

Sethinweise zu *Marsch der Maschine: Der Nachhall*

Zusammengestellt von Matt Tabak und Jess Dunks

Fassung vom 20. Januar 2023

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

Karten aus *Marsch der Maschine: Der Nachhall* mit dem Set-Code MAT sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Innistrad: Mitternachtsjagd*, *Innistrad: Blutroter Bund*, *Kamigawa: Neon-Dynastie*, *Straßen von Neu-Capenna*, *Dominarias Bund*, *Krieg der Brüder*, *Phyrexia: Alles wird eins*, *Marsch der Maschine* und *Marsch der Maschine: Der Nachhall*.

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.

MARSCH DER MASCHINE DER NACHHALL KARTENSPEZIFISCHES:

Arni Stahlbraue

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berserker

3/3

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, angreift oder eine Kreatur unter deiner Kontrolle angreifend ins Spiel kommt, kannst du {1}{R} bezahlen. Falls du dies tust, kannst du eine Kreaturenkarte mit niedrigerem Manabetrag als dem Manabetrag jener Kreatur aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel bringen.

- Du entscheidest, ob du {1}{R} bezahlst, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
- Eine Kreatur angreifend ins Spiel zu bringen, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, löst die Fähigkeit erneut aus. Diese Instanz der Fähigkeit berücksichtigt den Manabetrag der neuen Kreatur, die angreifend ins Spiel gekommen ist.
- Falls die angreifende Kreatur oder die Kreatur, die angreifend ins Spiel gekommen ist, nicht im Spiel ist, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihren Manabetrag, den sie zuletzt im Spiel hatte. (Falls sie im Spiel ist, aber nicht länger angreift, verwende ihren aktuellen Manabetrag.)

Austilgen

{2}{B}

Spontanzauber

Ein Gegner deiner Wahl schickt die Kreatur oder den Planeswalker mit dem höchsten Manabetrag unter den Kreaturen und Planeswalkern, die er kontrolliert, ins Exil.

- Welche Kreatur oder welcher Planeswalker ins Exil geschickt wird, wird beim Verrechnen von Austilgen ermittelt.
- Austilgen hat nur einen Gegner zum Ziel, keine bleibende Karte. Eine bleibende Karte mit Fluchsicherheit kann zum Beispiel auf diese Weise ins Exil geschickt werden, falls ihr Manabetrag am höchsten ist.
- Alle Kreaturen und Planeswalker, die der Gegner deiner Wahl kontrolliert, werden als eine Gruppe betrachtet, um zu ermitteln, welche bleibende Karte den höchsten Manabetrag hat. Falls der Gegner beispielsweise eine Kreatur mit Manabetrag 3 und einen Planeswalker mit Manabetrag 5 kontrolliert, muss er den Planeswalker ins Exil schicken.

Ayaras Eidgebundene

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Bedrohlich

Immer wenn Ayaras Eidgebundene einem Spieler Kampfschaden zufügt und falls weniger als vier +1/+1-Marken auf ihr liegen, lege eine +1/+1-Marke auf sie. Falls dann genau vier +1/+1-Marken auf ihr liegen, durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Falls auf Ayaras Eidgebundene vier oder mehr +1/+1-Marken liegen, sowie sie einem Spieler Kampfschaden zufügt, wird ihre Fähigkeit gar nicht ausgelöst. Keiner der Effekte tritt ein. Du legst keine +1/+1-Marke auf Ayaras Eidgebundene und du suchst nicht nach einer Karte.
- Falls die ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie den Status von Ayaras Eidgebundene erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls zu diesem Zeitpunkt vier oder mehr +1/+1-Marken auf Ayaras Eidgebundene liegen, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Keiner der Effekte tritt ein. Du legst keine +1/+1-Marke auf Ayaras Eidgebundene und du suchst nicht nach einer Karte.
- Falls Ayaras Eidgebundene nicht im Spiel ist, wenn ihre Fähigkeit verrechnet werden soll, suchst du nicht nach einer Karte, auch falls drei +1/+1-Marken auf Ayaras Eidgebundene lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat, weil sie nicht mehr da ist und keine vierte +1/+1-Marke auf sie gelegt werden kann.

Calix, geleitet vom Schicksal

{1}{G}{W}

Legendäre Verzauberungskreatur — Mensch, Druiden

2/2

Konstellation — Immer wenn Calix, geleitet vom Schicksal, oder eine andere Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

Immer wenn Calix oder eine verzauberte Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie einer nichtlegendären Verzauberung ist, die du kontrollierst.
Tue dies nur einmal pro Zug.

- Calix kann das Ziel seiner eigenen Konstellation-Fähigkeit sein. Das gilt auch, wenn Calix selbst ins Spiel kommt.
- Calix' letzte Fähigkeit hat keine bleibende Karte als Ziel. Du bestimmst, von welcher nichtlegendären Verzauberung, die du kontrollierst, du eine Spielstein-Kopie erzeugst, falls überhaupt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, an dem du entscheidest, und der Erzeugung des Spielsteins, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
- Sobald du bestimmt hast, mithilfe der letzten Fähigkeit einen Spielstein zu erzeugen, wird diese Fähigkeit in diesem Zug nicht mehr ausgelöst. Zusätzliche Instanzen der Fähigkeit, die bereits auf dem Stapel sind, werden verrechnet, aber haben keinen Effekt.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf der ursprünglichen bleibenden Karte aufgedruckt war, und sonst nichts (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 Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte bleibende Karte (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein 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.

Campus-Renovierung

{3}{R}{W}

Hexerei

Bringe bis zu eine Artefakt- oder Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du musst keine Artefakt- oder Verzauberungskarte deiner Wahl bestimmen, um die Campus-Renovierung zu wirken. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und jene Karte zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem die Campus-Renovierung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du schickst keine Karten von deiner Bibliothek ins Exil.

Danitha, Licht Neu-Benalias

{1}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden,

Lebensverknüpfung

Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen Aura- oder Ausrüstung-Zauberspruch aus deinem Friedhof 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 Danitha verlierst.
- Falls du einen Zauberspruch aus deinem Friedhof wirkst und dafür eine andere Berechtigung verwendest, wird der Effekt von Danitha nicht angewendet. Du kannst einen anderen Aura- oder Ausrüstung-Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken.
- Falls du einen Aura- oder Ausrüstung-Zauberspruch aus deinem Friedhof wirkst und dann im selben Zug eine neue Danitha unter deiner Kontrolle ins Spiel bringst, kannst du im selben Zug einen weiteren Aura- oder Ausrüstung-Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken.
- Falls ein Aura- oder Ausrüstung-Zauberspruch 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.

Das Königliche Begräbnis der Kenriths

{2} {W} {B}

Legendäre Verzauberung

Wenn das Königliche Begräbnis der Kenriths ins Spiel kommt, schicke bis zu zwei legendäre Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Du ziehst X Karten und verlierst X Lebenspunkte, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag unter den Karten ist, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden.

Legendäre Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken für jede vom Königlichen Begräbnis der Kenriths ins Exil geschickte Karte {1} weniger.

- Die letzte Fähigkeit ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag von legendären Zaubersprüchen, die du wirkst. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Ins Exil geschickte Karten, die das Exil auf irgendeine Weise verlassen, zählen nicht länger für die Kostenreduzierung, die die letzte Fähigkeit gewährt.

Fahrlässige Handhabung

{1} {R}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand, mische deine Bibliothek und wirf dann eine per Zufall bestimmte Karte ab. Falls auf diese Weise eine Artefaktkarte abgeworfen wurde, fügt die Fahrlässige Handhabung jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

- Du kannst zwischen dem Zeitpunkt, an dem du die Karte auf deine Hand nimmst, und dem Abwerfen nichts tun. Es kann passieren, dass du die herausgesuchte Karte abwirfst. Aber sei nicht traurig, immerhin fügst du in dem Fall 2 Schadenspunkte zu!
- Du wirfst auch dann eine Karte aus deiner Hand ab, falls du keine Artefaktkarte in deiner Bibliothek gefunden hast.

Festmahl der siegreichen Toten

{W} {B}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine oder mehrere Kreaturen gestorben sind, erhältst du entsprechend viele Lebenspunkte dazu und du verteilst entsprechend viele +1/+1-Marken auf Kreaturen, die du kontrollierst.

- Falls keine Kreaturen gestorben sind, wenn dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit des Festmahls der siegreichen Toten gar nicht ausgelöst. Sofern die Fähigkeit ausgelöst wird, zählt sie alle Kreaturen, die gestorben sind, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Mit anderen Worten: Kreaturen, die als Reaktion auf die Fähigkeit sterben, zählen, solange mindestens eine zuvor gestorben ist, um die Fähigkeit überhaupt auszulösen.

- Die Fähigkeit zählt sämtliche Kreaturen, die gestorben sind, einschließlich Spielsteinkreaturen. Es spielt keine Rolle, ob sich Nichtspielsteinkreaturen, die gestorben sind, noch im Friedhof befinden.
- Die Fähigkeit hat keine Kreaturen als Ziel. Du bestimmst, wie die Marken verteilt werden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Friedlicher Kammrücken

{2}{G}

Kreatur — Dinosaurier

3/3

Wenn der Friedliche Kammrücken ins Spiel kommt, kannst du bis zu dreimal {G} bezahlen. Wenn du diese Kosten ein- oder mehrmals bezahlst, bestimme bis zu entsprechend viele —

- Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.
 - Schicke den Friedhof eines Spielers deiner Wahl ins Exil.
 - Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Friedlichen Kammrückens geht ohne Ziele und ohne bestimmte Modi auf den Stapel. Sowie sie verrechnet wird, kannst du bis zu dreimal {G} bezahlen. Du kannst also {G}, {G}{G} oder {G}{G}{G} bezahlen, oder bestimmen, nicht zu bezahlen. Falls du bestimmst, zu bezahlen, wird die zweite „rückwirkend“ ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Zu diesem Zeitpunkt bestimmst du die Modi und etwaige Ziele.

Funkenriss

{2}{W}

Verzauberung

Wenn der Funkenriss ins Spiel kommt, ziehe eine Karte. Jeder Planeswalker, auf dem eine oder mehrere Loyalitätsmarken liegen, verliert alle Fähigkeiten und ist eine Kreatur mit Stärke und Widerstandskraft gleich der Anzahl der Loyalitätsmarken, die auf ihm liegen.

- Ein Planeswalker, der durch den Funkenriss zu einer Kreatur wird, ist nicht länger ein Planeswalker. Er kann nicht länger angegriffen werden und ihm zugefügter Schaden führt nicht dazu, dass Loyalitätsmarken von ihm entfernt werden.
- Ein vom Funkenriss betroffener Planeswalker verliert alle Fähigkeiten, nicht nur Loyalitätsfähigkeiten. Die resultierende Kreatur kann Fähigkeiten erhalten, nachdem der Funkenriss ins Spiel gekommen ist.
- Während der Funkenriss im Spiel ist, kommen Planeswalker als Kreaturen ins Spiel, allerdings mit der entsprechende Anzahl an Loyalitätsmarken. Ein Planeswalker, der für gewöhnlich mit drei Loyalitätsmarken ins Spiel kommen würde, kommt beispielsweise als eine 3/3 Kreatur ins Spiel, auf der drei Loyalitätsmarken liegen.
- Stärke und Widerstandskraft der resultierenden Kreatur ändern sich, falls sich die Anzahl der Loyalitätsmarken auf ihr verändert.
- Falls alle Loyalitätsmarken von einem zu einer Kreatur gewordenen Planeswalker entfernt werden, wird der Effekt des Funkenrisses nicht mehr auf ihn angewendet. Er wird augenblicklich wieder zu einem Planeswalker und findet sich, so ganz ohne Loyalitätsmarken, genauso schnell auf dem Friedhof wieder.

Falls dies geschieht, hast du keine Priorität und somit keine Gelegenheit, eine seiner Loyalitätsfähigkeiten zu aktivieren, bevor er auf den Friedhof seines Besitzers gelegt wird.

- In einigen seltenen Fällen kann der Funkenriss während eines Kampfes ins Spiel kommen, in dem ein Planeswalker angegriffen wurde. In solchen Fällen wird jener Planeswalker aus dem Kampf entfernt. Falls noch keine Blocker deklariert wurden, kann die resultierende Kreatur blocken. Kreaturen, die den Planeswalker angegriffen haben, bleiben angreifend und können geblockt werden, aber sie fügen keinen Kampfschaden zu, falls sie nicht geblockt werden.

Goldgeschmiedeter Thopteryx

{W}{U}

Artefaktkreatur — Dinosaurier, Thopter

1/3

Fliegend, Lebensverknüpfung

Jede legendäre bleibende Karte, die du kontrollierst, hat

Abwehr {2}. *(Immer wenn sie 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}.)

- Sobald eine Abwehr-Fähigkeit ausgelöst wurde, hat das Entfernen des Goldgeschmiedeten Thopteryx, damit jene legendäre bleibende Karte Abwehr verliert, keinen Effekt auf die bereits ausgelöste Fähigkeit. Der entsprechende Spieler muss immer noch {2} bezahlen, wenn er nicht zusehen will, wie sein Zauberspruch oder seine Fähigkeit neutralisiert wird.

Jirina, furchtlose Generalin

{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Wenn Jirina, furchtlose Generalin, ins Spiel kommt, schicke den Friedhof eines Spielers deiner Wahl ins Exil.

Opfere Jirina: Menschen, die du kontrollierst, erhalten

Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des

Zuges.

- Welche Kreaturen von Jirinas letzter Fähigkeit betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Menschen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, Nicht-Mensch-Kreaturen, die erst später im Zug zu Menschen werden, und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später im Zug Mensch-Kreaturen werden, erhalten weder Fluchsicherheit noch Unzerstörbarkeit.
-

Jolrael, Stimme von Zhalfir
{2}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Druiden
3/3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wird bis zu ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges zu einer X/X grünen und blauen Vogel-Kreatur mit Flugfähigkeit und Eile, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand ist. Es ist immer noch ein Land.

Immer wenn eine Landkreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

- Verwende die Anzahl der Karten auf deiner Hand, sowie Jolraels erste Fähigkeit verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln. Sobald die Fähigkeit verrechnet wird, ist der Wert festgelegt. Stärke und Widerstandskraft der Landkreatur verändern sich nicht, falls sich die Anzahl der Karten auf deiner Hand später im Zug verändert.
- Jolrael letzte Fähigkeit betrifft jede Landkreatur, die du kontrollierst und die einem Spieler Kampfschaden zufügt, nicht nur Länder, die durch Jolraels erste Fähigkeit zu Landkreaturen werden.

Karn, neu geschmiedetes Vermächtnis
{5}
Legendäre Artefaktkreatur — Golem
/

Stärke und Widerstandskraft von Karn, neu geschmiedetes Vermächtnis, sind gleich dem höchsten Manabetrag unter den Artefakten, die du kontrollierst. Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du {C} für jedes Artefakt, das du kontrollierst. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um Nichtartefakt-Zaubersprüche zu wirken. Bis zum Ende des Zuges verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden.

- Die Fähigkeit, die Karns Stärke und Widerstandskraft bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Solange du Karn kontrollierst und er noch ein Artefakt ist, zählt sein eigener Manabetrag. In den meisten Fällen wird er mindestens 5/5 sein.
 - Karns letzte Fähigkeit ist keine Manafähigkeit, obwohl sie Mana erzeugt. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden. Verwende die Anzahl der Artefakte, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Mana erzeugt wird.
 - Das durch Karns letzte Fähigkeit erzeugte Mana kann für alles verwendet werden, das kein Nichtartefakt-Zauberspruch ist. Dazu gehört das Wirken von Artefaktzaubersprüchen, das Bezahlen von Kosten für das Aktivieren von Fähigkeiten bleibender Karten, unabhängig davon, ob sie Artefakte sind, das Bezahlen von Abwehr-Kosten und so weiter.
-

Kiora, Königin der Meere
{3}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Meervolk, Adliger
4/5

Wachsamkeit, Abwehr {3}
Immer wenn du einen Krake-, Leviathan-, Oktopus- oder Schlange-Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs ist. Du kannst davon einen Zauberspruch mit Manabetrag kleiner als X wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Der Zauberspruch, den du wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, wird gewirkt, während die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Auf dem Kartentyp dieses Zauberspruchs basierende Zeitpunkts-Einschränkungen werden ignoriert. Er wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der die Fähigkeit ausgelöst hat.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um ihn zu wirken.
- Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Kosmische Wiedergeburt
{1}{G}{W}
Spontanzauber
Bestimme eine bleibende Karte deiner Wahl in deinem Friedhof. Falls sie Manabetrag 3 oder weniger hat, kannst du sie ins Spiel bringen. Falls du sie nicht ins Spiel bringst, nimm sie auf deine Hand.
Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Du nimmst die Karte auf deine Hand, falls du sie nicht ins Spiel bringst. Entweder, weil du bestimmt hast, sie nicht ins Spiel zu bringen, oder weil ihr Manabetrag 4 oder höher ist.

Macht der Animistin
{2}{G}
Hexerei
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls er eine legendäre Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat.
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer doppelten Stärke zu.

- Die kostenreduzierende Fähigkeit von Macht der Animistin ändert weder ihre Manakosten noch ihren Manabetrag. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst. Der Manabetrag von Macht der Animistin ist daher immer 3.

Markov-Baron
{2} {B}
Kreatur — Vampir, Adliger
2/2
Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)
Lebensverknüpfung
Andere Vampire, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
Wahnsinn {2} {B} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

Allgemeines zu Wahnsinn

- In einer *Magic*-Partie können Karten nur aus der Hand eines Spielers abgeworfen werden. Effekte, die Karten von irgendwo anders auf den Friedhof eines Spielers legen, führen nicht dazu, dass diese Karten abgeworfen werden.
 - Wahnsinn funktioniert unabhängig davon, weswegen du die Karte abwirfst. Du kannst sie abwerfen, um Kosten zu bezahlen, weil ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich anweist, es zu tun, oder weil du während deines Aufräumsegments zu viele Karten auf der Hand hast. Du kannst eine Karte mit Wahnsinn allerdings nicht einfach so abwerfen, nur weil du es vielleicht gerade möchtest.
 - Eine Karte mit Wahnsinn, die abgeworfen wird, zählt, als sei sie abgeworfen worden, obwohl sie statt auf deinen Friedhof ins Exil geschickt wurde. Falls sie abgeworfen wurde, um Kosten zu bezahlen, wurden diese Kosten also bezahlt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Karte abgeworfen wird, werden ausgelöst.
 - Ein Zauberspruch, der für seine Wahnsinn-Kosten gewirkt wird, wird wie jeder andere Zauberspruch auf den Stapel gelegt. Er kann neutralisiert werden, kopiert werden und so weiter. Wenn er verrechnet wird, wird er ins Spiel gebracht (falls es eine bleibende Karte ist) oder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt (falls es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist).
 - Beim Wirken eines Zauberspruchs mit Wahnsinn werden die Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, ignoriert. Du kannst beispielsweise eine Kreatur mit Wahnsinn wirken, falls du sie während des gegnerischen Zuges abwirfst.
 - Falls du dich entscheidest, eine Karte mit Wahnsinn nicht zu wirken, wenn die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit verrechnet wird, wird sie auf deinen Friedhof gelegt. Bei Wahnsinn hast du keine Chance, sie später zu wirken.
 - Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, um die Kosten eines Zauberspruchs oder einer aktivierten Fähigkeit zu bezahlen, wird die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit der Karte (und folglich der Zauberspruch, zu dem diese Karte wird, falls du dich entscheidest, sie zu wirken) vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit verrechnet, deren Kosten du durch das Abwerfen bezahlt hast.
 - Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird, wird sie sofort ins Exil geschickt. Du setzt das Verrechnen des Zauberspruchs oder der Fähigkeit fort. Die abgeworfene Karte ist zu diesem Zeitpunkt nicht in deinem Friedhof. Ihre Wahnsinn-Fähigkeit wird zwar ausgelöst, aber erst auf den Stapel gelegt, sobald der Zauberspruch oder die Fähigkeit vollständig verrechnet wurde.
-

Nahiri, geschmiedet in Zorn

{4}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Kor, Handwerker

5/4

Affinität zu Ausrüstungen (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Ausrüstung, die du kontrollierst, {1} weniger.*)

Immer wenn eine ausgerüstete Kreatur, die du kontrollierst, angreift, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen. Du kannst Ausrüstung-Zaubersprüche auf diese Weise wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Eine „ausgerüstete Kreatur, die du kontrollierst“, ist eine beliebige Kreatur, die du kontrollierst und an die eine oder mehr Ausrüstungen angelegt sind.
- Nahiris letzte Fähigkeit wird für jede ausgerüstete Kreatur, die du kontrollierst und die angreift, einmal ausgelöst, unabhängig von der Anzahl der an sie angelegten Ausrüstungen.
- Du kannst die Karte spielen, die mit Nahiris Fähigkeit ins Exil geschickt wird, auch falls Nahiri oder die ausgerüstete Kreatur das Spiel verlässt oder du die Kontrolle über sie verlierst.
- Das Spielen der ins Exil geschickten Karte folgt den normalen Regeln für das Spielen dieser Karte. Du musst die Kosten des Zauberspruchs bezahlen, es sei denn, du wirkst einen Ausrüstung-Zauberspruch. Und du musst alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls die Karte beispielsweise eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Falls du auf diese Weise einen Ausrüstung-Zauberspruch wirkst, kannst du seine Kosten bezahlen, wenn du das möchtest.
- Ein Grund dafür könnte sein, dass er ein {X} in seinen Manakosten hat. Falls du so einen Zauberspruch wirken würdest, ohne seine Manakosten zu bezahlen, müsstest du 0 als Wert für X bestimmen. (Falls du seine Manakosten bezahlst, kannst du den Wert für X normal bestimmen.)
- Du kannst eine von Nahiri ins Exil geschickte Länderkarte nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen.
- Falls du die Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.

Narset, erleuchtete Ausgestoßene

{1}{U}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch

3/4

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Bravour.

Immer wenn Narset, erleuchtete Ausgestoßene, angreift, schicke eine Karte deiner Wahl, die weder eine Kreatur noch ein Land ist und deren Manabetrag kleiner ist als Narsets Stärke, aus einem Friedhof ins Exil und kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Narsets erste Fähigkeit gibt ihr Bravour, solange sie im Spiel ist.

- Sobald eine Bravour-Fähigkeit ausgelöst wurde, hat das Entfernen von Narset, erleuchtete Ausgestoßene, damit eine Kreatur Bravour verliert, keinen Effekt auf die bereits ausgelöste Fähigkeit. Die Kreatur erhält trotzdem +1/+1 bis zum Ende des Zuges.
- Falls eine Kreatur mehrfach Bravour hat, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.
- Du wirkst die Kopie, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst dich nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.
- Falls du die Kopie nicht wirken möchtest, kannst du bestimmen, es nicht zu tun. Dann hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden.
- Falls ein anderer Effekt dazu führt, dass Narsets Stärke kleiner oder gleich dem Manabetrag der Karte deiner Wahl ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, ist das Ziel illegal. Die Karte wird nicht ins Exil geschickt und du kannst keine Kopie wirken.

Nashi, Erbe des Mondes

{B} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Ratte, Schamane

3/4

Bedrohlich, Abwehr {1}

Immer wenn Nashi, Erbe des Mondes, angreift, schicke bis zu eine legendäre Karte oder Ratte-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil und kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken. *(Du bezahlst immer noch ihre Kosten. Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

- Du wirkst die Kopie, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst dich nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Da du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst, kannst du den Wert für X normal bestimmen, falls der Zauberspruch ein {X} in seinen Manakosten hat.
- Falls du die Kopie nicht wirken möchtest, kannst du bestimmen, es nicht zu tun. Dann hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden.

Nissa, wiedererstarke Animistin
{2}{G}
Legendäre Kreatur — Elf, Späher
3/3

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Dann, falls dies das zweite Mal ist, dass diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Elf- oder Elementarwesen-Karte aufdeckst. Nimm sie auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Nissas Landung-Fähigkeit ist keine Manafähigkeit, obwohl sie Mana erzeugt. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Jedes Mal, wenn die Landung-Fähigkeit nach dem zweiten Mal in einem Zug verrechnet wird, erzeugt sie nur Mana.
- Falls du deine gesamte Bibliothek aufdeckst, ohne eine Elf- oder Elementarwesen-Karte aufzudecken, legst du alle aufgedeckten Karten in zufälliger Reihenfolge zurück. Hierbei geschieht das Gleiche wie beim Mischen, obwohl es technisch gesehen kein „Mischen“ ist.

Niv-Mizzet, der Höchste
{W}{U}{B}{R}{G}
Legendäre Kreatur — Drache, Avatar
5/5
Fliegend, Fluchsicher vor Einfarbig
Jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof, die genau zwei Farben hat, hat Katalyse. *(Du kannst sie aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst. Schicke sie danach ins Exil.)*

Allgemeines zu Katalyse

- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Katalyse wirken, wenn du normalerweise eine Hexerei wirken könntest.
 - Ein Zauberspruch, der mit Katalyse gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal, ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
 - Falls dir ein Effekt erlaubt, alternative Kosten anstatt der Manakosten eines Zauberspruchs zu bezahlen, kannst du jene alternativen Kosten bezahlen, wenn du einen Zauberspruch mithilfe von Katalyse wirkst. Du musst trotzdem als zusätzliche Kosten zum Wirken des Zauberspruchs eine Karte abwerfen.
 - Falls eine Spontanzauber- oder Hexereikarte während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, sofern dies legal ist, sofort wirken, bevor ein Spieler sie aus deinem Friedhof entfernen kann.
-

Ob Nixilis, gefangener Boss

{2} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Dämon

4/3

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Immer wenn ein oder mehrere Gegner jeweils genau 1

Lebenspunkt verlieren, lege eine +1/+1-Marke auf Ob

Nixilis, gefangener Boss. Schicke die oberste Karte

deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst jene Karte bis zu

deinem nächsten Endsegment spielen.

- Ob Nixilis' letzte Fähigkeit wird ausgelöst, falls einem Gegner genau 1 Schadenspunkt zugefügt wird, er genau 1 Lebenspunkt bezahlt oder er auf andere Weise genau 1 Lebenspunkt verliert.
- Ob Nixilis' letzte Fähigkeit betrachtet den gesamten Kampfschaden, der einem Gegner zugefügt wurde, um zu ermitteln, ob sie ausgelöst wird. Falls zum Beispiel drei 1/1 Kreaturen einem Gegner Kampfschaden zufügen, verliert jener Spieler 3 Lebenspunkte. Ob Nixilis' Fähigkeit wird nicht ausgelöst.
- Du kannst die Karte spielen, die mit Ob Nixilis' Fähigkeit ins Exil geschickt wird, auch falls Ob Nixilis das Spiel verlässt oder du die Kontrolle über ihn verlierst.
- Das Spielen der mit Ob Nixilis ins Exil geschickten Karte folgt den normalen Regeln für das Spielen dieser Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls die Karte beispielsweise eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Du kannst eine mit Ob Nixilis ins Exil geschickte Länderkarte nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen.
- Falls du die Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.

Öffnung des Weges

{X} {G} {G}

Hexerei

X kann nicht größer sein als die Anzahl an Spielern in der Partie.

Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du X

Länderkarten aufdeckst. Bringe jene Länderkarten

getappt ins Spiel und lege den Rest in zufälliger

Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Die Anzahl an Spielern in der Partie wird nur überprüft, sowie du den Wert für X bestimmst. Sobald du die Öffnung des Weges gewirkt hast, haben Spieler, die als Reaktion auf den Zauberspruch die Partie verlassen, keinen Einfluss auf die Anzahl der Länderkarten, die du findest.
-

Oni des Todesröchelns
{6} {B}
Kreatur — Dämon, Geist
5/4

Aufblitzen

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur, die in diesem Zug gestorben ist, {2} weniger. Wenn der Oni des Todesröchelns ins Spiel kommt, zerstöre alle anderen Kreaturen, denen in diesem Zug Schaden zugefügt wurde.

- Die kostenreduzierende Fähigkeit vom Oni des Todesröchelns ändert weder seine Manakosten noch seinen Manabetrag. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst. Der Manabetrag vom Oni des Todesröchelns ist daher immer 7.
- Zähle jede Kreatur, die in diesem Zug gestorben ist, einschließlich Spielsteinkreaturen, wenn du die Kostenreduktion berechnest. Es spielt keine Rolle, was mit gestorbenen Nichtspielsteinkreaturen geschieht, nachdem sie gestorben sind.

Pia Nalaar, Konsulin des Aufschwungs
{R} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
2/3

Thopter, die du kontrollierst, haben Eile.

Immer wenn du ein Land aus dem Exil spielst oder einen Zauberspruch aus dem Exil wirkst, erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Sobald ein Thopter, der in diesem Zug unter deine Kontrolle gekommen ist, legal als Angreifer deklariert wurde, wird er auch dann nicht aus dem Kampf entfernt, wenn Pia Nalaar entfernt wird, damit er Eile verliert. Er greift einfach weiter an. Guter Thopter.

Plargg und Nassari
{3} {R} {R}
Legendäre Kreatur — Ork, Ifrit
5/4

Zu Beginn deines Versorgungssegments schickt jeder Spieler Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Nichtland-Karte ins Exil schickt. Ein Gegner bestimmt eine Nichtland-Karte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde. Du kannst von den anderen auf diese Weise ins Exil geschickten Karten bis zu zwei Zaubersprüche wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- In einer Multiplayer-Partie bestimmst du einen Gegner, der eine Nichtland-Karte bestimmt, die mit Plargg und Nassari ins Exil geschickt wurde.
- In einer Partie mit zwei Spielern und unter der Annahme, dass jeder Spieler eine Nichtlandkarte ins Exil schickt, bestimmst dein Gegner eine von ihnen, und du kannst die andere wirken.

- Alle Zaubersprüche, die du dank der ausgelösten Fähigkeit wirkst, werden während der Verrechnung dieser Fähigkeit gewirkt. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge wirken.
- Ein auf diese Weise gewirkter Zauberspruch kann das Ziel eines späteren Zauberspruchs sein, den du auf diese Weise wirkst. Jedoch werden Bleibende-Karten-Zaubersprüche, die auf diese Weise gewirkt werden, erst verrechnet, nachdem du mit dem Wirken aller Zaubersprüche fertig bist. Keiner der Zaubersprüche kann daher eine der auf diese Weise gewirkten bleibenden Karten als Ziel haben. Falls du z. B. einen Zwillingszauber und einen Blitzeinschlag ins Exil schickst, kannst du erst den Blitzeinschlag wirken und dann den Zwillingszauber mit dem Blitzeinschlag als Ziel. Falls du jedoch eine Kreaturenkarte und eine Aura-Karte ins Exil schickst, kann die Aura beim Wirken nicht jene Kreatur als Ziel haben.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um ihn zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Karten, die nicht auf diese Weise gewirkt werden, einschließlich Länderkarten, bleiben im Exil.

Plünderer in Urborg

{2} {B}

Kreatur — Geist

2/2

Immer wenn die Plünderer in Urborg ins Spiel kommen oder angreifen, schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Lege eine +1/+1-Marke auf die Plünderer in Urborg.

Solange eine Karte, die von den Plünderern in Urborg ins Exil geschickt wurde, Flugfähigkeit hat, haben sie Flugfähigkeit. Das Gleiche gilt für Bedrohlichkeit, Eile, Erstschlag, Doppelschlag, Fluchsicherheit, Lebensverknüpfung, Reichweite, Todesberührung, Trampelschaden, Unzerstörbarkeit und Wachsamkeit.

- Falls das Ziel der ersten Fähigkeit ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll (wahrscheinlich, weil es als Reaktion den Friedhof verlassen hat), wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du legst keine +1/+1-Marke auf die Plünderer in Urborg.

Rocco, Straßenkoch

{R} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Elf, Druiden

2/4

Zu Beginn deines Endsegments schickt jeder Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil. Bis zu deinem nächsten Endsegment kann jeder Spieler die Karte, die er auf diese Weise ins Exil geschickt hat, spielen.

Immer wenn ein Spieler ein Land aus dem Exil spielt oder einen Zauberspruch aus dem Exil wirkt, legst du eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl und erzeugst einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

- Falls Roccas letzte Fähigkeit ausgelöst wird, weil ein Zauberspruch gewirkt wurde, wird die Fähigkeit vor dem Zauberspruch verrechnet. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, weil ein Land gespielt wurde, ist das Land zu dem Zeitpunkt bereits im Spiel, an dem du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Falls das Land ins Spiel kommt und dabei ausgelöste Fähigkeiten ausgelöst werden, so werden diese Fähigkeiten und Roccas Fähigkeit zur gleichen Zeit auf den Stapel gelegt. Die Fähigkeiten, die von dem Spieler kontrolliert werden, der gerade am Zug ist, werden dabei zuerst auf den Stapel gelegt (und deshalb zuletzt verrechnet).
- Ein Spieler kann die Karte, die er mit Rocco ins Exil geschickt hat, auch dann spielen, wenn Rocco das Spiel verlässt, bevor die Frist abläuft.
- Das Spielen der mit Rocco ins Exil geschickten Karte folgt den normalen Regeln für das Spielen dieser Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls die Karte beispielsweise eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Du kannst eine Länderkarte, die du mit Rocco ins Exil geschickt hast, nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen.
- Alle nicht gespielten Karten bleiben im Exil.

Sarkhan, entbrannte Seele

{1}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

2/4

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

Immer wenn ein Drache unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du Sarkhan, entbrannte Seele, bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie von ihm werden lassen, außer dass sein Name Sarkhan, entbrannte Seele, ist und er zusätzlich zu seinen anderen Typen legendär ist.

- Sarkhans erste Fähigkeit verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag irgendeines Drache-Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Diese Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Drache-Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Kosten.
- Sarkhan kopiert genau das, was auf dem Originaldrachen aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die kopierte Kreatur ist ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. als Reaktion auf Sarkhans Fähigkeit verändert haben.
- Falls der kopierte Drache {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls der kopierte Drache ein Spielstein ist, kopiert Sarkhan die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit den erwähnten Ausnahmen.
- In einigen seltenen Fällen kopiert der Drache (a), der ins Spiel gekommen ist, zu dem Zeitpunkt, an dem Sarkhans Fähigkeit verrechnet wird, etwas anderes (b). In solchen Fällen kommt Sarkhan als Kopie von (b) in Spiel, mit den erwähnten Ausnahmen.

- Falls der Drache, der ins Spiel gekommen ist, legendär ist, und du ihn von Sarkhan kopieren lässt, haben die beiden Drachen unterschiedliche Namen (es sei denn, der Drache, der ins Spiel kommt, hat aus irgendeinem Grund den Namen Sarkhan, entbrannte Seele). Die „Legendenregel“ gilt dann nicht.

Sigarda, Quell der Segen

{2}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Engel

4/4

Fliegend

Andere bleibende Karten, die du kontrollierst, haben Fluchsicherheit.

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

Du kannst Engel- und Mensch-Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek wirken.

- Sigarda lässt dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.

Tazri, standhafte Überlebende

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Jede Kreatur, die du kontrollierst, hat „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe dieser Kreatur. Gib dieses Mana nur aus, um eine Fähigkeit einer Kreatur zu aktivieren. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls diese Kreatur eine andere aktivierte Fähigkeit hat.“

{W}{U}{B}{R}{G}, {T}: Du millst fünf Karten. Nimm von den gemillten Karten alle Kreaturenkarten mit aktivierten Fähigkeiten, die keine Manafähigkeiten sind, auf deine Hand.

- Das Mana, das von der Fähigkeit erzeugt wird, die Tazris erste Fähigkeit gewährt, kann nur verwendet werden, um die Fähigkeit einer Kreatur im Spiel zu aktivieren. Es kann nicht dazu verwendet werden, die Fähigkeiten von Kreaturen in anderen Zonen zu aktivieren.
- Die andere aktivierte Fähigkeit, die eine Kreatur haben muss, kann eine beliebige aktivierte Fähigkeit sein, einschließlich Fähigkeiten, die momentan nicht aktiviert werden können, oder sogar solche, die nicht aktiviert werden können, während die Kreatur im Spiel ist. Zum Beispiel könntest du eine Kreatur mit Umwandlung und Tazris Fähigkeit für Mana tapen.

Tolarianische Verachtung

{3} {U} {U}

Verzauberung

Wenn die Tolarianische Verachtung ins Spiel kommt, lege auf jede Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, eine Zurückweisungsmarke.

Zu Beginn deines Endsegments bestimmst du für jeden Gegner bis zu eine Kreatur deiner Wahl mit Zurückweisungsmarke, die er kontrolliert. Der Besitzer jener Kreatur legt sie auf oder unter seine Bibliothek.

- Jeder Besitzer einer betroffenen Kreatur bestimmt, ob sie auf oder unter seine Bibliothek gelegt wird.
- Jeder Spieler weiß, ob eine Karte auf oder unter eine Bibliothek gelegt wird.
- Falls ein Spieler jedoch mehrere Karten oben auf seine Bibliothek oder unter seine Bibliothek legt, entweder weil eine Kreatur, die er besitzt, aber nicht kontrolliert, zusammen mit einer Kreatur, die er kontrolliert, zurückgewiesen wurde, oder weil eine zurückgewiesene Kreatur, die er besitzt, aus mehreren Karten besteht (z. B. eine mutierte oder verschmolzene bleibende Karte), erfahren die anderen Spieler nicht die relative Reihenfolge dieser Karten.

Tyvar der Kriegslüsterne

{2} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Krieger

5/4

Immer wenn ein oder mehrere Elfen, die du kontrollierst, angreifen, erhalten sie Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

Jede Kreatur, die du kontrollierst, hat „Immer wenn eine Manafähigkeit dieser Kreatur verrechnet wird, lege so viele +1/+1-Marken auf sie, wie diese Kreatur Mana erzeugt hat. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.“

- Die Fähigkeit, die Tyvar jeder Kreatur, die du kontrollierst, gewährt, funktioniert für jede Kreatur unabhängig. Die Fähigkeit kann für jede Kreatur, die du kontrollierst, einmal pro Zug ausgelöst werden, nicht einmal insgesamt.
 - Falls die Manafähigkeit, die die gewährte ausgelöste Fähigkeit ausgelöst hat, während des Wirkens eines Zauberspruchs oder der Aktivierung einer Fähigkeit aktiviert wurde, wird die ausgelöste Fähigkeit vor jenem Zauberspruch oder jener Fähigkeit verrechnet (und die +1/+1-Marken hinzugefügt).
 - Falls Tyvar im selben Zug das Spiel verlässt und wieder ins Spiel kommt, oder falls Tyvar das Spiel verlässt und ein anderer Tyvar erscheint, ist die gewährte ausgelöste Fähigkeit des neuen Tyvar eine andere ausgelöste Fähigkeit als die, die der alte Tyvar gewährt hat. Die neue Fähigkeit kann für jede deiner Kreaturen ausgelöst werden, auch falls die Fähigkeit, die der alte Tyvar gewährt hat, in diesem Zug bereits ausgelöst wurde. (Beachte, dass Kreaturen, die du kontrollierst, nicht mehr die Fähigkeit des alten Tyvars haben werden, und wenn du mehrere Tyvars kontrollierst, wirst du nicht die Möglichkeit haben, Manafähigkeiten zu aktivieren, bevor die „Legendenregel“ deine Tyvars wieder auf einen einzelnen Tyvar reduziert).
-

Übungsplätze

{U}

Verzauberung

Aktivierte Fähigkeiten von Kreaturen, die du kontrollierst, kosten beim Aktivieren {2} weniger. Dieser Effekt kann die Menge Mana in jenen Kosten nicht unter ein Mana reduzieren.

- Die Übungsplätze betreffen nur Kreaturen im Spiel, die du kontrollierst. Die Kosten von aktivierten Fähigkeiten, die in anderen Zonen funktionieren (wie Umwandlung oder Exhumieren), werden nicht reduziert.
- Übungsplätze betreffen nicht denjenigen Teil der Aktivierungskosten, die von farbigen Manasymbolen oder Schnee-Manasymbolen dargestellt werden. Sie betreffen auch nicht die nicht durch Mana zu bezahlenden Teile der Aktivierungskosten, sollte es welche geben.
- Übungsplätze können den Teil der Aktivierungskosten, der durch farbloses Mana dargestellt wird, auf null reduzieren, solange die Aktivierungskosten immer noch mindestens ein Mana betragen. Falls zum Beispiel die Aktivierungskosten {2} {G} sind, musst du nur {G} bezahlen. Falls die Aktivierungskosten {2} sind, musst du allerdings noch {1} bezahlen.
- Die Übungsplätze können die Menge Mana reduzieren, die du für die Kosten der aktivierten Fähigkeit einer Kreatur, die {X} enthalten, bezahlst. Zum Beispiel hat Drana, Bluthäuptling der Kalastria, eine aktivierte Fähigkeit, die {X} {B} {B} kostet. Falls du die Übungsplätze kontrollierst und die Fähigkeit mit X = 5 aktivierst, musst du nur {3} {B} {B} bezahlen. Dies gilt auch dann, wenn die Fähigkeit besagt, dass {X} mit einer speziellen Manafarbe bezahlt werden muss, wie bei der Fähigkeit des Karmesinroten Höllendrachen.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit einer Kreatur, die du kontrollierst, kein farbloses Mana zum Aktivieren benötigt (also falls die Kosten {R} {R} oder {0} betragen, oder es nur Aktionen ohne Mana wie {T} oder „Opfere eine Kreatur“ kostet), dann haben die Übungsplätze einfach keinen Effekt darauf. Genauer gesagt: Dadurch erhöhen sich die Kosten nicht auf Manakosten von {1}.
- Übungsplätze schauen nach den Gesamtkosten der Aktivierung einer aktivierten Fähigkeit einer Kreatur, nicht nur nach den aufgedruckten Kosten. Zum Beispiel hat Urabrask eine Fähigkeit, die {R} kostet, und das Feld der Unterdrückung sagt „Aktivierte Fähigkeiten kosten beim Aktivieren {2} mehr, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.“ Da das Aktivieren der aktivierten Fähigkeit von Urabrask jetzt {2} {R} kosten würde, reduzieren die Übungsplätze das wieder auf {R}.

Umwälzung der Unterstadt

{1} {G} {G}

Hexerei

Totenwelt — Verteile X +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du bestimmst, wie viele Ziele die Umwälzung der Unterstadt hat und wie die Marken verteilt werden, sowie du den Zauberspruch wirkst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten.
- Falls einige der Ziele illegal sind, wenn die Umwälzung der Unterstadt 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.

- Falls alle Ziele der Umwälzung der Unterstadt illegal sind, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten nicht Wachsamkeit.

Vergöttlichung

{1} {W}

Verzauberung

Sowie die Vergöttlichung ins Spiel kommt, bestimme einen Planeswalkertyp.

Planeswalker des bestimmten Typs, die du kontrollierst, haben Fluchsicherheit.

Solange du eine Kreatur kontrollierst und falls einem Planeswalker des bestimmten Typs, den du kontrollierst, Schaden zugefügt wird, der dazu führen würde, dass alle Loyalitätsmarken von ihm entfernt würden, werden stattdessen alle solchen Marken außer einer entfernt.

- Ein Planeswalker mit Fluchsicherheit kann immer noch angegriffen werden.
- Die letzte Fähigkeit der Vergöttlichung verhindert keinen Schaden. Sämtlicher Schaden wird dem betroffenen Planeswalker immer noch zugefügt und eventuelle andere Effekte des Schadens geschehen trotzdem. Greift beispielsweise eine 3/3 Kreatur mit Lebensverknüpfung einen betroffenen Planeswalker mit zwei Loyalitätsmarken an, werden 3 Schadenspunkte zugefügt, wodurch der Beherrscher der Kreatur 3 Lebenspunkte dazuerhält. Es wird jedoch nur eine Loyalitätsmarke von dem Planeswalker entfernt.
- Die letzte Fähigkeit der Vergöttlichung wird auf einen Planeswalker angewendet, dem im selben Kampfschadensegment Kampfschaden zugefügt wird, in dem die letzte Kreatur seines Beherrschers zerstört wird.

Vesuvische Herumtreiberin

{2} {U}

Kreatur — Gestaltwandler

2/4

Fliegend

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

Zu Beginn jedes Kampfes kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek aufdecken. Falls du auf diese Weise eine Kreaturenkarte aufdeckst, wird die Vesuvische Herumtreiberin bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie jener Karte, außer dass sie Flugfähigkeit hat.

- Die Vesuvische Herumtreiberin lässt dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch, wenn du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.

- Während die Vesuvische Herumtreiberin eine Kopie einer anderen Karte ist, hat sie nicht ihre eigenen Fähigkeiten. Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek nicht anschauen, es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir.
- Die Vesuvische Herumtreiberin kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt ist, und sonst nichts, außer dass sie Flugfähigkeit hat.
- Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Sämtliche Nicht-Kopier-Effekte, die auf die Vesuvische Herumtreiberin angewendet wurden, bevor sie zur Kopie einer Kreaturenkarte wurde, werden auch weiterhin auf sie angewendet, nachdem sie zur Kopie wird. An die Vesuvische Herumtreiberin angelegte Auren und Ausrüstungen funktionieren weiterhin, genau wie Marken, die ihre Stärke und Widerstandskraft ändern.

Vorhut der Kupferjacken

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Jeder andere Mensch, den du kontrollierst, erhält +1/+0 und hat Abwehr {1}. *(Immer wenn er das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {1}.)*

- Sobald eine Abwehr-Fähigkeit ausgelöst wurde, hat das Entfernen der Vorhut der Kupferjacken, damit jener Mensch Abwehr verliert, keinen Effekt auf die bereits ausgelöste Fähigkeit. Der entsprechende Spieler muss immer noch {1} bezahlen, wenn er nicht zusehen will, wie sein Zauberspruch oder seine Fähigkeit neutralisiert wird.

Wiederaufbau der Stadt

{3} {B} {R} {G}

Hexerei

Bestimme ein Land deiner Wahl. Erzeuge drei Spielsteine, die Kopien von ihm sind, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen 3/3 Kreaturen sind und Wachsamkeit und Bedrohlichkeit haben. *(Sie sind von Einsatzverzögerung betroffen.)*

- Jeder der Spielsteine kopiert genau das, was auf dem Originalland aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, das Land ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Land getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihm Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Typen, Farbe usw. verändert haben. Falls das Originalland jedoch eine Fähigkeit hat, die besagt, dass es getappt ins Spiel kommt, dann kommen die Kopien ebenfalls getappt ins Spiel.
- Falls das kopierte Land ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Land (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommen die Spielsteine als Kopie von (b) ins Spiel.

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Landes werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [dieses Land] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Land] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Lands funktionieren ebenfalls.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Neu-Capenna, Dominaria, Krieg der Brüder und *Phyrexia* sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2023 Wizards.