sowohl Den Goldenen Thron zerstört als auch dir genug Schaden zufügt, um deinen Lebenspunktstand auf null oder darunter zu reduzieren, verlierst du die Partie immer noch. Das liegt daran, dass die zustandsbasierte Aktion, die dazu führt, dass ein Spieler die Partie verliert, weil er null oder weniger Lebenspunkte hat, erst ausgeführt wird, nachdem der Zauberspruch oder die Fähigkeit fertig verrechnet wurde. Zu diesem Zeitpunkt ist Der Goldene Thron nicht mehr im Spiel, um seinen Ersatzeffekt anzuwenden.
  - Falls ein Effekt sagt, dass du das Spiel nicht verlieren kannst, findet die erste Fähigkeit Des Goldenen Throns keine Anwendung.
  - Solange Der Goldene Thron im Spiel ist wird sein Effekt auch jedes Mal angewendet, wenn du das Spiel verlieren würdest, ohne dass dein Lebenspunktstand auf 0 oder weniger sinkt. Falls du verlieren würdest, weil du versuchst, eine Karte von einer leeren Bibliothek zu ziehen, wird dein Lebenspunktstand zu 1 und du verlierst nicht, bis du das nächste Mal versuchst, von einer leeren Bibliothek zu ziehen und dies immer noch nicht kannst. Falls du verlieren würdest, weil du zehn oder mehr Giftmarken hast, wird dein Lebenspunktstand zu 1, aber du verlierst direkt danach die Partie, weil du immer noch zehn oder mehr Giftmarken hast.
  - Der Effekt Des Goldenen Throns wird nicht angewendet, falls du eine Partie aufgibst. Ein Spieler, der eine Partie aufgibt, scheidet aus dem Spiel aus.
  - Damit dein Lebenspunktstand zu 1 wird, erhältst du die entsprechende Menge Lebenspunkte dazu oder verlierst sie. Falls dein Lebenspunktstand zum Beispiel -4 ist, wenn die Fähigkeit Des Goldenen Throns angewendet wird, führt sie dazu, dass du 5 Lebenspunkte dazuerhältst. Wenn dein Lebenspunktstand hingegen 20 ist, wenn sie angewendet wird (vielleicht, weil du versucht hast, eine Karte von einer leeren Bibliothek zu ziehen), verlierst du 19 Lebenspunkte. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt. Insbesondere bedeutet das, dass falls du keine Lebenspunkte dazuerhalten kannst oder das Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, von einem anderen Ersatzeffekt modifiziert wird, du immer noch 0 oder weniger Lebenspunkte haben und immer noch die Partie verlieren könntest.
  - Falls ein Effekt besagt, dass du das Spiel nicht verlieren kannst, findet die erste Fähigkeit Des Goldenen Throns keine Anwendung.
  - In einer Partie Two-Headed Giant setzt Der Goldene Thron den Lebenspunktstand des Teams auf 1, aber nur du erhältst Lebenspunkte dazu bzw. verlierst Lebenspunkte.
-

Der Krieg im Himmel

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

Verzauberung — Sage

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

I — Du ziehst drei Karten und verlierst 3 Lebenspunkte.

II — Du millst drei Karten.

III — Bestimme bis zu drei Kreaturenkarten deiner Wahl mit Gesamt-Manabetrag 8 oder weniger in deinem Friedhof. Bringe jede von ihnen mit einer Necrodermismarke ins Spiel zurück. Sie sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Artefakte.

- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Kosten hat, ist X gleich null.
- 

Die Mächte der Verderbnis

{2} {B} {R}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments bestimmst du per Zufall einen Gegner. Schicke die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du die Karte spielen, und um sie zu wirken kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe. Wenn du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, verliert sein Besitzer Lebenspunkte in Höhe seines Manabetrags.

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, wenn du mit der Berechtigung, die dir Die Mächte der Verderbnis gewähren, einen Zauberspruch wirkst oder ein Land spielst.
  - Verwende den Manabetrag des Zauberspruchs, wie er auf dem Stapel existiert (oder zuletzt auf dem Stapel existierte, falls er davon entfernt wurde), um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte verloren werden. Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, berücksichtige den für X gewählten Wert, um seinen Manabetrag zu ermitteln.
- 

Drach'Nyen

{4} {B} {R}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

*Echo des ersten Mordes* — Wenn Drach'Nyen ins Spiel kommt, schicke bis zu eine Kreatur deiner Wahl ins Exil.

*Dämonenschwert* — Die ausgerüstete Kreatur hat Bedrohlichkeit und erhält +X/+0, wobei X gleich der Stärke der ins Exil geschickten Karte ist.

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

- Falls die ins Exil geschickte Karte keine aufgedruckte Stärke hat, vielleicht weil sie eine bleibende Karte war, die keine Kreatur ist und nur aufgrund eines anderen Effekts im Spiel eine Kreatur war, ist X gleich 0.

- Falls die Stärke der ins Exil geschickten Karte durch eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit festgelegt wird, was normalerweise durch ein „\*“ in der Box für Stärke/Widerstandskraft angezeigt wird, wird jene Fähigkeit auch im Exil angewendet und dazu verwendet, den Wert von X zu bestimmen.
- Falls mehr als eine Karte von Drach’Nyen ins Exil geschickt wurde, normalerweise weil seine ausgelöste Fähigkeit einmal oder öfter kopiert wurde, ist X die Gesamtstärke der ins Exil geschickten Karten.

Dunkler Apostel

{3} {R}

Kreatur — Astartes, Hexenmeister

3/3

*Geschenk des Chaos* — {3}, {T}: Der nächste Nichtkreatur-Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, hat Kaskade. *(Wenn du ihn wirkst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*

- Sowie die aktivierte Fähigkeit des Dunklen Apostels verrechnet wird, erzeugt sie einen dauerhaften Effekt, der erst angewendet wird, wenn du damit beginnst, in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch zu wirken. Er wird auf jenen Zauberspruch angewendet und der Zeitstempel jenes Effekts ist der Zeitpunkt, zu dem der Zauberspruch auf den Stapel gelegt wurde.
- Falls du die Fähigkeit von mehr als einem Dunklen Apostel im selben Zug aktivierst (oder dieselbe Fähigkeit mehrmals), hat der nächste Nichtkreatur-Zauberspruch, den du wirkst, entsprechend viele Vorkommen von Kaskade, die jeweils einzeln ausgelöst werden.
- Siehe auch „Wiederkehrende Schlüsselworfähigkeit: Kaskade“ im Abschnitt „Allgemeines“.

Einauge

{5} {G}

Legendäre Kreatur — Tyranide

6/6

Verursacht Trampelschaden

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden.

Wenn Einauge ins Spiel kommt, erzeuge einen 5/5 grünen Tyranide-Kreaturespielstein.

*Schnelle Heilung* — Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf kannst du zwei Karten abwerfen. Falls du dies tust, bringe Einauge aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Die Fähigkeit Schnelle Heilung von Einauge wird nur ausgelöst, falls er zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf in deinem Friedhof ist.
- Gegner können auf die Fähigkeit Schnelle Heilung antworten, nachdem sie auf den Stapel gelegt wurde, aber sobald sie begonnen hat zu verrechnen, können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entschieden hast, zwei Karten abzuwerfen, und dem Zeitpunkt, zu dem Einauge auf deine Hand zurückgebracht wird, keine Zaubersprüche gewirkt oder Fähigkeiten aktiviert werden.

---

Geisterbarke

{4}

Artefakt — Fahrzeug

3/3

Fliegend

*Reparaturgleiter* — Immer wenn die Geisterbarke bemant wird, erhält jede Artefaktkreaturenkarte in deinem Friedhof Exhumieren {3} bis zum Ende des Zuges.

Bemannen 2 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 2 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit der Geisterbarke gibt jeder Artefaktkreaturenkarte, die sich in deinem Friedhof befindet, sowie sie verrechnet wird, Exhumieren {3}. Artefaktkreaturenkarten, die auf den Friedhof gelegt werden, nachdem sie verrechnet wurde, haben nicht Exhumieren, es sei denn, die Fähigkeit wird später erneut ausgelöst.
- Siehe auch „Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Exhumieren“ im Abschnitt „Allgemeines“.

---

Ghyrson Starn, Kelermorph

{1}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Tyranide, Mensch

3/2

Abwehr {2} (*Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {2}.*)

*Drei Automatikpistolen* — Immer wenn eine andere Quelle, die du kontrollierst, einer bleibenden Karte oder einem Spieler genau 1 Schadenspunkt zufügt, fügt Ghyrson Starn jener bleibenden Karte bzw. jenem Spieler 2 Schadenspunkte zu.

- Falls eine andere Quelle einer bleibenden Karte oder einem Spieler mehrmals genau 1 Schadenspunkt zufügt oder mehreren bleibenden Karten und/oder Spielern gleichzeitig jeweils genau 1 Schadenspunkt zufügt, wird die letzte Fähigkeit von Ghyrson Starn, Kelermorph, entsprechend oft ausgelöst.

---

Grimmritter

{4}{R}

Artefaktkreatur — Ritter

6/5

Verursacht Trampelschaden

*Wütende Raserei* — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bestimmst du per Zufall einen Gegner. Der Grimmritter greift jenen Spieler in diesem Kampf an, falls möglich.

Wenn der Grimmritter stirbt, fügt er einem per Zufall bestimmten Gegner deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

- Falls mehrere Angriffsbedingungen auf den Grimmritter angewendet wurden, normalerweise weil er auch angestachelt wurde, musst du so viele Bedingungen erfüllen wie möglich, ohne dabei Einschränkungen (wie Effekte, die besagen, dass er „nicht angreifen kann“) zu verletzen, die gegebenenfalls gelten. Falls zum Beispiel der per Zufall bestimmte Spieler den Grimmritter außerdem angestachelt hat, dann muss der Grimmritter angreifen, aber er kann dann einen beliebigen anderen Spieler angreifen.

#### Grufffestung

Land

Die Grufffestung kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {B}.

{2} {B} {B} {B}, {T}, schicke die Grufffestung ins Exil:

Du millst vier Karten und bringst dann eine

Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die Kreaturenkarte, die du ins Spiel zurückbringst, muss nicht eine der Karten sein, die du gemillt hast. Sie kann eine Karte sein, die bereits in deinem Friedhof war, bevor du gemillt hast.

#### Herold des Slaanesh

{2} {R}

Kreatur — Dämon

2/2

*Locus des Slaanesh* — Dämon-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.

Andere Dämonen, die du kontrollierst, haben Eile.

- Die erste Fähigkeit des Herolds des Slaanesh reduziert nur den generischen Teil der Manakosten. Sie kann nicht den farbigen Teil der Kosten reduzieren.

#### Hierophant-Biotitan

{10} {G} {G}

Kreatur — Tyranide

12/12

*Wilder Metabolismus* — Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an +1/+1-Marken von Kreaturen, die du kontrollierst, entfernen. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede auf diese Weise entfernte Marke {2} weniger.

Wachsamkeit, Reichweite, Abwehr {2}

*Titanisch* — Der Hierophant-Biotitan kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

- Die erste Fähigkeit des Hierophant-Biotitanen kann seine Kosten nicht unter {G} {G} senken. Du kannst eine beliebige Anzahl an Marken entfernen, selbst wenn sie seine Kosten nicht weiter senken.
- 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.

---

Höllenschlächter

{3}{B}{R}

Artefaktkreatur — Astartes, Schlachtschiff

5/4

Eile

*Sarcophagus* — Du kannst den Höllenschlächter aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu seinen anderen Kosten eine andere Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil schickst.

- Du musst trotzdem alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du den Höllenschlächter mit der Berechtigung, die dir seine letzte Fähigkeit gewährt, aus deinem Friedhof wirkst. Normalerweise bedeutet das, dass du ihn nur in einer deiner Hauptphasen wirken kannst und nur wenn der Stapel leer ist.

---

Hormaganten-Rotte

{X}{G}

Kreatur — Tyranide

1/1

Unersättlich (*Diese Kreatur kommt mit  $X+1/+1$ -Marken ins Spiel. Falls  $X$  gleich 5 oder mehr ist, ziehe eine Karte, wenn sie ins Spiel kommt.*)

*Endloser Schwarm* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {2}{G} bezahlen.

Falls du dies tust, bringe die Hormaganten-Rotte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Die Fähigkeit Endloser Schwarm wird nur ausgelöst, wenn die Hormaganten-Rotte zu dem Zeitpunkt, zu dem das Land ins Spiel kommt, in deinem Friedhof ist.
- Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit antworten, aber sobald sie beginnt verrechnet zu werden und du entscheidest, ob du {2}{G} bezahlst, kann niemand mehr darauf reagieren.
- Die Fähigkeit Endloser Schwarm wird immer dann ausgelöst, wenn ein Land aus beliebigem Grund unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl beim Spielen eines Landes ausgelöst als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.

---

Ihre Zahl ist Legion

{X}{B}{B}{B}{B}

Hexerei

Erzeuge  $X$  getappte 2/2 schwarze Necron-Krieger-Artefaktkreaturenspielsteine, dann erhältst du so viele Lebenspunkte dazu, wie du Artefakte kontrollierst.

Schicke Ihre Zahl ist Legion ins Exil.

Du kannst Ihre Zahl ist Legion aus deinem Friedhof wirken.

- Du musst immer noch die normalen Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du Ihre Zahl ist Legion mit der Berechtigung, die dir die letzte Fähigkeit gewährt, aus deinem Friedhof wirkst.

---

Illuminor Szeras  
{2} {B}  
Legendäre Artefaktkreatur — Necron  
3/3  
*Geheimnisse der Seele* — {T}, opfere eine andere  
Kreatur: Erzeuge {B} in Höhe des Manabetrags der  
geopferten Kreatur.

- Verwende den Manabetrag der geopferten Kreatur zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um die Menge an {B} zu bestimmen, die erzeugt wird.

---

Imotekh der Sturmherr  
{2} {B} {B}  
Legendäre Artefaktkreatur — Necron  
3/3  
*Phaeron* — Immer wenn eine oder mehrere  
Artefaktkarten deinen Friedhof verlassen, erzeuge zwei  
2/2 schwarze Necron-Krieger-  
Artefaktkreaturespielsteine.  
*Großer Stratege* — Zu Beginn des Kampfes in deinem  
Zug erhält eine andere Artefaktkreatur deiner Wahl, die  
du kontrollierst, +2/+2 und Bedrohlichkeit bis zum Ende  
des Zuges.

- Falls mehrere Artefaktkarten deinen Friedhof gleichzeitig verlassen, wird die erste Fähigkeit nur einmal ausgelöst und du erzeugst nur zwei Spielsteine.

---

Inquisitor Eisenhorn  
{2} {U} {B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Inquisitor  
2/3  
Du kannst die erste Karte, die du pro Zug ziehst, beim  
Ziehen vorzeigen. Immer wenn du auf diese Weise eine  
Spontanzauber- oder Hexereikarte vorzeigst, erzeuge  
Cherubael, einen legendären 4/4 schwarzen Dämon-  
Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.  
Immer wenn Inquisitor Eisenhorn einem Spieler  
Kampfschaden zufügt, stelle entsprechend oft  
Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein.*  
*Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe  
eine Karte.“*)

- Es ist wichtig, die erste Karte, die du in jedem Zug ziehst, vorzuzeigen (oder dich zu entscheiden, sie nicht vorzuzeigen), bevor sie mit den anderen Karten auf deiner Hand vermischt wird. Du schaust dir die Karte an, sowie du sie ziehst, bevor du bestimmst, ob du sie offen vorzeigst oder nicht.
- Du musst eine gezogene Karte nicht vorzeigen, falls du keinen Cherubael-Spielstein erzeugen möchtest.
- Falls du auf diese Weise eine Karte vorzeigst, bleibt sie aufgedeckt, bis Inquisitor Eisenhorns ausgelöste Fähigkeit fertig verrechnet wurde.

- Du kannst in jedem Zug eine Spontanzauber- oder Hexereikarte auf diese Weise aufdecken, um einen Spielstein zu erzeugen, nicht nur in deinem eigenen. Es muss nur die erste Karte sein, die du im jeweiligen Zug gezogen hast.
- Das Ziehen von mehreren Karten auf einmal wird immer als eine Folge einzelner Ziehvorgänge abgehandelt. Falls du zum Beispiel in einem Zug noch keine Karten gezogen hast und einen Zauber wirkst, der dich anweist, drei Karten zu ziehen, ziehst du sie eine nach der anderen. Nur die erste Karte, die auf diese Weise gezogen wird, kann mit Inquisitor Eisenhorns Fähigkeit aufgedeckt werden.
- Falls ein Effekt eine Karte auf deine Hand bringt, ohne das Wort „ziehen“ zu verwenden, wurde die Karte nicht gezogen.
- Falls die Karte deine Hand verlässt, bevor Inquisitor Eisenhorns ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, erzeugst du trotzdem einen Cherubael-Spielstein.

#### Inquisitor-Rosette

{2}

Artefakt — Ausrüstung

*Agenten der Inquisition* — Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, erzeuge einen angreifenden 2/2 weißen Astartes-Krieger-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit. Dann erhalten angreifende Kreaturen Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

Ausrüsten {3} ({3}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

- Für die ausgelöste Fähigkeit entscheidest du, welchen Spieler oder Planeswalker der Spielstein angreift, sowie du ihn ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den die ausgerüstete Kreatur angreift.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als angreifende Kreaturen deklariert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst.

#### Jägerin des Slaanesh

{3} {R}

Kreatur — Dämon

3/3

Eile

*Verlockung des Slaanesh* — Jeder Gegner muss in jedem Kampf mit mindestens einer Kreatur angreifen, falls möglich.

- Falls eine Kreatur aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (zum Beispiel, weil sie zu Beginn des Angreifer-deklarieren-Segments ihres Beherrschers bereits getappt ist oder von „Einsatzverzögerung“ betroffen ist), muss jene Kreatur nicht angreifen. Falls keine Kreatur, die ein Spieler kontrolliert, angreifen kann, hat das Angriffserfordernis der Jägerin des Slaanesh in jenem Kampf keinen Effekt. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.

Kanoptech-Phantom

{3}

Artefaktkreatur — Wraith

2/1

*Phantomform* — Das Kanoptech-Phantom kann nicht geblockt werden.

*Transdimensionaler Scout* — Wenn das Kanoptech-Phantom einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du {3} bezahlen und es opfern. Falls du dies tust, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten mit demselben Namen wie ein Land, das du kontrollierst, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Der Oracle-Text des Kanoptech-Phantoms wurde aktualisiert, um zu verdeutlichen, dass die beiden Länder denselben Namen haben müssen. Der Text der ausgelösten Fähigkeit lautet nun: „Wenn das Kanoptech-Phantom einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du {3} bezahlen und es opfern. Falls du dies tust, bestimme ein Land, das du kontrollierst. Durchsuche dann deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten mit demselben Namen wie das bestimmte Land, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.“
- 

Kanoptech-Skarabäenschwarm

{4}

Artefaktkreatur — Insekt

1/1

Fliegend

*Fresskiefen* — Wenn der Kanoptech-Skarabäenschwarm ins Spiel kommt, schicke den Friedhof eines Spielers deiner Wahl ins Exil. Erzeuge für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Artefakt- oder Länderkarte einen 1/1 farblosen Insekt-Artefaktkreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Falls eine ins Exil geschickte Karte sowohl eine Artefaktkarte als auch eine Länderkarte ist, erzeugst du für sie einen Spielstein, nicht zwei.
- 

Khârn der Verräter

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Astartes, Berserker

5/1

*Berserker* — Khârn der Verräter greift in jedem Kampf an und blockt in jedem Kampf, falls möglich.

*Siegel der Korruption* — Wenn du die Kontrolle über Khârn den Verräter verlierst, ziehe zwei Karten.

*Der Verräter* — Falls Khârn dem Verräter Schaden zugefügt würde, verhindere den Schaden und ein Gegner, den du bestimmst, übernimmt die Kontrolle über ihn.

- Du verlierst die Kontrolle über Khârn den Verräter, wenn er das Spiel verlässt oder ein anderer Spieler die Kontrolle über ihn übernimmt.

- Das Übernehmen der Kontrolle über ihn durch einen Gegner ist Teil des Ersatzeffekts und geschieht sofort, selbst wenn du gerade dabei bist, den Zauberspruch oder die Fähigkeit zu verrechnen, und weitere Anweisungen folgen, die ausgeführt werden sollen, nachdem der Schaden ausgeteilt wurde.
- Im Gegensatz dazu ist die Fähigkeit Siegel der Korruption eine ausgelöste Fähigkeit, die erst auf den Stapel gelegt wird, nachdem der Zauberspruch oder die Fähigkeit, die versucht hat, Schaden zuzufügen, fertig verrechnet wurde.
- In einigen Fällen fügt ein einzelner Zauberspruch bzw. eine einzelne Fähigkeit dieser Kreatur mehrmals Schaden zu, während er bzw. sie verrechnet wird. In diesem Fall übernimmt jeweils ein neuer Spieler die Kontrolle über ihn, seine Fähigkeit wird entsprechend oft ausgelöst und die entsprechenden Spieler kontrollieren jene ausgelösten Fähigkeiten. Nachdem jener Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit fertig verrechnet wurde, werden alle jene ausgelösten Fähigkeiten in Zugreihenfolge auf den Stapel gelegt, angefangen mit dem aktiven Spieler (oder dem nächsten Spieler in Zugreihenfolge, falls der aktive Spieler nicht beteiligt ist). Normalerweise bedeutet das, dass die Karten in einer anderen Reihenfolge gezogen werden, als die kontrollverändernden Effekte stattfanden.

Kommissarin Severina Raine

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

*Führung von der Frontlinie* — Immer wenn

Kommissarin Severina Raine angreift, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl anderer angreifender Kreaturen ist.

*Exemplarische Exekution* — {2}, opfere eine andere

Kreatur: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte.

- In Two-Headed Giant und anderen Formaten, in denen mehrere Spieler gleichzeitig angreifen können, zählt die ausgelöste Fähigkeit von Kommissarin Severina Raine alle angreifenden Kreaturen, selbst jene, die von anderen Spielern kontrolliert werden.

Konvergenz der Herrschaft

{3}

Artefakt

*Dynastischer Kommandoknoten* — Solange du deinen Kommandeur kontrollierst, kosten aktivierte Fähigkeiten von Karten in deinem Friedhof beim Aktivieren {2} weniger. Dieser Effekt kann die Menge Mana in den Aktivierungskosten solcher Fähigkeiten nicht unter ein Mana reduzieren.

*Umsiedlungsprotokolle* — {3}, {T}: Du millst drei Karten.

- Die Konvergenz der Herrschaft erlaubt dir nicht, Fähigkeiten von Karten in Friedhöfen zu aktivieren, es sei denn, du konntest jene Fähigkeiten bereits aktivieren.

Kryptomant

{3} {B}

Artefaktkreatur — Necron, Zauberer

3/3

{1} {B}, {T}: Bestimme eine andere Artefaktkreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Wenn die Kreatur in diesem Zug stirbt, bringe sie getappt unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Wenn die aktivierte Fähigkeit des Kryptomanten verrechnet wird, wird dadurch lediglich eine verzögert ausgelöste Fähigkeit vorbereitet. Falls die Artefaktkreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht auf einen Friedhof gelegt wird, wird jene Fähigkeit nie ausgelöst. Falls die Artefaktkreatur deiner Wahl in diesem Zug auf einen Friedhof gelegt wird, wird jene Fähigkeit ausgelöst und verrechnet, wie es bei jeder anderen ausgelösten Fähigkeit auch der Fall wäre.

---

Lasst die Galaxis brennen

{X} {5} {R}

Hexerei

*Kaskade (Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*

Lasst die Galaxis brennen fügt jeder Kreatur, die nicht in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, X plus 2 Schadenspunkte zu.

- Falls der Zauberspruch, den du mit der Kaskade-Fähigkeit wirkst, eine Kreatur ist, wird sie ins Spiel gekommen sein, wenn Lasst die Galaxis brennen verrechnet wird, und ihr wird vom Effekt von Lasst die Galaxis brennen kein Schaden zugefügt.

---

Lucius der Ewige

{3} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Astartes, Krieger

5/3

Eile

*Rüstung der kreischenden Seelen* — Wenn Lucius der Ewige stirbt, schicke ihn ins Exil und bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Wenn jene Kreatur das Spiel verlässt, bringe Lucius unter der Kontrolle seines Besitzers aus dem Exil ins Spiel zurück.

- Falls die Kreatur deiner Wahl das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit von Lucius dem Ewigen verrechnet wird, bleibt Lucius in deinem Friedhof und wird nicht ins Exil geschickt und nicht ins Spiel zurückgebracht.
-

Magnus der Rote  
 {3}{U}{R}  
 Legendäre Kreatur — Dämon, Primarch  
 4/5  
 Fliegend  
*Übernatürliche Macht* — Spontanzauber und Hexereien,  
 die du wirkst, kosten beim Wirken für jeden  
 Kreaturespielstein, den du kontrollierst, {1} weniger.  
*Klinge des Magnus* — Immer wenn Magnus der Rote  
 einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen 3/3  
 roten Ausgeburt-Kreaturespielstein.

- Die Gesamtkosten, um einen Zauberspruch zu wirken, werden festgelegt, bevor du diese Kosten bezahlst. Falls du beispielsweise drei Kreaturespielsteine kontrollierst und einen davon opfern kannst, um {C} zu erzeugen, betragen die Gesamtkosten, um einen Spontanzauber mit Manakosten von {4}{R} zu wirken, {1}{R}. Danach, wenn du direkt vor dem Bezahlen der Kosten Manafähigkeiten aktivierst, kannst du die Kreatur opfern.

Magus Lucea Kane  
 {1}{G}{U}{R}  
 Legendäre Kreatur — Mensch, Tyranide, Zauberer  
 1/1  
*Geistige Führerin* — Zu Beginn des Kampfes in deinem  
 Zug legst du eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner  
 Wahl.  
*Psionischer Stimulus* — {T}: Erzeuge {C}{C}. Wenn du  
 das nächste Mal in diesem Zug einen Zauberspruch mit  
 {X} in seinen Manakosten wirkst oder eine Fähigkeit mit  
 {X} in ihren Aktivierungskosten aktivierst, kopiere den  
 Zauberspruch bzw. die Fähigkeit. Du kannst neue Ziele  
 für die Kopie bestimmen. (*Eine Kopie eines Bleibende-  
 Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.*)

- Zaubersprüche, wo lediglich deren zusätzliche Kosten {X} enthalten, sind nicht von Magus Lucea Kane betroffen. Das {X} muss in den Manakosten des Zauberspruchs enthalten sein.
- Ein Zauberspruch bzw. eine Fähigkeit mit Kosten, die X enthalten, aber nicht das Manasymbol {X}, wird nicht kopiert.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“), die von einem Spieler verlangen, {X} zu bezahlen, werden nicht kopiert.
- Die Fähigkeit von Magus Lucea Kane kopiert jeden Zauberspruch bzw. jede aktivierte Fähigkeit, dessen bzw. deren Manakosten oder Aktivierungskosten {X} enthalten, nicht nur solche mit Zielen.
- Das von der Manafähigkeit erzeugte {C}{C} muss nicht für den nächsten Zauberspruch bzw. die nächste Fähigkeit mit {X} in seinen bzw. ihren Kosten ausgegeben werden, damit dieser bzw. diese kopiert wird. Jener Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit wird kopiert, selbst wenn das Mana für etwas anderes oder überhaupt nicht ausgegeben wird.
- Eine Kopie wird selbst dann erzeugt, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die die verzögert ausgelöste Fähigkeit ausgelöst hat, neutralisiert wurde, bevor die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopie wird vor dem Original verrechnet.

- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, den bzw. die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls der Zauberspruch ein Bleibende-Karte-Zauberspruch mit Zielen, wie zum Beispiel eine Aura ist, kannst du ebenfalls neue Ziele für jenen Zauberspruch bestimmen. Die neuen Ziele müssen legal sein. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“ oder „aktiviert“. Das Erzeugen der Kopie bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt oder eine Fähigkeit aktiviert.
- Die Kopie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch bzw. der ursprünglichen Fähigkeit verrechnet.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Die Kopie hat denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Falls Schaden aufgeteilt wurde, sowie der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden. Allerdings können die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, geändert werden. Dasselbe gilt für Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Marken verteilen.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
- Falls ein Bleibende-Karte-Zauberspruch kopiert wird, wird er als Spielstein ins Spiel gebracht, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, anstatt eine Kopie des Zauberspruchs ins Spiel zu bringen. Die Regeln, die angewendet werden, wenn ein Bleibende-Karte-Zauberspruch zu einer bleibenden Karte wird, werden auch angewendet, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs zu einem Spielstein wird.
- Der Spielstein, zu dem eine Kopie eines Zauberspruchs beim Verrechnen wird, gilt nicht als „erzeugt“.

Morgon

{X} {R} {G}

Kreatur — Tyranide

2/2

Unersättlich (*Diese Kreatur kommt mit  $X + 1 + 1$ -Marken ins Spiel. Falls  $X$  gleich 5 oder mehr ist, ziehe eine Karte, wenn sie ins Spiel kommt.*)

*Terror aus der Tiefe* — Wenn der Morgon ins Spiel kommt, kämpft er gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Die Kreatur, gegen die Morgon kämpft, wird ins Exil geschickt, statt auf den Friedhof gelegt zu werden, wenn sie im selben Zug aus irgendeinem Grund stirbt, nicht nur wegen des Schadens durch den Kampf mit Morgon. Dies gilt auch dann, wenn Morgon zu jenem Zeitpunkt das Spiel bereits verlassen hat.

Mortarion, Dämonenprimarch  
{5} {B}  
Legendäre Kreatur — Dämon, Primarch  
5/6

Fliegend  
*Primarch der Death Guard* — Zu Beginn deines  
Endsegments kannst du {X} bezahlen. Falls du dies tust,  
erzeuge X 2/2 schwarze Astartes-Krieger-  
Kreaturespielsteine mit Bedrohlichkeit. X kann nicht  
größer sein als die Anzahl an Lebenspunkten, die du in  
diesem Zug verloren hast.

- Die Fähigkeit von Mortarion, Dämonenprimarch, prüft nur die Anzahl an Lebenspunkten, die du in diesem Zug verloren hast, unabhängig von Lebenspunkten, die du gegebenenfalls in diesem Zug dazuerhalten hast. Falls du beispielsweise in diesem Zug 3 Lebenspunkte durch Kampfschaden verloren hast, aber später im Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten hast, kann X für diese Fähigkeit gleich bis zu 3 sein.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit den Lebenspunktstand eines Spielers auf eine bestimmte Zahl setzt, erhält dieser Spieler die nötige Menge Lebenspunkte dazu oder verliert sie. Falls dein Lebenspunktstand zum Beispiel 20 ist und ein Effekt deinen Lebenspunktstand auf 15 setzt, hast du 5 Lebenspunkte verloren.

---

Mutalith-Vortexbestie  
{4} {U} {R}  
Kreatur — Mutant, Bestie  
6/6

Verursacht Trampelschaden  
*Warpstrudel* — Wenn die Mutalith-Vortexbestie ins  
Spiel kommt, wirf für jeden deiner Gegner eine Münze.  
Für jeden gewonnenen Münzwurf ziehst du eine Karte.  
Für jeden verlorenen Münzwurf fügt die Mutalith-  
Vortexbestie jenem Spieler 3 Schadenspunkte zu.

- Die Mutalith-Vortexbestie fügt dem entsprechenden Spieler für einen verlorenen Münzwurf 3 Schadenspunkte zu, nicht allen Spielern 3 Schadenspunkte für jeden verlorenen Münzwurf.

---

Nexos  
{1} {G}  
Kreatur — Mensch, Tyranide, Berater  
2/2

*Strategischer Koordinator* — Standardländer, die du  
kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge {C}{C}. Verwende  
dieses Mana nur für Kosten, die {X} enthalten.“

- „Kosten, die {X} enthalten“, können die Gesamtkosten eines Zauberspruchs, die Kosten einer aktivierten Fähigkeit, Kosten, um eine Sonderaktion durchzuführen, oder Kosten, die du als Teil der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit bezahlen sollst (zum Beispiel bei Herablassen), sein. Die Gesamtkosten eines Zauberspruchs enthalten entweder ihre Manakosten (in der rechten oberen Ecke aufgedruckt) oder ihre alternativen Kosten (wie bei Rückblende) sowie zusätzliche Kosten (wie Bonus). Wenn du für etwas Mana ausgeben kannst, sind es Kosten. Falls diese Kosten das Symbol {X} enthalten, kannst du Mana, das von der gewährten Fähigkeit erzeugt wurde, für diese Kosten verwenden.

- Du kannst Mana, das von der gewährten Fähigkeit erzeugt wurde, für jeden Teil von Kosten ausgeben, die {X} enthalten. Du bist nicht darauf beschränkt, es nur für den {X}-Teil auszugeben.
- Du kannst Mana, das von der gewährten Fähigkeit erzeugt wurde, für Kosten verwenden, die {X} enthalten, selbst wenn du X als 0 festgelegt hast oder die Karte sagt, dass du nur farbiges Mana für X verwenden kannst. (Natürlich musst du dann das {C}{C} für einen anderen Teil jener Kosten ausgeben.)
- Du musst nicht alles Mana für dieselben Kosten ausgeben.

Neyam Shai Murad

{2}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

3/3

*Freihändler* — Immer wenn Neyam Shai Murad einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du den Spieler eine bleibende Karte deiner Wahl aus seinem Friedhof auf seine Hand zurückbringen lassen. Falls du dies tust, bestimmt jener Spieler eine bleibende Karte in deinem Friedhof und du bringst sie dann unter deiner Kontrolle ins Spiel.

- Du bestimmst die Karte deiner Wahl im Friedhof deines Gegners, sowie du die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel legst. Jener Gegner bestimmt die Karte in deinem Friedhof, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls die Karte im Friedhof deines Gegners kein legales Ziel mehr ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie vom Stapel entfernt und dein Gegner kann keine bleibende Karte in deinem Friedhof bestimmen.

Patriarch der Symbionten

{4}{U}

Kreatur — Tyranide

4/4

*Kuss des Symbionten* — Immer wenn der Patriarch der Symbionten angreift, lege eine Infektionsmarke auf eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigender Spieler kontrolliert.

*Kinder des Kults* — Immer wenn eine Kreatur mit Infektionsmarke stirbt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie der Kreatur ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Tyranide ist.

- Der Spielstein kopiert die Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, bevor sie gestorben ist, nicht wie sie im Friedhof existiert.
- Falls du mehr als einen Patriarchen der Symbionten kontrollierst, sowie eine Kreatur mit einer Infektionsmarke stirbt, wird die Fähigkeit jedes einzelnen ausgelöst und du erzeugst entsprechend viele Spielsteine, die eine Kopie von ihr sind.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur kopiert selbst etwas; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt war, ob auf ihr Marken lagen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert hatten.

- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert hat, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.

#### Plünderer-Titan

{7}

Artefakt — Fahrzeug

10/10

*Deflektorschilde* — Schutz vor Manabetrag 3 oder weniger.

*Gatling-Blaster* — Immer wenn der Plünderer-Titan angreift, fügt er jedem Gegner 5 Schadenspunkte zu.  
*Bemannen 4 (Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 4 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.)*

- Befindet sich ein Zauberspruch mit X in den Manakosten auf dem Stapel, wird der Betrag von X bei seinem Manabetrag eingerechnet. Der Plünderer-Titan kann zum Beispiel als Ziel für ein Licht für die Nacht gewählt werden (das Manakosten von {X}{R} hat), falls X gleich 3 oder größer ist, aber nicht für ein Licht für die Nacht, mit einem X von 2, 1, oder 0.
- Die Schutzfähigkeit bedeutet Folgendes: – Der Plünderer-Titan kann nicht von Kreaturen mit Manabetrag 3 oder weniger geblockt werden. – Der Plünderer-Titan kann nicht von Auren mit Manabetrag 3 oder weniger verzaubert werden. Er kann auch nicht von Ausrüstungen mit Manabetrag 3 oder weniger ausgerüstet werden. – Der Plünderer-Titan kann nicht als Ziel von Zaubersprüchen mit Manabetrag 3 oder weniger bestimmt werden. Er kann auch nicht das Ziel von Fähigkeiten von Quellen mit Manabetrag 3 oder weniger werden. – Aller Schaden, der dem Plünderer-Titan von Quellen mit Manabetrag 3 oder weniger zugefügt würde, wird verhindert.

#### Schatten im Warp

{1}{R}{G}

Verzauberung

Der erste Kreaturenzauber, den pro Zug wirkst, kostet beim Wirken {2} weniger.

Immer wenn ein Gegner in einem Zug zum ersten Mal einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, fügt Schatten im Warp jenem Spieler 2 Schadenspunkte zu.

- Sowohl die erste als auch die letzte Fähigkeit des Schattens im Warp berücksichtigt Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor er im Spiel war. Falls ein Gegner zum Beispiel einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, bevor er im Spiel war, und dann einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, nachdem er ins Spiel gebracht wurde, wird die zweite Fähigkeit des Schattens im Warp nicht ausgelöst, weil es der zweite Nichtkreatur-Zauberspruch ist, den er in jenem Zug gewirkt hat.

Schwerer Lokhusta-Destruktor

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

Artefaktkreatur — Necron

3/2

Fliegend

*Inimica-Exterminator* — Wenn der Schwere Lokhusta-Destruktor ins Spiel kommt, opfert jeder Spieler eine Kreatur.

Exhumieren {5}{B}{B}{B} ({5}{B}{B}{B}): *Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.*

- Wenn seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du den Schweren Lokhusta-Destruktor selbst opfern. Falls du keine anderen Kreaturen kontrollierst, musst du ihn opfern. Falls er exhumiert war, wird er ins Exil geschickt.
- Sowie die ausgelöste Fähigkeit des Schweren Lokhusta-Destruktors 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.

---

Scout der Space Marines

{2}{W}

Kreatur — Astartes, Späher

2/1

Erstschlag, Wachsamkeit

*Verdeckte Position* — Wenn der Scout der Space Marines ins Spiel kommt und falls ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du, kannst du deine Bibliothek nach einer Ebene-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Scouts der Space Marines hat eine „eingreifende Falls-Bedingung“, was bedeutet, dass sie sowohl, wenn sie ausgelöst wird, als auch, wenn sie verrechnet wird, prüft, ob ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du. Falls diese Bedingung nicht zu beiden Zeitpunkten erfüllt ist, durchsuchst du deine Bibliothek nicht nach einer Ebene-Karte.

---

Scriptor-Epistolarius

{2}{W}{U}

Kreatur — Astartes, Zauberer

3/4

*Schleier der Zeit* — Immer wenn der Scriptor-Epistolarius angreift, kannst du einen Zauberspruch mit Manabetrag X oder weniger aus deiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, wobei X gleich der Anzahl an angreifenden Kreaturen ist.

- In Two-Headed Giant und anderen Formaten, in denen mehrere Spieler gleichzeitig angreifen können, zählt die ausgelöste Fähigkeit des Scriptor-Epistolarius alle angreifenden Kreaturen, selbst jene, die von anderen Spielern kontrolliert werden.

---

Seuchendrohne  
{3} {B}  
Kreatur — Dämon  
3/3  
Fliegend  
*Fäulnisfliege* — Falls ein Gegner Lebenspunkte dazuerhalten würde, verliert er stattdessen entsprechend viele Lebenspunkte.

- Falls mehr als ein Ersatzeffekt auf das Ereignis, das einen Spieler Lebenspunkte dazuerhalten lässt, angewendet werden soll, bestimmt der Spieler, der Lebenspunkte dazuerhalten würde, in welcher Reihenfolge diese angewendet werden. Falls beispielsweise ein Spieler Alhammarrets Archiv kontrolliert und 3 Lebenspunkte dazuerhalten würde, während die Seuchendrohne im Spiel ist, kann dieser Spieler bestimmen, dass die dazuerhaltenen 3 Lebenspunkte auf 6 verdoppelt werden und er dadurch 6 Lebenspunkte verliert. Der Spieler kann aber auch bestimmen, dass der Effekt der Seuchendrohne zuerst angewendet wird, wodurch aus „3 Lebenspunkte dazuerhalten“ „3 Lebenspunkte verlieren“ wird. Der Effekt von Alhammarrets Archiv würde dann nicht angewendet werden.
- Mehr als eine Seuchendrohne im Spiel zu haben hat keinen bemerkbaren Effekt auf das Dazuerhalten von Lebenspunkten. Sobald der Effekt einer Seuchendrohne angewendet wird, gibt es kein Dazuerhalten von Lebenspunkten mehr, auf das der Effekt der anderen angewendet werden könnte.

---

Seuchengranate  
{4} {B}  
Hexerei  
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.  
Alle Kreaturen erhalten -3/-3 bis zum Ende des Zuges.

- Falls das Ziel der Seuchengranate nicht mehr legal ist, wenn sie verrechnet werden soll, wird sie vom Stapel entfernt und keine Kreatur erhält -3/-3.

---

Sloppity Bilepiper  
{3} {B}  
Kreatur — Dämon  
3/3  
*Fröhlicher Dudelsack* — {2}, {T}, opfere eine Kreatur:  
Der nächste Kreaturenzauber, den du in diesem Zug wirkst, hat Kaskade. (*Wenn du deinen nächsten Kreaturenzauber wirkst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.*)

- Sowie die aktivierte Fähigkeit von Sloppity Bilepiper verrechnet wird, erzeugt sie einen dauerhaften Effekt, der erst angewendet wird, wenn du damit beginnst, in diesem Zug einen Kreaturenzauber zu wirken. Er wird auf jenen Zauberspruch angewendet und der Zeitstempel jenes Effekts ist der Zeitpunkt, zu dem das Objekt auf den Stapel gelegt wurde.

- Falls du die Fähigkeit von mehr als einem Sloppity Bilepiper im selben Zug aktivierst (oder dieselbe Fähigkeit mehrmals), hat der nächste Kreaturenzauber, den du wirkst, entsprechend viele Vorkommen von Kaskade, die jeweils einzeln ausgelöst werden.
- Siehe auch „Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Kaskade“ im Abschnitt „Allgemeines“.

Sonanzmarine

{4} {R}

Kreatur — Astartes, Krieger

3/2

*Kaskade (Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke Karten oben von 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.)*

*Sonic Blaster* — Wenn der Sonanzmarine ins Spiel kommt, fügt er einem Ziel deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du in diesem Zug Zaubersprüche gewirkt hast.

- Der Zauberspruch, den du aufgrund von Kaskade wirkst, wird vor dem Sonanzmarine verrechnet. Wenn seine Kommt-ins Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, zählt sie daher jenen Zauberspruch als einen Zauberspruch, den du in diesem Zug gewirkt hast.

Sororita Hospitalis

{4} {W} {B}

Kreatur — Mensch, Kleriker

3/2

*Medicus Ministorum* — Wenn die Sororita Hospitalis ins Spiel kommt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags dazu.

- Verwende den Manabetrag der Karte zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Friedhof war, um die Anzahl an Lebenspunkten zu bestimmen, die du dazuerhältst.

Sphäre der Wiederauferstehung

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Lebensverknüpfung.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur stirbt, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

*Ausrüsten {4} ({4}): Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)*

- Die ausgelöste Fähigkeit der Sphäre der Wiederauferstehung erzeugt eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn des nächsten Endsegments ausgelöst wird. Sie wird selbst dann ausgelöst, falls die Sphäre der Wiederauferstehung zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist.

Symbiarch

{X}{3}{G}

Kreatur — Tyranide

3/3

Unersättlich (*Diese Kreatur kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel. Falls X gleich 5 oder mehr ist, ziehe eine Karte, wenn sie ins Spiel kommt.*)

*Rotten-Telepathie* — Wenn der Symbiarch ins Spiel kommt, verteile X +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an anderen Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Du bestimmst die Anzahl der Ziele der ausgelösten Fähigkeit des Symbiarchen und wie die Marken auf diese aufgeteilt werden, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten.
- Falls einige der Ziele illegal sind, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Symbiarchen verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren. Sie werden nicht stattdessen auf ein legales Ziel gelegt.

Technomant

{5}{B}{B}

Artefaktkreatur — Necron, Zauberer

5/1

Wenn der Technomant ins Spiel kommt, millst du drei Karten und bringst dann eine beliebige Anzahl an Artefaktkreaturenkarten mit Gesamt-Manabetrag 6 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Die Artefaktkreaturenkarten, die du bestimmst, müssen nicht Karten sein, die du gemillt hast. Du kannst Karten bestimmen, die bereits aus irgendeinem anderen Grund in deinem Friedhof gelandet sind.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich null.

Termaganten-Schwarm

{X}{G}

Kreatur — Tyranide

0/0

Unersättlich (*Diese Kreatur kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel. Falls X gleich 5 oder mehr ist, ziehe eine Karte, wenn sie ins Spiel kommt.*)

*Todesrausch* — Wenn der Termaganten-Schwarm stirbt, erzeuge so viele 1/1 grüne Tyranide-Kreaturenspielsteine, wie die Stärke des Termaganten-Schwarms beträgt.

- Verwende die Stärke des Termaganten-Schwarms, mit der er zuletzt im Spiel existierte, um die Anzahl an Spielsteinen zu bestimmen, die du erzeugst.
- Siehe auch „Neue Schlüsselwortfähigkeit: Unersättlich“ im Abschnitt „Allgemeines“.

Toxicrene  
 {3}{G}  
 Kreatur — Tyranide  
 2/4  
 Reichweite, Todesberührung  
*Hypertoxisches Miasma* — Alle Länder haben „{T}:  
 Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe“ und verlieren  
 alle anderen Fähigkeiten.

- Falls eine bleibende Karte eine Fähigkeit hat, die dazu führt, dass sie selbst ein Land ist, wie die von Ashaya, Seele der Wildnis, wird jene Fähigkeit auf sie angewendet, obwohl sie jene Fähigkeit aufgrund des Toxicrenes verliert. Das liegt daran, dass typverändernde Effekte immer vor Effekten, die Fähigkeiten hinzufügen oder entfernen, angewendet werden. Sie hat immer noch „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe“ und verliert alle anderen Fähigkeiten.

Trazyn der Unendliche  
 {4}{B}{B}  
 Legendäre Artefaktkreatur — Necron  
 4/6  
 Todesberührung  
*Prismatische Galerie* — Solange Trazyn der Unendliche  
 im Spiel ist, hat er alle aktivierten Fähigkeiten aller  
 Artefaktkarten in deinem Friedhof.

- Trazyn der Unendliche erhält nur aktivierte Fähigkeiten. Er erhält keine Schlüsselwortfähigkeiten (es sei denn, diese Fähigkeiten repräsentieren aktivierte Fähigkeiten), keine ausgelösten Fähigkeiten und keine statischen Fähigkeiten.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit einer Karte in einem Friedhof auf den eigenen Kartennamen verweist, verwende auf der Version der Fähigkeit von Trazyn dem Unendlichen den Namen von Trazyn dem Unendlichen.

Triumph der Heiligen Katherine

{4}{W}

Kreatur — Mensch, Krieger

5/5

Lebensverknüpfung

*Praesidium Protectiva* — Wenn der Triumph der Heiligen Katherine stirbt, schicke ihn und die obersten sechs Karten deiner Bibliothek als verdeckten Haufen ins Exil. Falls du dies tust, mische den Haufen und lege ihn danach oben auf deine Bibliothek zurück.

Mirakulum {1}{W} (*Du kannst diese Karte zu ihren Mirakulum-Kosten wirken, wenn du sie ziehst, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.*)

- Wenn die erste Fähigkeit des Triumphs der Heiligen Katherine verrechnet wird, schickt sie so viele der jeweiligen Karten wie möglich ins Exil. Falls du nicht alle jene Karten ins Exil schicken konntest, was vorkommen kann, falls sich weniger als sechs Karten in deiner Bibliothek befinden oder falls der Triumph der Heiligen Katherine sich nicht in deinem Friedhof befindet, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, werden die ins Exil geschickten Karten nicht gemischt und nicht auf deine Bibliothek zurückgelegt. Sie bleiben verdeckt im Exil.

---

Trygon-Primus

{2}{G}{U}

Kreatur — Tyranide

4/4

*Unterirdischer Angriff* — Immer wenn der Trygon-Primus angreift, lege eine +1/+1-Marke auf ihn und eine +1/+1-Marke auf bis zu eine andere angreifende Kreatur deiner Wahl. Jene Kreatur kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- „Jene Kreatur“ bezieht sich auf die andere angreifende Kreatur deiner Wahl. Es bezieht sich nicht auf den Trygon-Primus, selbst wenn du kein Ziel bestimmt hast.

---

Tyraniden-Primus

{1}{G}{U}

Kreatur — Tyranide

0/4

*Weiterentwicklung* (*Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls deren Stärke oder Widerstandskraft höher ist, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

*Synapsenkreatur* — Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Weiterentwicklung.

- Wenn du die Werte beider Kreaturen für Weiterentwicklung vergleichst, vergleichst du immer Stärke mit Stärke und Widerstandskraft mit Widerstandskraft.
- Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, vergleiche ihre Stärke und Widerstandskraft mit der Stärke und Widerstandskraft der Kreatur mit Weiterentwicklung. Falls keiner der beiden Werte der neuen Kreatur größer ist, wird Weiterentwicklung nicht ausgelöst.

- Falls Weiterentwicklung ausgelöst wird, werden die Werte erneut verglichen, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll. Falls keiner der beiden Werte bei der neuen Kreatur größer ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, das Spiel verlässt, bevor Weiterentwicklung verrechnet werden soll, verwende ihre letzte bekannte Stärke und Widerstandskraft, um die Werte zu vergleichen.
- Falls eine Kreatur mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt, werden diese Marken berücksichtigt, wenn bestimmt wird, ob Weiterentwicklung ausgelöst wird. Wenn zum Beispiel eine 1/1 Kreatur mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel kommt, löst sie die Weiterentwicklung-Fähigkeit einer 2/2 Kreatur aus.
- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, kann Weiterentwicklung mehrfach ausgelöst werden, wobei die Werte jedes Mal verglichen werden, wenn eine der Fähigkeiten verrechnet werden soll. Falls du zum Beispiel eine 2/2 Kreatur mit Weiterentwicklung kontrollierst und zwei 3/3 Kreaturen ins Spiel kommen, wird Weiterentwicklung zweimal ausgelöst. Die erste Fähigkeit wird verrechnet und eine +1/+1-Marke wird auf die Kreatur mit Weiterentwicklung gelegt. Beim Verrechnen der zweiten Fähigkeit sind weder Stärke noch Widerstandskraft der neuen Kreatur höher als die der Kreatur mit Weiterentwicklung, und die Fähigkeit hat keinen Effekt.
- Mehrere Vorkommen von Weiterentwicklung werden einzeln ausgelöst und ähnlich wie oben findet der Vergleich der Werte für jedes davon einzeln statt, sowie sie verrechnet werden sollen.
- Wenn die Werte verglichen werden, sowie die Weiterentwicklung-Fähigkeit verrechnet wird, kann es dazu kommen, dass der größere Wert von Stärke zu Widerstandskraft wechselt oder umgekehrt. Falls dies geschieht, wird die Fähigkeit trotzdem verrechnet und du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur mit Weiterentwicklung. Falls du zum Beispiel eine 2/2 Kreatur mit Weiterentwicklung kontrollierst und eine 1/3 Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ist die Widerstandskraft größer, daher wird Weiterentwicklung ausgelöst. Als Antwort darauf erhält die 1/3 Kreatur +2/-2. Wenn die ausgelöste Weiterentwicklung-Fähigkeit verrechnet werden soll, ist ihre Stärke größer. Du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur mit Weiterentwicklung.

Tzaangor-Schamane

{2}{U}{R}

Kreatur — Mutant, Schamane

3/3

Fliegend

*Hexerisches Elixier* — Immer wenn der Tzaangor-Schamane einem Spieler Kampfschaden zufügt, kopiere den nächsten Spontanzauber oder die nächste Hexerei, den bzw. die du in diesem Zug wirkst, wenn du ihn bzw. sie wirkst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Falls der Tzaangor-Schamane einem Spieler in einem Zug mehrmals Kampfschaden zufügt, vielleicht weil er Doppelschlag erhalten hat, wird seine verzögert ausgelöste Fähigkeit entsprechend oft ausgelöst, wenn du in diesem Zug deinen nächsten Spontanzauber bzw. deine nächste Hexerei wirkst.

Verteidiger der Menschheit

{X}{2}{W}

Verzauberung

Wenn die Verteidiger der Menschheit ins Spiel kommen, erzeuge X 2/2 weiße Astartes-Krieger-Kreaturenspielsteine mit Wachsamkeit.

{X}{2}{W}, schicke die Verteidiger der Menschheit ins Exil: Erzeuge X 2/2 weiße Astartes-Krieger-Kreaturenspielsteine mit Wachsamkeit. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du keine Kreaturen kontrollierst und nur während deines Zuges.

- X in der ersten Fähigkeit wird immer getrennt von X in der zweiten Fähigkeit berechnet, selbst wenn du die zweite Fähigkeit als Antwort auf die erste Fähigkeit aktivierst.

---

Vexilus-Practor

{3}{W}

Kreatur — Custodes, Krieger

3/4

Aufblitzen

Wachsamkeit

*Aegis des Imperators* — Kommandeure, die du kontrollierst, haben Schutz vor allem.

- Schutz vor allem bedeutet, dass Kommandeure, die du kontrollierst, 1.) nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten werden können, 2.) dass sie nicht geblockt werden können, 3.) dass nichts an sie angelegt werden kann und 4.) dass aller Schaden, der ihnen zugefügt würde, verhindert wird. Sie können immer noch auf andere Weise von Effekten betroffen sein (zum Beispiel durch Ihr Name bedeutet Tod).

---

Zephyrim

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Trupp {2} (*Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du beliebig oft {2} bezahlen. Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge entsprechend viele Spielsteine, die Kopien von ihr sind.*)

Fliegend, Wachsamkeit

Mirakulum {1}{W} (*Du kannst diese Karte zu ihren Mirakulum-Kosten wirken, wenn du sie ziehst, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.*)

- Falls du die Zephyrim für ihre Mirakulum-Kosten wirkst, kannst du auch ihre Trupp-Kosten einmal oder öfter bezahlen.
  - Siehe auch „Neue Schlüsselwortfähigkeit: Trupp“ und „Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Mirakulum“ im Abschnitt „Allgemeines“.
-

©2022 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, dazugehörige Logos, Magic sowie die Symbole WUBRGCT sind Eigentum von Wizards in den USA und anderen Ländern. US-Patent- Nein. RE 37,957.

© Copyright Games Workshop Limited 2022. GW, Games Workshop, Space Marine, Necron, Tyranid, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, das „Aquila“-Doppeladler-Logo und alle damit verbundenen Logos, das „Hammer mit Flügeln“-Warhammer-Logo. Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Schauplätze, Waffen, Charaktere und die bildliche Darstellung davon sind entweder ® oder TM und/oder © Games Workshop Limited, weltweit unterschiedlich registriert und werden unter Lizenz verwendet. Alle Rechte sind den jeweiligen Eigentümern vorbehalten.