

Sethinweise zu *Magic: The Gathering—Doctor Who*

Zusammengestellt von Jess Dunks

Datum der letzten Änderung: 22. Juni 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 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

Magic: The Gathering—Doctor Who Commander-Karten mit dem Set-Code WHO sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code WHO sind 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 Mechanik: verdeckte Cybermen

Die Cybermen sind auf dem Vormarsch und darauf versessen, an jedem, der sich ihnen in den Weg stellt, ein „Upgrade“ vorzunehmen.

Cyber-Umwandlung

{U}{U}

Spontanzauber

Verdecke eine Kreatur deiner Wahl. Sie ist eine 2/2

Cyberman-Artefaktkreatur.

Cyber-Schiff
{6}
Artefakt — Fahrzeug
8/8
Fliegend
Immer wenn das Cyber-Schiff einem Spieler
Kampfschaden zufügt, bringe die obersten zwei Karten
der Bibliothek des Spielers verdeckt unter deiner
Kontrolle ins Spiel. Sie sind 2/2 Cyberman-
Artefaktkreaturen.
Bemannen 4

- Jede Kreatur, die auf diese Weise verdeckt wird oder auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, ist eine 2/2 Cyberman-Artefaktkreatur ohne Namen und ohne Farbe.
- Falls die verdeckte Kreatur aus irgendeinem Grund aufgedeckt wird, endet der Effekt, der sie zu einem Cyberman macht. Sie ist dann das, was auf der Karte aufgedruckt ist.
- Der Spieler, der eine verdeckte bleibende Karte kontrolliert, kann sie sich jederzeit ansehen. Insbesondere gilt: Falls die Karten von der Bibliothek eines anderen Spielers verdeckt ins Spiel gebracht wurden, darf der Spieler, der die Karten besitzt, sie sich nicht ansehen.
- Doppelseitige bleibende Karten, die bereits im Spiel sind, können auf diese Weise nicht verdeckt werden. Allerdings kann eine doppelseitige Karte aus einer anderen Zone auf diese Weise verdeckt ins Spiel gebracht werden.
- Falls die verdeckte Karte eine Morph-Fähigkeit hat, kann ihr Beherrscher sie aufdecken, indem er die damit verbundenen Morph-Kosten bezahlt.

Neue Schlüsselworfähigkeit: Begleiter des Doctors

Der Doctor reist immer mit einem Begleiter und die neue Fähigkeit Begleiter des Doctors ist eine Partner-Fähigkeit, die sicherstellt, dass dein *Doctor Who* Commander-Deck der Quelle treu bleibt. Falls der Doctor dein Kommandeur ist, kannst du außerdem eine legendäre Kreatur mit Begleiter des Doctors als deinen zweiten Kommandeur haben.

K-9, Mark I
{U}
Legendäre Artefaktkreatur — Roboter, Hund
1/1
Negativ — Solange K-9, Mark I, ungetappt ist, haben andere legendäre Kreaturen, die du kontrollierst, Abwehr {1}.
Positiv — {1}{U}, {T}: Eine legendäre Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.
Begleiter des Doctors (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.*)

Martha Jones

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

3/2

Die Frau, die um die Welt ging — Wenn Martha Jones ins Spiel kommt, stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

Immer wenn du einen Hinweis opferst, können Martha Jones und bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht geblockt werden.

Begleiter des Doctors (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.*)

- Die Fähigkeit Begleiter des Doctors erlaubt dir, zwei Kommandeure zu haben, falls einer davon die Fähigkeit „Begleiter des Doctors“ hat und der andere eine legendäre Kreatur mit den Kreaturentypen Time-Lord und Doctor und keinen weiteren Kreaturentypen ist. Kreaturen mit der Wandelwicht-Fähigkeit können zum Beispiel auf diese Weise nicht dein zweiter Kommandeur sein.
- Obwohl Begleiter des Doctors eine neue Variante der Partner-Fähigkeit ist, haben sich die Regeln für Partner ansonsten nicht geändert. Insbesondere gilt: Time-Lord-Doctor-Kreaturen und Karten mit Begleiter des Doctors interagieren nicht mit Karten, die eine andere Partner-Fähigkeit haben.
- Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist.
- Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Kampfschadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
- Falls sich etwas auf deinen Kommandeur bezieht, solange du zwei Kommandeure hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Kommandeur auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Kommandeure.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Kommandeur kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Kommandeure kontrollierst.

Neue Schlüsselwortaktion: Reise durch die Zeit

Der Doctor und seine Begleiter reisen immer wieder vor und zurück durch die Zeit und erleben Geschichte und Ereignisse in überraschender Reihenfolge. Die neue Mechanik Reise durch die Zeit lässt dich dies erleben, indem sie dich die Zeitmarken auf Objekten, die du kontrollierst, und Objekten im Exil manipulieren lässt, sodass Ereignisse zu unerwarteten Zeitpunkten (oder eben auch gar nicht!) geschehen.

Schnibbedischnick, die Zeit hat 'nen Knick

{1}{U}

Hexerei

Reise durch die Zeit. (Für jede ausgesetzte Karte, die du besitzt, und jede bleibende Karte mit Zeitmarke, die du kontrollierst, kannst du eine Zeitmarke hinzufügen oder entfernen.)

Ziehe eine Karte.

Der Zehnte Doctor

{3}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

3/5

Allons-y! — Immer wenn du angreifst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Lege drei Zeitmarken auf sie. Falls sie nicht Aussetzen hat, erhält sie Aussetzen.

Die Zeit hat 'nen Knick — {7}: Reise dreimal durch die Zeit. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (Für jede ausgesetzte Karte, die du besitzt, und jede bleibende Karte mit Zeitmarke, die du kontrollierst, kannst du eine Zeitmarke hinzufügen oder entfernen. Dann tue dies noch zweimal.)

- Um durch die Zeit zu reisen, sieh dir jede bleibende Karte mit Zeitmarke, die du kontrollierst, und jede Karte mit Zeitmarke im Exil, die du besitzt, an. Für jede davon kannst du bestimmen, ob du eine Zeitmarke darauf legen möchtest, eine von ihr entfernen möchtest, oder weder das eine noch das andere tun möchtest. Dann finden die entsprechenden Änderungen gleichzeitig statt.
- Zeitmarken kommen normalerweise auf Karten mit Aussetzen und Verschwinden vor, können aber auch auf anderen Karten gefunden werden. Sagen verwenden Sagenmarken, um ihren Fortschritt zu verfolgen, und nicht Zeitmarken. Du kannst auf diese Weise nicht zwischen den Kapiteln einer Saga hin- und herwechseln.

Neue Schlüsselwortaktion: Vor einem schrecklichen Dilemma stehen

Bösewichte jedweder Couleur haben eines gemeinsam. Neben einem ungezügelt Verlangen nach Macht und einem Faible für Monologe stellen sie unsere Helden meist auch vor ein schreckliches Dilemma: eine Auswahl von Optionen, die alle schlecht sind und bei denen es keine offensichtlich richtige Antwort gibt. Die Bösewichte in diesem Produkt bilden da keine Ausnahme, denn es gibt eine Mechanik, die deinen Gegner vor genau solche Entscheidungen stellt.

Der Dalek-Imperator

{5}{B}{R}

Legendäre Artefaktkreatur — Dalek

6/6

Affinität zu Daleks (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Dalek, den du kontrollierst, {1} weniger.*)

Andere Daleks, die du kontrollierst, haben Eile.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug steht jeder Gegner vor einem schrecklichen Dilemma — Der Spieler opfert eine Kreatur, die er kontrolliert, oder du erzeugst einen 3/3 schwarzen Dalek-Artefaktkreaturenspielstein mit Bedrohlichkeit.

- Wenn ein Spieler vor einem schrecklichen Dilemma steht, bestimmt er erst eine der beiden Optionen und dann werden alle Aktionen der bestimmten Option ausgeführt.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass mehrere Spieler vor einem schrecklichen Dilemma stehen, ist das Ergebnis etwas anders als bei anderen Effekten in *Magic*. In diesem Fall trifft der erste Spieler in Zugreihenfolge seine Entscheidung und die Aktion für jene Wahl wird ausgeführt, bevor der nächste Spieler seine Wahl trifft. Wiederhole dann die restlichen Spieler dieses Vorgangs in Zugreihenfolge.

Neues Fähigkeitswort: Paradoxon

Paradoxon ist ein neues Fähigkeitswort, das auf Karten erscheint, die prüfen, ob du Zaubersprüche aus anderen Zonen als aus deiner Hand wirkst.

Schwall der Brillanz

{1}{U}

Spontanzauber

Paradoxon — Ziehe für jeden Zauberspruch, den du in diesem Zug von irgendwoher außer aus deiner Hand gewirkt hast, eine Karte.

Vorherbestimmung {1}{U} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

Der Dreizehnte Doctor

{1}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

2/2

Paradoxon — Immer wenn du einen Zauberspruch von irgendwoher außer aus deiner Hand wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

Team TARDIS — Zu Beginn deines Endsegments enttapst du jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Marke liegt.

- Paradoxon-Fähigkeiten zählen alle Zaubersprüche, die du aus Zonen außer aus deiner Hand wirkst. Das sind normalerweise Zaubersprüche, die aus dem Exil, dem Friedhof oder der Kommandozone gewirkt

werden. Gezählt werden auch Zaubersprüche, die von außerhalb der Partie gewirkt werden, wie Zaubersprüche, die mit einem Wunsch oder der Fähigkeit von Garth Einauge gewirkt werden.

- Ein Spontanzauber oder eine Hexerei, der bzw. die zählt, wie viele Zaubersprüche du von irgendwoher außer aus deiner Hand gewirkt hast, wie der Schwall der Brillanz, zählt sich selbst mit, falls er bzw. sie aus einer Zone außer aus deiner Hand gewirkt wurde.
- Eine ausgelöste Fähigkeit, wie z. B. die vom Dreizehnten Doctor, die ausgelöst wird, wenn ein Zauberspruch von irgendwoher außer aus deiner Hand gewirkt wurde, wird nicht ausgelöst, wenn du den entsprechenden Zauberspruch selbst aus einer Zone außer aus deiner Hand wirkst, da die bleibende Karte bereits im Spiel sein muss, damit die Fähigkeit ausgelöst werden kann.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dir erlaubt, einen Zauberspruch auf dem Stapel zu kopieren, wird die Kopie nicht gewirkt und wird daher auch nicht von Paradoxon-Fähigkeiten gezählt. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dir jedoch erlaubt, eine Kopie eines Zauberspruchs zu wirken, wird jener Zauberspruch für Paradoxon-Fähigkeiten gezählt.

Neuer Kreaturentyp: Time-Lord

Time-Lord ist ein neuer Kreaturentyp, der auf einigen Karten in diesem Set erscheint.

Der Erste Doctor

{1}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

2/2

Wenn Der Erste Doctor ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens TARDIS, zeige sie offen vor und nimm sie auf deine Hand. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische danach. Immer wenn du einen Zauberspruch mit Kaskade wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl.

- Anders als andere Kreaturentypen in *Magic*, die nur aus einem einzelnen Wort bestehen, ist „Time-Lord“ ein einzelner Kreaturentyp. „Time-Lord“ ist jedoch der einzige Kreaturentyp, der aus zwei mit einem Bindestrich verbundenen Worten besteht.
- Weder „Time“ noch „Lord“ sind Kreaturentypen. Einige ältere Karten wurden auf Englisch mit dem Untertyp „Lord“ gedruckt, aber alle jene Karten haben nun einen aktualisierten Oracle-Kartentext, der jenen Typ entfernt hat.
- Falls ein Effekt dich anweist, einen Kreaturentyp zu bestimmen, kannst du Time-Lord bestimmen.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Partner von [Name]

Neben der Partner-Fähigkeit Begleiter des Doctors kehrt auch eine weitere Partner-Variante zurück, um berühmte Duos aus dem *Doctor Who* Universum darzustellen. Die Fähigkeit Partner von [Name] erlaubt dir, zwei Kommandeure zu haben, falls jeder davon den Namen des anderen in seiner Fähigkeit hat. Dafür gelten die normalen Partner-Regeln für den Deckbau und die meisten der oben unter Begleiter des Doctors aufgeführten Punkte. Allerdings umfasst sie auch eine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit, die dir erlaubt, einen Spieler als Ziel zu bestimmen, der seine Bibliothek nach jener Karte durchsucht und sie auf seine Hand nimmt.

Jenny Flint
{1}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Detektiv
2/2
Partner von Madame Vastra
Erstschlag
Training (*Immer wenn diese Kreatur zusammen mit einer stärkeren Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)
Immer wenn du einen Hinweis oder eine Speise opferst, lege eine +1/+1-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Madame Vastra
{2}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Eidechse, Detektiv
3/3
Partner von Jenny Flint (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Jenny Flint aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.*)
Madame Vastra muss geblockt werden, falls möglich.
Immer wenn eine Kreatur, der in diesem Zug von Madame Vastra Schaden zugefügt wurde, stirbt, erzeuge einen Hinweis-Spielstein und einen Speise-Spielstein.

- „Partner von [Name]“ steht für zwei Fähigkeiten. Die erste ist eine ausgelöste Fähigkeit: „Wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl seine Bibliothek nach einer Karte namens [Name] durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf seine Hand nehmen und danach mischen.“
- Die zweite Fähigkeit, für die das Schlüsselwort „Partner von [Name]“ steht, modifiziert die Deckbau-Regeln in einer Partie Commander und hat außerhalb von Commander keine Funktion. Falls eine legendäre Kreaturenkarte mit „Partner von [Name]“ dein Kommandeur ist, kann zusätzlich auch die legendäre Kreaturenkarte mit dem genannten Namen dein Kommandeur sein.
- Beachte, dass der Spieler deiner Wahl seine Bibliothek durchsucht (die von Effekten, z. B: dem des Würgegriffs, betroffen sein kann) und dass die Karte, die er findet, offen vorgezeigt wird, obwohl diese Wörter nicht im Erinnerungstext der Fähigkeit enthalten sind.

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Aussetzen

Aussetzen ist eine Mechanik, mit der du eine Karte zur Seite legen kannst, um sie ein paar Züge später zu wirken – es kostet dich weniger Mana, aber du musst dafür eine gewisse Wartezeit in Kauf nehmen. Oder reise einfach durch die Zeit!

Sternenwal

{6} {U} {U}

Kreatur — Alien, Wal

8/8

Fliegend, Wachsamkeit

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Abwehr {2}.

Aussetzen 6 — {1} {U} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {1} {U} bezahlen und sie mit sechs Zeitmarken ins Exil schicken. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Sie hat Eile.)*

- Aussetzen ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten verkörpert. Die erste ist eine statische Fähigkeit, mit der du die Karte mit der darauf angegebenen Anzahl an Zeitmarken (die Zahl vor dem Gedankenstrich) aus deiner Hand ins Exil schicken kannst, indem du ihre Aussetzen-Kosten bezahlst (die hinter dem Gedankenstrich angegeben werden). Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn jedes deiner Versorgungssegmente eine Zeitmarke von der ausgesetzten Karte entfernt. Die dritte ist eine ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass du die Karte wirkst, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird. Falls du auf diese Weise einen Kreaturenzauber wirkst, erhält er Eile, bis du die Kontrolle über diese Kreatur verlierst (oder du in seltenen Fällen die Kontrolle über den Kreaturenzauber verlierst, solange er auf dem Stapel ist).
- Du kannst eine Karte auf deiner Hand mit Aussetzen zu jedem Zeitpunkt ins Exil schicken, zu dem du sie wirken könntest. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, modifizieren (wie Aufblitzen), und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass du die Karte wirken könntest (wie die Fähigkeit des Herumpfuschenden Magiers), um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du in diesem Moment alle Schritte durchführen könntest, die beim Wirken der Karte durchzuführen wären, ist irrelevant. Du kannst beispielsweise eine Karte mit Aussetzen ins Exil schicken, die keine Manakosten hat oder die ein Ziel benötigt, auch falls zu dem Zeitpunkt keine legalen Ziele verfügbar sind.
- Karten, die mit Aussetzen ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird der Stapel nicht verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.
- Falls der Zauberspruch Ziele benötigt, werden diese Ziele bestimmt, wenn der Zauberspruch schließlich gewirkt wird, nicht wenn die Karte ins Exil geschickt wird.
- Falls ein Effekt sich auf eine „ausgesetzte Karte“ bezieht, bezeichnet dies eine Karte, die (1) Aussetzen hat, (2) die im Exil ist und (3) auf der eine oder mehrere Zeitmarken liegen.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (diejenige, die dich die Karte wirken lässt) ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du die Karte wirken, falls möglich. Das gilt auch, falls dafür Ziele benötigt werden und die einzigen legalen Ziele solche sind, die du eigentlich nicht als Ziel bestimmen möchtest. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.

- Falls du die Karte nicht wirken kannst, zum Beispiel weil keine legalen Ziele verfügbar sind, bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, beispielsweise mit Aussetzen, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, falls du die Karte wirken möchtest.
- Du wirst nie gezwungen, Manafähigkeiten zu aktivieren, um Kosten zu bezahlen. Falls es also verpflichtende zusätzliche Manakosten gibt (wie bei Thalia, Wächterin von Thraben), kannst du es ablehnen, Manafähigkeiten zu aktivieren, um sie zu bezahlen, sodass du die ausgesetzte Karte nicht wirken kannst und sie im Exil bleibt.
- 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.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs, der gewirkt wird, ohne seine Manakosten zu bezahlen, wird durch seine Manakosten bestimmt, auch wenn diese Kosten nicht bezahlt wurden.

KARTENSPEZIFISCHES

Abtrünniges Stille-Wesen

{3}{U}

Kreatur — Alien, Schrecken

3/3

Zu Beginn deines Endsegments stachelst du bis zu eine Kreatur deiner Wahl an, die du nicht kontrollierst, und legst eine +1/+1-Marke auf das Abtrünnige Stille-Wesen.

Das Abtrünnige Stille-Wesen destabilisiert sich.

(Behandle es und alles, was an es angelegt ist, bis zu deinem nächsten Zug, als würde es nicht existieren.)

- Destabilisierte bleibende Karten werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht Ziele von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Sowie sich das Abtrünnige Stille-Wesen destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an es angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie das Abtrünnige Stille-Wesen wieder und sind dann immer noch an das Abtrünnige Stille-Wesen angelegt. Ebenso gilt: Es stabilisiert sich mit allen Marken, die auf ihm lagen.
- Bleibende Karten stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttapt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der des Gedankenschinders ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.

- Falls ein Gegner bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über das Abtrünnige Stille-Wesen übernimmt, destabilisiert es sich, während er es immer noch kontrolliert. Der kontrolleverändernder Effekt endet, während es destabilisiert ist, und es stabilisiert sich unter deiner Kontrolle, sowie das nächste Enttappsegment jenes Gegners beginnt. Falls jener Gegner die Partie vor seinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich das Abtrünnige Stille-Wesen, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dessen Zug begonnen hätte.

Ace, furchtlose Rebellin

{3} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Rebell

2/2

Nitro-9 — Immer wenn Ace, furchtlose Rebellin, angreift, kannst du ein Artefakt opfern. Wenn du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf Ace, furchtlose Rebellin. Dann kämpft sie gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert. Begleiter des Doctors (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.*)

- Falls du kein Ziel für Aces Nitro-9-Fähigkeit bestimmst, legst du trotzdem eine +1/+1-Marke auf sie. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und es ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, legst du keine +1/+1-Marke auf Ace. In beiden Fällen findet kein Kampf statt. Keine Kreatur fügt Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.

Aces Baseballschläger

{2}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+0.

Solange die ausgerüstete Kreatur angreift, hat sie Erstschlag und muss von einem Dalek geblockt werden, falls möglich.

Ausrüsten einer legendären Kreatur {1}

Ausrüsten {3}

- Nur ein Dalek muss die ausgerüstete Kreatur blocken. Andere Dalek- und Nicht-Dalek-Kreaturen können die Kreatur ebenfalls blocken, oder andere Kreaturen blocken, oder gar nicht blocken.
- Der verteidigende Spieler bestimmt, welcher Dalek die ausgerüstete Kreatur blockt, nicht der angreifende Spieler.
- Falls jeder Dalek, der die ausgerüstete Kreatur blocken könnte, während des Blocker-deklarieren-Segments getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass er nicht blocken kann, blockt keiner von ihnen. Falls für jede dieser Kreaturen Kosten damit verbunden wären, dass sie blockt, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. In diesem Fall muss keine blocken.
- Falls eine Kreatur irgendwie mit mehreren Aces Baseballschlägern ausgerüstet ist, muss jene Kreatur trotzdem nur von einem Dalek geblockt werden.

Adipose-Brut
{3}{W}
Kreatur — Alien
2/2

Auftauchen {5}{W} *(Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du eine Kreatur opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich des Manabetrags der geopferten Kreatur.)*

Wenn die Adipose-Brut ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 weißen Alien-Kreaturespielstein. Falls die Auftauchen-Kosten der Adipose-Brut bezahlt wurden, erzeuge stattdessen X solcher Spielsteine, wobei X gleich der Widerstandskraft der geopferten Kreatur ist.

- Der Manabetrag einer bleibenden Karte wird nur von den Manasymbolen bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind (sofern diese Kreatur nicht die Rückseite einer doppelseitigen Karte oder eine verschmolzene bleibende Karte ist, oder irgendetwas anderes kopiert; siehe unten). Falls die Manakosten {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen. Falls es eine einseitige Karte ohne Manakosten in ihrer rechten oberen Ecke ist (weil sie zum Beispiel ein belebtes Land ist), beträgt ihr Manabetrag 0. Ignoriere alle alternativen Kosten oder zusätzlichen Kosten (wie Bonus), die bezahlt wurden, als die Kreatur gewirkt wurde.
 - Der farbige Teil der Auftauchen-Kosten kann durch das Opfern von Kreaturen nicht reduziert werden.
 - Du kannst eine Kreatur mit Manabetrag 0 opfern, zum Beispiel eine Spielsteinkreatur, die keine Kopie einer anderen bleibenden Karte ist, um einen Zauberspruch für seine Auftauchen-Kosten zu wirken. Du bezahlst dann einfach die vollen Auftauchen-Kosten ohne Rabatt.
 - Du kannst eine Kreatur opfern, deren Manabetrag größer oder gleich den Auftauchen-Kosten ist. Falls du dies tust, musst du nur den farbigen Teil der Auftauchen-Kosten bezahlen.
 - Der Manabetrag der Rückseite einer transformierenden doppelseitigen bleibenden Karte ist derjenige der Vorderseite. Der Manabetrag einer verschmolzenen bleibenden Karte ist die Summe der Manabeträge ihrer Vorderseiten.
 - Der Manabetrag der Adipose-Brut ist unabhängig davon, ob ihre Auftauchen-Kosten bezahlt werden. Ihr Manabetrag ist immer 4.
 - Die zum Opfern bestimmte Kreatur ist noch im Spiel, bis du Manafähigkeiten aktivierst. Ihre Fähigkeiten können sich auf die Kosten des Zauberspruchs auswirken, sie können aktiviert werden, um Mana zu erzeugen und so weiter. Falls sie jedoch eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn ein Zauberspruch gewirkt wird, wurde sie bereits geopfert, bevor jene Fähigkeit ausgelöst werden kann.
 - Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Auftauchen zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Kreatur zu entfernen, die du opfern möchtest.
 - Verwende für die letzte Fähigkeit der Adipose-Brut die Widerstandskraft der geopferten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte. Diese kann sich von der Widerstandskraft im Friedhof unterscheiden.
-

Adric, Mathe-Genie
 {1}{U}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
 1/1
 {2}{U}, {T}: Kopiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.
Ultimatives Opfer — {1}{U}, opfere Adric:
 Neutralisiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl.
 Begleiter des Doctors (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.*)

- Die Quelle der von der ersten Fähigkeit von Adric, Mathe-Genie, erzeugten Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Die erste Fähigkeit von Adric, Mathe-Genie, hat eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel als Ziel und erzeugt eine weitere Instanz der Fähigkeit auf dem Stapel. Kein Objekt erhält durch sie eine Fähigkeit.
- Falls eine Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien der ersten Fähigkeit ebenso mit jener zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf eine „ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ersten Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls zum Beispiel die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Unhold-Jägers kopiert wird und zwei Kreaturen ins Exil geschickt werden, kehren beide zurück, wenn der Unhold-Jäger das Spiel verlässt.
- Adric, Mathe-Genie, kann beliebige aktivierte oder ausgelöste Fähigkeiten auf dem Stapel kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „aktiviert“. Das Erzeugen der Kopie bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler eine Fähigkeit aktiviert. Fähigkeiten, die besagen, dass eine ausgelöste Fähigkeit zusätzliche Male ausgelöst wird, werden nicht auf das Kopieren einer ausgelösten Fähigkeit angewendet.
- Die Kopie wird vor der ursprünglichen Fähigkeit verrechnet.
- Die Kopie hat die gleichen Ziele wie die Fähigkeit, die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls die kopierte Fähigkeit modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
- Falls die kopierte Fähigkeit ein X hatte, dessen Wert beim Aktivieren festgelegt wurde, hat die Kopie den gleichen Wert für X.
- Falls Schaden aufgeteilt wurde, sowie 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 Fähigkeiten, die Marken verteilen.

- Du kannst nicht bestimmen, Aktivierungskosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit der ursprünglichen Fähigkeit bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten für die Kopie bezahlt worden wären.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen der Fähigkeit getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird. Insbesondere gilt: Falls eine ausgelöste Fähigkeit ihrem Beherrscher anbietet, Kosten zu bezahlen, bezahlst du diese Kosten für die Kopie, falls sie als bezahlt gelten sollen.

Alistair der Brigadier

{1}{G}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein.

(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)

Immer wenn Alistair angreift, kannst du {8} bezahlen.

Falls du dies tust, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an historischen bleibenden Karten ist, die du kontrollierst.

- Du bestimmst, ob du {8} bezahlen möchtest, sowie die zweite Fähigkeit verrechnet wird. Insbesondere gilt: Sobald ihre Verrechnung begonnen hat, können keine deiner Gegner Aktionen ausführen, die das Ergebnis verändern könnten, bevor es eintritt, wie zum Beispiel einen Zauberspruch zu wirken, der eine deiner historischen bleibenden Karten zerstört.

Alle überleben!

{1}{W}

Spontanzauber

Alle Kreaturen erhalten Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Spieler erhalten Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges. Spieler können in diesem Zug keine Lebenspunkte verlieren und die Partie in diesem Zug weder gewinnen noch verlieren.

- Spieler dürfen eine Partie jederzeit aufgeben, auch wenn sie die Partie nicht verlieren können.

Amy Pond

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch

2/2

Partner von Rory Williams (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Rory aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.*)

Immer wenn Amy Pond einem Spieler Kampfschaden zufügt, bestimme eine ausgesetzte Karte, die du besitzt, und entferne entsprechend viele Zeitmarken von ihr.

Begleiter des Doctors (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.*)

- Eine ausgesetzte Karte ist eine Karte, die (1) Aussetzen hat, (2) die im Exil ist und (3) auf der eine oder mehrere Zeitmarken liegen.
 - Falls du auf diese Weise die letzte Zeitmarke von einer ausgesetzten Karte entfernst, wirkst du jene Karte.
 - Amy Pond hat zwei verschiedene Partner-Fähigkeiten, aber du kannst nicht alle drei (Amy, Rory und den Doctor) gleichzeitig als deine Kommandeure haben. Amy muss sich für einen der beiden entscheiden. Auch wenn dein anderer Kommandeur eine der Doctor-Karten ist, kann die „Partner von Rory Williams“-Fähigkeit trotzdem nach Rory in einer Bibliothek suchen.
-

Ashad, einsamer Cyberman

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

Legendäre Artefaktkreatur — Cyberman

3/3

Der erste nichtlegendäre Artefaktzauber, den du pro Zug wirkst, hat Todesopfer 2. (*Sowie du ihn wirkst, kannst du eine Kreatur mit Stärke 2 oder mehr opfern. Wenn du dies tust, kopiere ihn. Eine Kopie eines Artefaktzaubers wird zu einem Spielstein.*)

Immer wenn du eine andere Kreatur opferst, lege eine +1/+1-Marke auf Ashad, einsamer Cyberman.

- Todesopfer 2 bedeutet „Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine Kreatur mit Stärke 2 oder mehr opfern“ und „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und falls für ihn Todesopfer-Kosten bezahlt wurden, kopiere ihn. Falls der Zauberspruch Ziele hatte, kannst du neue Ziele für die Kopie bestimmen.“
 - Du kannst nur maximal eine Kreatur opfern, um die Todesopfer-Kosten eines Zauberspruchs zu bezahlen, und du kopierst den Zauberspruch nur einmal.
 - Falls du die Todesopfer-Kosten eines Zauberspruchs bezahlst, wird die Kopie vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
 - Die Kopie des Zauberspruchs wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
-

Astrid Peth

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch

2/2

Immer wenn Astrid Peth ins Spiel kommt oder angreift, erzeuge einen Speise-Spielstein.

Brandneue Welten — Immer wenn du einen Hinweis oder eine Speise opferst, erkundet Astrid Peth. (Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof.)

- Sobald die Verrechnung einer Fähigkeit, die dazu führt, dass eine Kreatur erkundet, begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis die Verrechnung abgeschlossen ist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, die erkundende Kreatur zu entfernen, nachdem du eine Nichtland-Karte aufgedeckt hast, aber bevor sie eine Marke erhält.
- Falls keine Karte aufgedeckt wird, wahrscheinlich weil die Bibliothek jenes Spielers leer ist, erhält die erkundende Kreatur eine +1/+1-Marke.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur anweist, zu erkunden, jene Kreatur aber das Spiel verlassen hat, erkundet die Kreatur trotzdem. Falls du auf diese Weise eine Nichtland-Karte aufdeckst, legst du keine +1/+1-Marke auf irgendetwas, aber du kannst die aufgedeckte Karte auf deinen Friedhof legen. Effekte, die ausgelöst werden, „immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, erkundet“, werden ausgelöst, falls zutreffend.

Auton-Soldat

{4}{U}{U}

Artefaktkreatur — Alien, Soldat

0/0

Du kannst den Auton-Soldaten als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass er nicht legendär ist, zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt ist und Myriade hat. (Immer wenn er angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie dieser Kreatur ist. Er kommt getappt und jenen Gegner oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Schicke die Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.)

- Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf jenen Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, oder den Beherrscher des Planeswalkers bzw. den Beschützer der Schlacht, den bzw. die die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde.
- Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
- Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der

Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.

- Alle Spielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- Jeder Spielstein, der von der Myriade-Fähigkeit erzeugt wird, ist eine Kopie von dem, was der Auton-Soldat kopiert, mit den aufgelisteten Ausnahmen. Allerdings kopiert er nicht, ob der Auton-Soldat getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder ob Auren oder Ausrüstungen an ihn angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur 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 Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den von Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.
- Falls du bestimmst, den Auton-Soldaten nicht als Kopie einer anderen Kreatur ins Spiel kommen zu lassen, hat er nicht Myriade. Außerdem stirbt er wahrscheinlich, weil er Widerstandskraft 0 hat.

Barbara Wright

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

1/3

Geschichtslehrerin — Sagen, die du kontrollierst, haben

Überblättern. (Sowie eine Sage ins Spiel kommt, wähle ein Kapitel und beginne mit so vielen Sagenmarken.

Übersprungene Kapitel werden nicht ausgelöst.)

Begleiter des Doctors (Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.)

- Sowie eine Sage mit Überblättern ins Spiel kommt, bestimmt ihr Beherrscher eine Zahl von eins bis zur größten Kapitelnummer der Sage. Die Sage kommt mit der bestimmten Anzahl an Sagenmarken ins Spiel. Weder das Bestimmen der Zahl noch das Legen der Marken auf die Sage verwendet den Stapel, und beide können nicht beantwortet werden.
- Mehrfaches Vorkommen von Überblättern führt nicht dazu, das irgendetwas Ungewöhnliches geschieht. Es funktioniert genauso wie einfaches Vorkommen von Überblättern.

Beichtscheibe

{3}

Artefakt

Wenn die Beichtscheibe ins Spiel kommt, wende Überwachen 3 an.

{T}: Eine legendäre Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof erhält Befreiung bis zum Ende des Zuges. Die Befreiungskosten sind gleich ihren Manakosten plus „Schicke drei andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil.“ (Du kannst sie in diesem Zug aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)

- Falls du für einen Zauberspruch, den du mit Befreiung wirkst, zusätzliche Kosten bezahlen musst, die das Abwerfen von Karten oder das Opfern von bleibenden Karten beinhalten, kannst du die auf diese Weise abgeworfenen oder geopfert Karten ins Exil schicken, um diesen Teil der Befreiungskosten zu bezahlen.
- Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiungskosten), 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, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
- Nachdem ein befreiter Bleibende-Karte-Zauberspruch verrechnet wurde, kommt er ins Spiel. Falls die Kreatur später stirbt, wird sie wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
- Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
- Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Du kannst beliebige optionale zusätzliche Kosten des Zauberspruchs bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls er verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

Bill Potts

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch

2/4

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, die nur Bill Potts als Ziel hat, oder eine Fähigkeit aktivierst, die nur Bill Potts als Ziel hat, kopiere den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

Begleiter des Doctors (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.*)

- Solange Bill Potts das einzige Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit ist, wird seine erste Fähigkeit auch dann ausgelöst, falls jener Zauberspruch oder jene Fähigkeit theoretisch mehrere bleibende Karten als Ziel haben könnte.
- 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. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- 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.
- Falls der kopierte Zauberspruch bzw. die kopierte Fähigkeit ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.

- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
 - Die Kopie, die von Bills Fähigkeit erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“ bzw. „aktiviert“.
-

Cybermen-Schwadron

{7}

Legendäre Artefaktkreatur — Cyberman

5/5

Nichtlegendäre Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, haben Myriade. *(Immer wenn eine Kreatur mit Myriade angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie der Kreatur ist. Er kommt getappt und jenen Gegner oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Schicke die Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.)*

- Die Cybermen-Schwadron selbst hat Myriade, solange sie eine nichtlegendäre Artefaktkreatur bleibt.
 - Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf jenen Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, oder den Beherrscher des Planeswalkers bzw. den Beschützer der Schlacht, den bzw. die die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde.
 - Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
 - Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird.
 - Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
 - Alle Kreaturespielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
 - Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. 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. verändert haben.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur 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 Kreatur funktionieren ebenfalls.
 - Falls Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den von Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.
 - Mehrere Vorkommen von Myriade werden unabhängig voneinander ausgelöst.
-

Dalek-Geschwader
{2} {B}
Artefaktkreatur — Dalek
3/3

Bedrohlich

Myriade (Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie dieser Kreatur ist. Er kommt getappt und jenen Gegner oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Schicke die Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.)

- Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf jenen Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, oder den Beherrscher des Planeswalkers bzw. den Beschützer der Schlacht, den bzw. die die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde.
- Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
- Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
- Alle Kreaturenspielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. 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. verändert haben.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur 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 Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den von Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.

Dan Lewis
{1} {R}
Legendäre Kreatur — Mensch
2/2

Artefakte, die weder eine Kreatur noch eine Ausrüstung sind und die du kontrollierst, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Ausrüstungen und haben „Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0“ und Ausrüsten {1}.
Begleiter des Doctors (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.*)

- Die betroffenen Artefakte behalten ihre anderen Typen und Fähigkeiten.

- Eine Ausrüstung, die ebenfalls eine Kreatur ist, kann nicht etwas anderes ausrüsten, es sei denn, sie hat die Fähigkeit Rekonfigurieren.
- Falls ein von Dan Lewis betroffenes Artefakt später zu einer Kreatur wird, gilt der Effekt von Dan Lewis für sie nicht mehr. Jenes Artefakt hört dann auf, eine Ausrüstung zu sein, und wird von der Kreatur gelöst, an die es angelegt war; es bleibt jedoch im Spiel. Das Gleiche geschieht, wenn Dan Lewis das Spiel verlässt.
- Während Dan im Spiel ist, wird eine Aura-Verzauberung, die zusätzlich zu ihren anderen Typen irgendwie auch ein Artefakt geworden ist, auch eine Ausrüstung. All ihre Fähigkeiten, die sich entweder auf die „verzauberte Kreatur“ oder „ausgerüstete Kreatur“ beziehen, beziehen sich auf die Kreatur, an die sie derzeit angelegt ist. Sie kann mithilfe ihrer Ausrüsten-Fähigkeit auch an andere Kreaturen angelegt werden. Falls du versuchst, die Aura-Ausrüstung an eine Kreatur anzulegen, an die sie nicht legal angelegt werden kann, bleibt sie, wo sie ist. Falls die Kreatur, an die sie angelegt ist, zu einer bleibenden Karte wird, die nicht mehr legal von ihr verzaubert werden darf, wird die Aura-Ausrüstung als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

Danny Pink

{3} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat, Berater

4/3

Mentor (*Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.*)

Kreaturen, die du kontrollierst, haben „Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug eine oder mehrere Marken auf diese Kreatur gelegt werden, ziehe eine Karte.“

- Mentor vergleicht die Stärke der Kreatur mit Mentor mit der Stärke der Kreatur deiner Wahl zu zwei verschiedenen Zeitpunkten: einmal, sowie die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, und ein weiteres Mal beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit. Falls du die Stärke einer Kreatur erhöhen möchtest, damit ihre Mentor-Fähigkeit eine größere Kreatur als Ziel haben kann, ist deine letzte Chance, dies zu tun, im Beginn-des-Kampfes-Segment.
- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl beim Verrechnen der Fähigkeit nicht mehr niedriger ist als die Stärke der angreifenden Kreatur, fügt Mentor keine +1/+1-Marke hinzu. Falls zum Beispiel zwei 3/3-Kreaturen mit Mentor angreifen und beide Mentor-Fähigkeiten dieselbe 2/2-Kreatur als Ziel haben, fügt die erste Mentor-Fähigkeit, die verrechnet wird, eine +1/+1-Marke hinzu und die zweite hat keinen Effekt.
- Falls die Kreatur mit Mentor das Spiel verlässt, während sich die Mentor-Fähigkeit auf dem Stapel befindet, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu entscheiden, ob die Stärke der Kreatur deiner Wahl niedriger ist.

Das Flut-Virus vom Mars

{2} {U} {U}

Kreatur — Alien, Zombie, Schrecken

3/3

Inseltarnung (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler eine Insel kontrolliert.*)

Wasser obsiegt immer — Immer wenn Das Flut-Virus vom Mars angreift, lege eine Flutmarke auf eine andere Kreatur oder ein anderes Land deiner Wahl. Falls es eine Kreatur ist, wird sie zu einer Kopie Des Flut-Virus vom Mars. Falls es ein Land ist, wird es zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer Insel.

- Falls das Ziel sowohl eine Kreatur als auch ein Land ist, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird sie zu einer Kopie des Flut-Virus vom Mars. Außer in sehr ungewöhnlichen Fällen ist jene Kopie kein Land, daher wird sie dann auch nicht zu einer Insel.

Das Gesicht von Boe

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

Legendäre Kreatur — Alien, Berater

0/4

{T}: Du kannst einen Zauberspruch mit Aussetzen aus deiner Hand wirken. Falls du dies tust, bezahle seine Aussetzen-Kosten, anstatt seine Manakosten zu bezahlen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du wirkst den Zauberspruch sofort, sowie die Fähigkeit des Gesichts von Boe verrechnet wird.

Das Moment

{2}

Legendäres Artefakt

Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du eine Zeitmarke auf Das Moment.

{2}, {T}: Enttappe eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie destabilisiert sich, bis Das Moment das Spiel verlässt.

{3}, {T}: Zerstöre jede bleibende Karte, die kein Land ist und deren Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Zeitmarken auf Dem Moment ist. Opfere dann Das Moment. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls Das Moment das Spiel verlässt, bevor seine erste aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl enttappt, aber sie destabilisiert sich nicht.
- Die letzte Fähigkeit des Moments zerstört es selbst, bevor du es opfern kannst, falls zwei oder mehr Zeitmarken auf ihm legen, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird. Effekte, die ausgelöst werden, wenn du eine bleibende Karte opferst, werden nicht ausgelöst, wenn es auf diese Weise zerstört wird.
- Solange eine bleibende Karte destabilisiert ist, wird sie behandelt, als würde sie nicht existieren. Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.

- Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Alle einmaligen Effekte, die warten, „bis [dies] das Spiel verlässt“, geschehen nicht, wenn sich eine bleibende Karte destabilisiert.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer ignorieren destabilisierte Objekte. Solche Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, nachdem die destabilisierten Objekte ignoriert wurden.
- Jede Aura und jede Ausrüstung, die an eine bleibende Karte angelegt ist, die sich destabilisiert, destabilisiert sich ebenfalls. Sie stabilisieren sich mit der bleibenden Karte und sind immer noch an diese angelegt. Ebenso gilt: Bleibende Karten mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Eine vom Moment destabilisierte Kreatur stabilisiert sich nicht (wie sonst üblich) im Enttappsegment ihres Beherrschers. Stattdessen stabilisiert sie sich in dem Moment, nachdem Das Moment das Spiel verlassen hat.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur getappt wird, werden nicht ausgelöst, wenn sich eine Kreatur getappt stabilisiert.

Das Steuer übernehmen

{3}{U}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Nichtkommandeur-Kreatur

Du kontrollierst die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und kann nicht geblockt werden, es sei denn, sie greift ihren Besitzer oder eine bleibende Karte, die ihr Besitzer kontrolliert, an.

- Nur Planeswalker oder Schlachten können angegriffen werden. Andere bleibende Karten, wie Kreaturen, können nicht angegriffen werden.

Das Urteil

{1}{W}{W}

Verzauberung — Sage

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

I, II, III — Schicke eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis Das Urteil das Spiel verlässt.

IV — Jeder Spieler, beginnend mit dir, stimmt für unschuldig oder schuldig. Falls schuldig mehr Stimmen erhält, legt der Besitzer jeder Karte, die vom Urteil ins Exil geschickt wurde, jene Karte unter seine Bibliothek.

- Die Karten, die nicht unter die Bibliothek ihrer Besitzer gelegt wurden, kommen ins Spiel zurück, sowie Das Urteil das Spiel verlässt.

Demolieren und Wiederaufbauen

{1} {R} {G}

Hexerei

Bestimme eines —

- Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.
- Du millst fünf Karten, dann kannst du eine Länderkarte aus deinem Friedhof getappt ins Spiel bringen.

Rückblende {3} {R} {G}

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“
- 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 Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls eine Karte mit Rückblende während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

Der Dreizehnte Doctor

{1} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

2/2

Paradoxon — Immer wenn du einen Zauberspruch von irgendwoher außer aus deiner Hand wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

Team TARDIS — Zu Beginn deines Endsegments enttappt du jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Marke liegt.

- Die letzte Fähigkeit des Dreizehnten Doctors enttappt Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen irgendwelche Marken liegen, nicht nur Kreaturen mit +1/+1-Marken.

Der Elfte Doctor

{1}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

3/2

JETZT. REDE. ICH! — Immer wenn Der Elfte Doctor einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Karte aus deiner Hand mit einer Anzahl Zeitmarken in Höhe ihres Manabetrags ins Exil schicken. Falls sie nicht Aussetzen hat, erhält sie Aussetzen.

{2}: Eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder weniger kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Nachdem die letzte Fähigkeit des Elften Doctors verrechnet wurde, kann jene Kreatur in diesem Zug auch dann nicht geblockt werden, falls ihre Stärke sich später auf mehr als 3 erhöht.

Der Erste Doctor

{1}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

2/2

Wenn Der Erste Doctor ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens TARDIS, zeige sie offen vor und nimm sie auf deine Hand. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische danach.

Immer wenn du einen Zauberspruch mit Kaskade wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl.

- Du bestimmst das Ziel für die letzte Fähigkeit des Ersten Doctors, bevor du irgendwelche Karten für Kaskade aufdeckst.

Der flüchtige Doctor

{3}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

4/4

Wenn Der flüchtige Doctor ins Spiel kommt, stelle Nachforschungen an.

Immer wenn Der flüchtige Doctor angreift, kannst du einen Hinweis opfern. Wenn du dies tust, erhält eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl in deinem Friedhof Rückblende {2}{R}{G} bis zum Ende des Zuges. (*Du kannst die Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

- „Stelle Nachforschungen an“ bedeutet „Erzeuge einen Hinweis-Spielstein.“ Ein Hinweis-Spielstein ist ein farbloser Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte“.
- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“

- 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 Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit {X} in den Kosten auf diese Weise wirkst, musst du 0 für den Wert für X bestimmen. (Du musst trotzdem {2} {R} {G} bezahlen.)
- Falls eine Karte mehrfach Rückblende hat, kannst du bestimmen, welche Rückblende-Kosten du bezahlen möchtest.
- Falls eine geteilte Karte Rückblende erhält, bezahlst du nur die Kosten der Hälfte, die du wirkst.

Der Flux

{2} {R} {R}

Verzauberung — Sage

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

I — Der Flux fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, 4 Schadenspunkte zu.

II, III, IV, V — Schicke die oberste Karte deiner

Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

VI — Erzeuge sechs {R}.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, um eine Karte mit den Kapitel-Fähigkeiten II bis V des Flux zu spielen. Beispielsweise kannst du ein auf diese Weise ins Exil geschicktes Land nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Der Kriegs-Doctor

{2} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

3/5

Immer wenn sich eine oder mehrere andere bleibende Karten destabilisieren und immer wenn eine oder mehrere andere Karten von irgendwoher ins Exil geschickt werden, lege eine Zeitmarke auf den Kriegs-Doctor.

Immer wenn Der Kriegs-Doctor angreift, fügt er einem Ziel deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie Zeitmarken auf ihm liegen. Falls eine Kreatur, der auf diese Weise Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Du bestimmst das Ziel der zweiten Fähigkeit, sowie er angreift. Die Anzahl an Zeitmarken wird überprüft, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls Der Kriegs-Doctor zu jenem Zeitpunkt das Spiel bereits

verlassen hat, verwende die Anzahl an Zeitmarken, die auf ihm lagen, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte er jenem Ziel zufügt.

Der Master, vervielfacht

{4}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Räuber

4/3

Myriade

Die „Legendenregel“ gilt nicht für Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst.

Ausgelöste Fähigkeiten, die du kontrollierst, können dich nicht dazu bringen, Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, zu opfern oder ins Exil zu schicken.

- Insbesondere gilt: Der Teil der Myriade-Fähigkeit, der dich die Kreaturenspielsteine am Ende des Kampfes ins Exil schicken lässt, ist eine ausgelöste Fähigkeit. Das bedeutet, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, aber du die Spielsteine nicht ins Exil schickst, wenn sie verrechnet wird. Da die Spielsteine ebenfalls Myriade haben, löst das Angreifen mit ihnen jene Myriade-Fähigkeit aus, sodass der Meister sich, nun ja, ... vervielfacht.
 - Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf jenen Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, oder den Beherrscher des Planeswalkers bzw. den Beschützer der Schlacht, den bzw. die die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde.
 - Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
 - Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird.
 - Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
 - Alle Kreaturenspielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
 - Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. 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. verändert haben.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur 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 Kreatur funktionieren ebenfalls.
 - Falls Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den von Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.
-

Der Neunte Doctor

{1}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

2/4

Eile

In die TARDIS — Immer wenn Der Neunte Doctor während deines Enttappsegments enttappt wird, erhältst du ein zusätzliches Versorgungssegment nach diesem Segment.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Neunten Doctors wird im Enttappsegment ausgelöst und wird zu Beginn des nächsten Segments (normalerweise des Versorgungssegments) auf den Stapel gelegt. Das zusätzliche Versorgungssegment findet nach jenem Segment statt, nicht nach dem Enttappsegment.
-

Der Sechste Doctor

{4}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

3/3

Vorrecht des Time-Lords — Immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn, außer dass die Kopie nicht legendär ist. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch. Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.*)

- Normalerweise hat ein historischer Zauberspruch keine Ziele. Falls er allerdings doch ein oder mehrere Ziele hat, bleiben jene Ziele für die Kopie die gleichen. Du kannst keine neuen Ziele bestimmen.
-

Der Siebte Doctor

{3}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

3/6

Immer wenn Der Siebte Doctor angreift, bestimme eine Karte auf deiner Hand. Der verteidigende Spieler rät, ob der Manabetrag der Karte größer ist als die Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst. Falls er falsch geraten hat, kannst du sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls du auf diese Weise keinen Zauberspruch wirkst, stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

- Um eine Karte auf deiner Hand für die Fähigkeit des Siebten Doctors zu bestimmen, bestimme eine Karte auf deiner Hand und trenne sie verdeckt von den anderen. Dann rät der verteidigende Spieler, ob der Manabetrag der Karte größer ist als die Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst. Du musst nicht offenbaren, ob er richtig oder falsch geraten hat, es sei denn, du wirkst die Karte.
 - Falls die Karte, die du bestimmt hast, {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
-

Der Tag des Doctors

{3}{R}{W}

Verzauberung — Sage

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

I, II, III — Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine legendäre Karte ins Exil schickst.

Du kannst die Karte spielen, solange Der Tag des Doctors im Spiel bleibt. Lege den Rest der ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

IV — Bestimme bis zu drei Doctors. Du kannst alle anderen Kreaturen ins Exil schicken. Falls du dies tust, fügt dir Der Tag des Doctors 13 Schadenspunkte zu.

- Sowie die letzte Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, kannst du auch dann alle anderen Kreaturen ins Exil schicken, falls du keine Doctors bestimmt hast. In diesem Fall werden alle Kreaturen ins Exil geschickt.

Der Vierte Doctor

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

4/4

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

Möchtest du ein ...? — Einmal pro Zug kannst du oben von deiner Bibliothek ein historisches Land spielen oder einen historischen Zauberspruch wirken. Wenn du dies tust, erzeuge einen Speise-Spielstein. (Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)

- Im Grunde sorgt Der Vierte Doctor dafür, dass die oberste Karte deiner Bibliothek nur für dich aufgedeckt ist. 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. Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen, auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel.
 - Falls die oberste Karte deiner Bibliothek sich verändert, während du einen Zauberspruch wirkst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, wenn das Wirken des Zauberspruchs oder das Aktivieren der Fähigkeit abgeschlossen ist (alle Ziele bestimmt sind, alle Kosten bezahlt usw.).
-

Der Zehnte Doctor

{3}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

3/5

Allons-y! — Immer wenn du angreifst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Lege drei Zeitmarken auf sie. Falls sie nicht Aussetzen hat, erhält sie Aussetzen.

Die Zeit hat 'nen Knick — {7}: Reise dreimal durch die Zeit. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (Für jede ausgesetzte Karte, die du besitzt, und jede bleibende Karte mit Zeitmarke, die du kontrollierst, kannst du eine Zeitmarke hinzufügen oder entfernen. Dann tue dies noch zweimal.)

- Alle Länderkarten, die mit der ersten Fähigkeit des Zehnten Doctors ins Exil geschickt werden, bleiben im Exil.
-

Der Zwölfte Doctor

{3}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Doctor

4/4

Der erste Zauberspruch, den du pro Zug von irgendwoher außer aus deiner Hand wirkst, hat Demonstrieren. (Wenn du jenen Zauberspruch wirkst, kannst du ihn kopieren. Falls du dies tust, bestimme einen Gegner, der ihn ebenfalls kopiert. Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)

Immer wenn du einen Zauberspruch kopierst, lege eine +1/+1-Marke auf Den Zwölften Doctor.

- Du bestimmst, ob du den Zauberspruch kopierst, sowie die Demonstrieren-Fähigkeit verrechnet wird. Dies geschieht, bevor der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet wird. Deine Kopie geht über dem ursprünglichen Zauberspruch auf den Stapel.
- Falls du einen Zauberspruch mit Demonstrieren kopierst, bestimmst du danach sofort einen Gegner. Falls er den Zauberspruch kopiert, geht die Kopie oben auf den Stapel.
- Falls der Zauberspruch Ziele erfordert, bestimmst du das Ziel deiner Wahl für den ursprünglichen Zauberspruch, sowie du ihn wirkst. Falls du eine Kopie des Zauberspruchs erzeugst, kannst du neue Ziele für die Kopie bestimmen, sowie du sie erzeugst. Ebenso kann der Gegner, den du bestimmt hast und der eine Kopie erzeugt, neue Ziele für die Kopie bestimmen, sowie sie erzeugt wird. Anders ausgedrückt: Dein Gegner kennt die Ziele deines ursprünglichen Zauberspruchs und deiner Kopie, wenn er entscheidet, ob er neue Ziele für seine Kopie bestimmt und welche.
- Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch mit Demonstrieren wirkst und sowohl du als auch ein Gegner ihn kopiert, wird die Kopie des Gegners zuerst verrechnet, dann wird deine Kopie verrechnet und schließlich wird der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet.
- Falls du den Zauberspruch wirkst und dich entschließt, ihn nicht zu kopieren, kann auch kein Gegner ihn kopieren.

- Falls für den Zauberspruch mit Demonstrieren Modi bestimmt wurden, sowie er gewirkt wurde, haben die Kopien dieselben Modi.
- Falls für den kopierten Zauberspruch ein Wert für ein X bestimmt wurde, sowie er gewirkt wurde, haben die Kopien denselben Wert für X.
- Falls zusätzliche oder alternative Kosten bezahlt wurden, um den Zauberspruch mit Demonstrieren zu wirken, sehen die Kopien jene Entscheidungen ebenfalls. Falls der Zauberspruch beispielsweise eine Bonus-Fähigkeit hat und die Bonuskosten bezahlt wurden, gilt dies auch für die Kopien.

Die Falle des Spielzeugmachers

{2} {B}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments bestimmst du geheim eine Zahl von 1 bis 5, die noch nicht bestimmt wurde. Falls du dies tust, rät ein Gegner, welche Zahl du bestimmt hast. Dann offenbarst du, welche Zahl du bestimmt hast. Falls er falsch geraten hat, verliert er Lebenspunkte in Höhe der geratenen Zahl und du ziehst eine Karte. Falls er richtig geraten hat, opfere Die Falle des Spielzeugmachers.

- Um geheim eine Zahl zu bestimmen, schreibe eine Zahl von 1 bis 5 auf einen Zettel, ohne ihn irgendjemand anderem zu zeigen.
- Falls Die Falle des Spielzeugmachers das Spiel verlässt und später ins Spiel zurückkommt, hat sie keine Erinnerung daran, welche Zahlen zuvor für ihren Effekt bestimmt wurden. Dasselbe gilt, falls du ein zweites Exemplar von ihr kontrollierst.

Die fünf Doctors

{5} {G}

Hexerei

Bonus {5} (*Du kannst zusätzlich {5} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Durchsuche deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach bis zu fünf Doctor-Karten, zeige sie offen vor und nimm sie auf deine Hand. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische danach. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, bringe die Karten ins Spiel, anstatt sie auf deine Hand zu nehmen.

- Die fünf Doctors suchen nach einer Karte mit dem Kreaturentyp Doctor, nicht nach Karten mit dem Wort „Doctor“ im Namen.
-

Die ganze Geschichte auf einmal

{2} {U} {U}

Hexerei

Reise durch die Zeit. (Für jede ausgesetzte Karte, die du besitzt, und jede bleibende Karte mit Zeitmarke, die du kontrollierst, kannst du eine Zeitmarke hinzufügen oder entfernen.)

Sturm (Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde.)

- Die Kopien werden direkt auf den Stapel gelegt. Sie werden nicht gewirkt und werden von anderen Zaubersprüchen mit Sturm, die später im Zug gewirkt werden, nicht mitgezählt.
- Zaubersprüche, die aus einer anderen Zone als aus der Hand eines Spielers gewirkt wurden, und Zaubersprüche, die neutralisiert wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann, wie jeder andere Zauberspruch, neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
- Die ausgelöste Fähigkeit, die die Kopien erzeugt, kann selbst von allem neutralisiert werden, was eine ausgelöste Fähigkeit neutralisieren kann. Falls sie neutralisiert wird, werden keine Kopien auf den Stapel gelegt.

Die Hochzeit von River Song

{2} {W}

Hexerei

Ziehe zwei Karten, dann kannst du eine Nichtland-Karte aus deiner Hand mit einer Anzahl Zeitmarken in Höhe ihres Manabetrags ins Exil schicken. Dann tut ein Gegner deiner Wahl dasselbe. Karten ohne Aussetzen, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden, erhalten Aussetzen.

Reise durch die Zeit. (Für jede ausgesetzte Karte, die du besitzt, und jede bleibende Karte mit Zeitmarke, die du kontrollierst, kannst du eine Zeitmarke hinzufügen oder entfernen.)

- Falls du eine Karte mit Manabtrag 0 ins Exil schickst, erhält sie Aussetzen, aber es werden keine Zeitmarken auf sie gelegt. Sie kann nicht gewirkt werden, es sei denn, später wird eine Zeitmarke auf sie gelegt (und danach wieder entfernt) und sie gilt nicht als „ausgesetzte Karte“.
-

Die Höhlen von Androzani

{3}{W}

Verzauberung — Sage

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

I — Lege je zwei Betäubungsmarken auf bis zu zwei getappte Kreaturen deiner Wahl.

II, III — Bestimme für jede bleibende Karte, die keine Sage ist, eine Marke, die auf ihr liegt. Du kannst eine zusätzliche solche Marke auf die entsprechende bleibende Karte legen.

IV — Durchsuche deine Bibliothek nach einer Doctor-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Die letzte Fähigkeit der Höhlen von Androzani sucht nach einer Karte mit dem Kreaturentyp Doctor, nicht nach Karten mit dem Wort „Doctor“ im Namen.

Die Pandorica

{2}{W}

Legendäres Artefakt

Du kannst bestimmen, Die Pandorica während deines Enttappsegments nicht zu enttappen.

{1}{W}, {T}: Enttappe eine andere bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, dann destabilisiert sie sich. Sie kann sich nicht stabilisieren, solange Die Pandorica getappt bleibt. Wenn Die Pandorica enttappt wird oder das Spiel verlässt, stabilisiert sich die bleibende Karte. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Solange eine bleibende Karte destabilisiert ist, wird sie behandelt, als würde sie nicht existieren. Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Alle einmaligen Effekte, die warten, „bis [dies] das Spiel verlässt“, geschehen nicht, wenn sich eine bleibende Karte destabilisiert.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer ignorieren destabilisierte Objekte. Solche Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, nachdem die destabilisierten Objekte ignoriert wurden.
- Jede Aura und jede Ausrüstung, die an eine bleibende Karte angelegt ist, die sich destabilisiert, destabilisiert sich ebenfalls. Sie stabilisieren sich mit der bleibenden Karte und sind immer noch an diese angelegt. Ebenso gilt: Bleibende Karten mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur getappt wird, werden nicht ausgelöst, wenn sich eine Kreatur getappt stabilisiert.

Die Prophezeiung

{2}{G}{G}

Kreatur — Alien, Zombie, Soldat

6/6

Die Prophezeiung muss geblockt werden, falls möglich.

Die Prophezeiung kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

Immer wenn Die Prophezeiung Schaden zufügt, schicke sie verdeckt ins Exil. Sie wird vorherbestimmt.

Vorherbestimmung {1}{G} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Da das Ins-Exil-Schicken einer Karte mit Vorherbestimmung aus deiner Hand eine Sonderaktion ist, kannst du es jederzeit tun, wenn du in deinem Zug Priorität hast, auch als Antwort auf Zaubersprüche und Fähigkeiten. Sobald du angekündigt hast, dass du die Aktion ausführst, kann kein anderer Spieler darauf antworten, indem er versucht, die Karte aus deiner Hand zu entfernen.
- Das Wirken einer vorherbestimmten Karte aus dem Exil folgt den Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte. Falls du eine Spontanzauberkarte vorherbestimmst, kannst du sie bereits im Zug des nächsten Spielers wirken. In den meisten Fällen, in denen du eine Karte vorherbestimmst, die kein Spontanzauber ist (wie Die Prophezeiung), musst du bis zu deinem nächsten Zug warten, um sie zu wirken.
- Unabhängig davon, wer Die Prophezeiung kontrolliert und mit ihrer ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt hat, kann nur ihr Besitzer sie auf diese Weise aus dem Exil wirken.
- Falls eine Karte im Spiel eine Kopie der Prophezeiung ist, kann sie von der ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt und vorherbestimmt werden. Allerdings kann sie auf diese Weise nur gewirkt werden, falls sie im Exil Vorherbestimmung hat.

Die TARDIS starten

{1}{U}

Hexerei

Überwachen 2, ziehe dann eine Karte. Du kannst weltenwandern. (*Um Überwachen 2 anzuwenden, schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.*)

Katalyse (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst. Schicke diese Karte danach ins Exil.*)

- Wenn du einen Zauberspruch mit Katalyse wirkst, musst du 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 Karte mit Katalyse während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion ausführen kann.
- Du kannst nur in Partien, die die Planechase-Variante verwenden, weltenwandern. Falls du in irgendeiner anderen Partie angewiesen wirst weltenzuwandern, geschieht nichts.

Dinosaurier auf einem Raumschiff

{4} {R} {W}

Kreatur — Dinosaurier

7/7

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden

Andere Dinosaurier, die du kontrollierst, erhalten +1/+1

und haben Wachsamkeit und verursachen

Trampelschaden.

Aussetzen 4 — {3} {R} {W}

Immer wenn eine Zeitmarke von den Dinosauriern auf einem Raumschiff entfernt wird, während sie im Exil sind, erzeuge einen 2/2 roten und weißen Dinosaurier-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und Eile.

- Falls diese Karte ausgesetzt ist, werden sowohl ihre letzte Fähigkeit als auch der Teil der Aussetzen-Fähigkeit ausgelöst, die dich sie wirken lässt, wenn die letzte Zeitmarke von der Karte entfernt wird. Sie können in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden.

Donna Noble

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch

2/4

Seelengebunden (*Du kannst diese Kreatur an eine andere nicht gebundene Kreatur binden, wenn eine von beiden ins Spiel kommt. Sie bleiben gebunden, solange du beide Kreaturen kontrollierst.*)

Immer wenn Donna oder einer an sie gebundenen Kreatur Schaden zugefügt wird, fügt Donna einem Gegner deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu.

Begleiter des Doctors (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.*)

- Falls Donna an eine andere Kreatur gebunden ist und ihnen beiden gleichzeitig Schaden zugefügt wird, wird die zweite Fähigkeit zweimal ausgelöst.
- Donnas Fähigkeit wird auch dann ausgelöst, falls einer der beiden Kreaturen Schaden zugefügt wurde und einer oder beiden tödlicher Schaden zugefügt wurde.

Doomsday-Konfluenz

{X}{X}{B}

Hexerei

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

- Jeder Spieler opfert eine Nichtartefaktkreatur.
- Erzeuge einen 3/3 schwarzen Dalek-Artefaktkreaturespielstein mit Bedrohlichkeit.
- Jeder Gegner wirft eine Karte ab.

- Du bestimmst die Modi, sowie du den Zauberspruch wirkst. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.
- Egal welche Kombination von Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
- Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren.
- Falls ein Effekt die Doomsday-Konfluenz kopiert, hat die Kopie dieselben Modi in jeweils derselben Anzahl.

Dringen größer als draußen

{3}{R}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt oder ein Land

Die verzauberte bleibende Karte hat „{T}: Ein Spieler deiner Wahl erzeugt zwei Mana genau einer beliebigen Farbe. Der nächste Zauberspruch, den er in diesem Zug wirkt, hat Kaskade.“ *(Wenn er seinen nächsten Zauberspruch wirkt, schickt er Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Nichtland-Karte ins Exil schickt, die weniger kostet. Er kann sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Er legt die so ins Exil geschickten Karten in zufällige Reihenfolge unter die Bibliothek.)*

- Sowie die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, erzeugt sie einen dauerhaften Effekt, der erst angewendet wird, wenn der Spieler deiner Wahl damit beginnt, in diesem Zug einen 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.
- Hat ein Zauberspruch mehrfach Kaskade, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.
- 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.
 - Manche Karten, wie modale doppelseitige Karten oder Karten mit Abenteuer, können als einer von zwei verschiedenen Zaubersprüchen gewirkt werden, die jeweils unterschiedliche Manakosten haben. Falls die Karte, die du beim Verrechnen der Kaskade-Fähigkeit wirkst, eine solche Karte ist, kannst du jeden jener Zaubersprüche wirken, der einen geringeren Manabetrag hat als der Zauberspruch mit Kaskade.
 - Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften (es sei denn, die Karte hat Fusion).
-

Drohender Flux

{2} {R}

Hexerei

Paradoxon — Der Drohende Flux fügt jedem Gegner und jeder Kreatur, die er kontrolliert, X Schadenspunkte zu, wobei X gleich 1 plus der Anzahl an Zaubersprüchen ist, die du in diesem Zug von irgendwoher außer aus deiner Hand gewirkt hast.

Vorherbestimmung {1} {R} {R} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Falls du einen Drohenden Flux aus dem Exil wirkst, zählt er sich selbst, wenn der Wert von X ermittelt wird.
 - Da das Ins-Exil-Schicken einer Karte mit Vorherbestimmung aus deiner Hand eine Sonderaktion ist, kannst du es jederzeit tun, wenn du in deinem Zug Priorität hast, auch als Antwort auf Zaubersprüche und Fähigkeiten. Sobald du angekündigt hast, dass du die Aktion ausführst, kann kein anderer Spieler darauf antworten, indem er versucht, die Karte aus deiner Hand zu entfernen.
 - Das Wirken einer vorherbestimmten Karte aus dem Exil folgt den Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte. Falls du eine Spontanzauberkarte vorherbestimmst, kannst du sie bereits im Zug des nächsten Spielers wirken. In den meisten Fällen, in denen du eine Karte vorherbestimmst, die kein Spontanzauber ist (wie der Drohende Flux), musst du bis zu deinem nächsten Zug warten, um sie zu wirken.
-

Duggan, Privatdetektiv
{2}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Detektiv
/

Duggans Stärke und Widerstandskraft sind gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand.

Immer wenn Duggan ins Spiel kommt oder angreift, stelle Nachforschungen an.

Der wichtigste Faustschlag der Geschichte — {1}{G},
{T}: Duggan fügt einer anderen Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner doppelten Stärke zu.
Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal.

- Die letzte Fähigkeit von Duggan, Privatdetektiv, kann nur einmal pro Partie aktiviert werden. Falls Duggan jedoch das Spiel verlässt und später ins Spiel zurückkommt, wird er als neue bleibende Karte (mit einem neuen Satz Fähigkeiten) behandelt und seine letzte Fähigkeit kann erneut aktiviert werden.

Durchquerung der Unendlichkeit
{2}{U}{U}
Hexerei
Ziehe eine Anzahl Karten in Höhe des höchsten Manabetrags unter den historischen bleibenden Karten, die du kontrollierst. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

- Falls eine historische bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn der Manabetrag der Karte ermittelt wird.

Es war zweimal
{4}{U}{U}
Hexerei
Wirke diesen Zauberspruch nur, falls du zwei oder mehr Doctors kontrollierst.
Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.
Schicke Es war zweimal ins Exil.
//ADV//
Unerwartetes Treffen
{2}{U}
Hexerei — Abenteuer
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Doctor-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- In allen anderen Zonen außer auf dem Stapel hat Es war zweimal nur seine Nicht-Abenteuer-Eigenschaften und du ignorierst in diesen Fällen die alternativen Eigenschaften. Beispielsweise ist der Manabetrag im Friedhof 6.
- Wenn du einen Zauberspruch als Abenteuer wirkst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, Manabetrag usw. des Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.

- Falls du eine Abenteurerkarte als Abenteurer wirkst, verwende nur ihre alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch als Abenteurer gewirkt wird, schickt sein Beherrscher ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird. Solange er im Exil ist, kann der Spieler ihn als Nicht-Abenteurer-Zauberspruch wirken. Falls ein Abenteurerzauber den Stapel auf andere Art als durch Verrechnen verlässt (z. B. dadurch, dass er neutralisiert wird oder dass er nicht verrechnet werden kann, weil alle seine Ziele illegal geworden sind), wird die Karte nicht ins Exil geschickt und der Beherrscher des Zauberspruchs kann sie später nicht als bleibende Karte wirken.
- Falls eine Abenteurerkarte aus einem anderen Grund ins Exil geschickt wird als dadurch, dass sie sich selbst ins Exil schickt, während sie verrechnet wird, erlaubt dir das nicht, sie später als Nicht-Abenteurer-Zauberspruch zu wirken.
- Du musst jedenfalls alle relevanten Zeitpunkts-Einschränkungen für den Nicht-Abenteurer-Zauberspruch, den du aus dem Exil wirkst, beachten. Normalerweise kannst du ihn nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
- Falls ein Effekt einen Abenteurerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Die Kopie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren und es ist nicht möglich, sie aus dem Exil zu wirken.
- Ein Effekt kann sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte „mit einem Abenteurer“ beziehen. Dies bezieht sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte, die bzw. der ein alternatives Set an Eigenschaften einer Abenteurerkarte hat, auch falls diese nicht verwendet werden und selbst wenn jene Karte nie als Abenteurer gewirkt wurde.
- Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du den alternativen Namen des Abenteurers bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
- Das Wirken einer Karte als Abenteurer ist kein Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf ein Abenteurer anzuwenden.

Feigling // Killer

{1}{R}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken und wird bis zum Ende des Zuges zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Feigling.

Reise durch die Zeit.

//

Killer

{2}{R}{R}

Hexerei

Killer fügt einer Kreatur deiner Wahl und jeder anderen Kreatur, die einen Kreaturentyp mit ihr gemeinsam hat, 3 Schadenspunkte zu.

- Falls das Ziel von Killer illegal ist, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll, fügt er keiner Kreatur Schaden zu.

Frostjahrmarkt-Anglerfisch

{5} {U} {R}

Kreatur — Fisch

7/7

Wenn der Frostjahrmarkt-Anglerfisch ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 blaue Fisch-Kreaturespielsteine und zwei getappte Schatz-Spielsteine.

Fische, die du kontrollierst, haben Eile und können von Menschen nicht geblockt werden.

Vorherbestimmung {3} {U} {R}

- Da das Ins-Exil-Schicken einer Karte mit Vorherbestimmung aus deiner Hand eine Sonderaktion ist, kannst du es jederzeit tun, wenn du in deinem Zug Priorität hast, auch als Antwort auf Zaubersprüche und Fähigkeiten. Sobald du angekündigt hast, dass du die Aktion ausführst, kann kein anderer Spieler darauf antworten, indem er versucht, die Karte aus deiner Hand zu entfernen.
- Das Wirken einer vorherbestimmten Karte aus dem Exil folgt den Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte. Falls du eine Spontanzauberkarte vorherbestimmst, kannst du sie bereits im Zug des nächsten Spielers wirken. In den meisten Fällen, in denen du eine Karte vorherbestimmst, die kein Spontanzauber ist (wie den Frostjahrmarkt-Anglerfisch), musst du bis zu deinem nächsten Zug warten, um sie zu wirken.

Fünf vor Zwölf

{3} {U}

Verzauberung — Sage

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

I — Durchsuche deine Bibliothek nach einer Doctor-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

II — Erzeuge einen Speise-Spielstein und einen 1/1 weißen Mensch-Kreaturespielstein mit „Doctor-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.“

III — Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, außer dass er ein legendärer Alien namens Prisoner Zero ist.

- Die erste Fähigkeit von Fünf vor Zwölf sucht nach einer Karte mit dem Kreaturentyp Doctor, nicht nach Karten mit dem Wort „Doctor“ im Namen.
- Dasselbe gilt für das Reduzieren von Kosten von Doctor-Zaubersprüchen.
- Außer ihrem Namen und Typ kopiert der Spielstein genau das, was auf die Originalkreatur 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 Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und Ausrüstungen angelegt sind und so weiter.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den oben genannten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den oben genannten Ausnahmen.

- 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 gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Der Spielstein hat immer noch alle Kartentypen, die er normalerweise hat, wie Kreatur oder Artefakt, aber er verliert alle Nicht-Alien-Untertypen, die er hat, wie Mensch oder Fahrzeug.

Fünfhundertjähriges Tagebuch

{3}{U}

Legendäres Artefakt — Hinweis

Das Fünfhundertjährige Tagebuch kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {U} für jeden Hinweis, den du kontrollierst.

{2}, opfere das Fünfhundertjährige Tagebuch: Ziehe eine Karte.

- Das Fünfhundertjährige Tagebuch zählt sich selbst für seine zweite Fähigkeit.

Gallifrey fällt // Nicht mehr

{4}{R}{R}

Spontanzauber

Gallifrey fällt fügt jeder Kreatur 4 Schadenspunkte zu.

Falls eine Kreatur, der auf diese Weise Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

//

Nicht mehr

{2}{W}

Spontanzauber

Eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, destabilisiert sich.

Fusion (Du kannst eine oder beide Hälften dieser Karte aus deiner Hand wirken.)

- Falls du beide Hälften dieses Zauberspruchs fusioniert wirkst, werden den Kreaturen deiner Wahl zuerst 4 Schadenspunkte zugefügt und dann destabilisieren sie sich auch dann, falls sie Widerstandskraft 4 oder weniger hatten. Sämtliche Fähigkeiten, die auf Grundlage dessen ausgelöst werden, dass jenen Kreaturen Schaden zugefügt wird, werden ausgelöst.
- Falls du eine geteilte Karte mit Fusion aus irgendeiner anderen Zone als aus deiner Hand wirkst, kannst du nicht beide Hälften wirken. Du kannst nur entweder die eine oder die andere Hälfte wirken.
- Bezahle beide Manakosten, um einen fusionierten geteilten Zauberspruch zu wirken. Während der Zauberspruch auf dem Stapel ist, ist sein Manabetrag der Gesamtmanabetrag beider Hälften.
- Wenn ein fusionierter geteilter Zauberspruch mit mehreren Zielen verrechnet wird, behandle ihn wie jeden anderen Zauberspruch mit mehreren Zielen. Falls alle Ziele illegal sind, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls zu jenem Zeitpunkt noch mindestens ein Ziel legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet. Ein illegales Ziel kann jedoch keine Aktionen ausführen und an ihm können keine Aktionen ausgeführt werden.

- Beim Verrechnen eines fusionierten geteilten Zauberspruchs befolge zuerst die Anweisungen auf der linken Seite, danach die Anweisungen auf der rechten.
- Auf dem Stapel hat ein geteilter Zauberspruch, der nicht fusioniert wurde, nur die Eigenschaften und den Manabetrag der gewirkten Hälfte. Die andere Hälfte wird behandelt, als würde sie nicht existieren.
- Einige geteilte Karten mit Fusion haben zwei einfarbige Hälften mit jeweils unterschiedlichen Farben. Falls eine solche Karte als fusionierter geteilter Zauberspruch gewirkt wird, ist der resultierende Zauberspruch mehrfarbig. Falls nur eine Hälfte gewirkt wird, hat der Zauberspruch die Farbe jener Hälfte. Solange sich eine solche Karte nicht auf dem Stapel befindet, ist sie mehrfarbig.
- Einige geteilte Karten mit Fusion haben zwei mehrfarbige Hälften. Diese Karten sind immer mehrfarbig, egal, welche Hälfte gewirkt wird oder ob beide Hälften gewirkt werden. Sie sind ebenfalls mehrfarbig, wenn sie sich nicht auf dem Stapel befinden.
- Falls ein Spieler angewiesen wird, einen Kartennamen zu bestimmen, kann der Spieler den Namen einer Hälfte der geteilten Karte nennen, aber nicht beide. Eine geteilte Karte hat den bestimmten Namen, falls einer ihrer zwei Namen mit dem bestimmten Namen übereinstimmt.
- Falls du eine geteilte Karte mit Fusion aus deiner Hand wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, kannst du bestimmen, die Fähigkeit Fusion zu verwenden, um beide Hälften zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Gedankenmanipulierendes Papier

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Sowie das Gedankenmanipulierende Papier an eine Kreatur angelegt wird, bestimme einen Kreaturenkarten-Namen und einen Kreaturentyp.

Die ausgerüstete Kreatur hat Abwehr {1}, sie kann nicht geblockt werden und ihr Name und Kreaturentyp sind der zuletzt bestimmte Name und Kreaturentyp.

Ausrüsten {2}

- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Time-Lord, Vampir oder Krieger. Kartentypen (wie Artefakt) und Übertypen (wie Legendär) können nicht bestimmt werden.

Geschlüpfes Mondwesen

{4} {G} {U}

Kreatur — Alien, Bestie

6/6

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Standardlandumwandlung {2} (*{2}*), *wirf diese Karte ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.*)

Befreiung — {4} {G} {U}, schicke ein Land, das du kontrollierst, ins Exil, schicke fünf andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.*)

- Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiungskosten), 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, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
- Nachdem ein befreiter Bleibende-Karte-Zauberspruch verrechnet wurde, kommt er ins Spiel. Falls die Kreatur später stirbt, wird sie wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
- Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
- Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
- Im Gegensatz zur normalen Fähigkeit Umwandlung erlaubt dir Standardlandumwandlung nicht, eine Karte zu ziehen. Stattdessen lässt sie dich deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen. Du bestimmst den Typ der Standardland-Karte, die du finden möchtest, erst, wenn du die Suche durchführst. Nachdem du eine Standardland-Karte in deiner Bibliothek bestimmt hast, zeigst du sie offen vor, nimmst sie auf die Hand und mischst dann deine Bibliothek.
- Standardlandumwandlung ist eine Variante der Fähigkeit Umwandlung. Jede Fähigkeit, die dadurch ausgelöst wird, dass eine Karte umgewandelt wird, wird auch durch Standardlandumwandlung ausgelöst. Jede Fähigkeit, die verhindert, dass eine Umwandlung-Fähigkeit aktiviert wird, verhindert auch, dass eine Standardlandumwandlung-Fähigkeit aktiviert wird.

Hinter den Wänden

{2} {U}

Spontanzauber

Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/1 bis zum Ende des Zuges.

- Hinter den Wänden überschreibt alle Effekte, die die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur festgelegt hatten. Alle bestehenden Effekte oder Marken, die die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur erhöhen, verringern oder vertauschen, werden weiter auf die neu festgelegte Stärke und Widerstandskraft der Kreatur angewendet.
- Hinter den Wänden betrifft nur Kreaturen, die deine Gegner zum Zeitpunkt der Verrechnung gerade kontrollieren. Kreaturen, die erst später im Zug unter ihre Kontrolle kommen, haben keine geänderte Stärke und Widerstandskraft.

Idris, Seele der TARDIS

{1} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Inkarnation

3/3

Verschwinden 3

Einprägen — Wenn Idris, Seele der TARDIS, ins Spiel

kommt, schicke ein anderes Artefakt, das du kontrollierst, ins Exil, bis Idris das Spiel verlässt.

Idris hat alle aktivierten und ausgelösten Fähigkeiten der ins Exil geschickten Karte und erhält +X/+X, wobei X gleich dem Manabetrag der ins Exil geschickten Karte ist.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten, wie Ausrüsten, sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten, wie Bravour, sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn der Manabetrag der Karte ermittelt wird.

Im Taumel der Zeit

{4} {G}

Verzauberung — Sage

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

I — Erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Kreaturespielstein mit Abwehr {2} und einen 4/4 weißen Alien-Nashorn-Kreaturespielstein.

II — Stelle Nachforschungen an.

III — Du kannst einen Menschen, den du kontrollierst, und ein Artefakt, das du kontrollierst, ins Exil schicken.

Falls du dies tust, durchsuche deine Bibliothek nach einer Doctor-Karte, bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Die letzte Fähigkeit sucht nach einer Karte mit dem Kreaturentyp Doctor, nicht nach Karten mit dem Wort „Doctor“ im Namen.
-

In den Zeit-Vortex

{4} {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.)

Abprall (Falls du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)

- 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.
 - Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften (es sei denn, die Karte hat Fusion).
-

Jenny Flint

{1} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Detektiv

2/2

Partner von Madame Vastra

Erstschlag

Training (*Immer wenn diese Kreatur zusammen mit einer stärkeren Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

Immer wenn du einen Hinweis oder eine Speise opferst, lege eine +1/+1-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die Training-Fähigkeit einer Kreatur wird nur ausgelöst, wenn sowohl die Kreatur als auch eine stärkere Kreatur als Angreifer deklariert werden. Wenn die Stärke einer Kreatur nach dem Deklarieren der Angreifer erhöht wird, wird eine Training-Fähigkeit dadurch nicht ausgelöst.
- Sobald die Training-Fähigkeit einer Kreatur ausgelöst wurde, gilt: Falls die andere angreifende Kreatur zerstört oder ihre Stärke reduziert wird, verhindert dies nicht, dass die Kreatur mit Training eine +1/+1-Marke erhält.

Jenny, erschaffene Anomalie

{2} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Soldat

2/3

Doppelschlag

Immer wenn Jenny einem Spieler Kampfschaden zufügt, erkundet sie. (*Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof.*)

- Sobald das Verrechnen einer Fähigkeit, die dazu führt, dass eine Kreatur erkundet, begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis die Verrechnung abgeschlossen ist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, die erkundende Kreatur zu entfernen, nachdem du eine Nichtland-Karte aufgedeckt hast, aber bevor sie eine Marke erhält.
 - Falls keine Karte aufgedeckt wird, wahrscheinlich weil die Bibliothek jenes Spielers leer ist, erhält die erkundende Kreatur eine +1/+1-Marke.
 - Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur anweist, zu erkunden, jene Kreatur aber das Spiel verlassen hat, erkundet die Kreatur trotzdem. Falls du auf diese Weise eine Nichtland-Karte aufdeckst, legst du keine +1/+1-Marke auf irgendetwas, aber du kannst die aufgedeckte Karte auf deinen Friedhof legen. Effekte, die ausgelöst werden, „immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, erkundet“, werden ausgelöst, falls zutreffend.
-

Karvanista, loyaler Lupari

{4}{G}

Legendäre Kreatur — Alien, Hund, Soldat

5/5

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden, Eile

Immer wenn Karvanista angreift, lege auf jeden

Menschen, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

//ADV//

Lupari-Schild

{1}{G}

Hexerei — Abenteuer

Menschen, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit

bis zu deinem nächsten Zug. (*Schicke diese Karte dann*

ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil

wirken.)

- Diese Abenteuerkarte ist in jeder Zone außer auf dem Stapel eine bleibende Karte, ebenso auf dem Stapel, es sei denn, sie wurde als Abenteuer gewirkt. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften. Solange zum Beispiel Karvanista, loyaler Lupari, in deinem Friedhof ist, ist er eine Kreaturenkarte mit Manabetrag 5.
- Wenn du einen Zauberspruch als Abenteuer wirkst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, Manabetrag usw. des Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.
- Falls du eine Abenteuerkarte als Abenteuer wirkst, verwende nur ihre alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch als Abenteuer gewirkt wird, schickt sein Beherrscher ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird. Solange er im Exil ist, kann der Spieler ihn als Bleibende-Karte-Zauberspruch wirken. Falls ein Abenteuerzauber den Stapel auf andere Art als durch Verrechnen verlässt (z. B. dadurch, dass er neutralisiert wird oder dass er nicht verrechnet werden kann, weil alle seine Ziele illegal geworden sind), wird die Karte nicht ins Exil geschickt und der Beherrscher des Zauberspruchs kann sie später nicht als bleibende Karte wirken.
- Falls eine Abenteuerkarte aus einem anderen Grund ins Exil geschickt wird als dadurch, dass sie sich selbst ins Exil schickt, während sie verrechnet wird, erlaubt dir das nicht, sie später als Bleibende-Karte-Zauberspruch zu wirken.
- Du musst jedenfalls alle relevanten Zeitpunkts-Einschränkungen für den Bleibende-Karte-Zauberspruch, den du aus dem Exil wirkst, beachten. Normalerweise kannst du ihn nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
- Falls ein Effekt einen Abenteuerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Die Kopie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren und es ist nicht möglich, sie aus dem Exil zu wirken.
- Ein Effekt kann sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte „mit einem Abenteuer“ beziehen. Dies bezieht sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte, die bzw. der ein alternatives Set an Eigenschaften einer Abenteuerkarte hat, auch falls diese nicht verwendet werden und selbst wenn jene Karte nie als Abenteuer gewirkt wurde.
- Falls ein Objekt zu einer Kopie eines Objekts mit Abenteuer wird, hat die Kopie ebenfalls ein Abenteuer. Falls sie die Zone wechselt, hört sie entweder auf zu existieren (falls sie ein Spielstein ist) oder sie hört auf, eine Kopie zu sein (falls sie eine bleibende Karte ist, die kein Spielstein ist). Daher kannst du sie nicht mehr als Abenteuer wirken.

- Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du den alternativen Namen des Abenteurers bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
- Das Wirken einer Karte als Abenteurer ist kein Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf ein Abenteurer anzuwenden.

Kate Stewart

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher

3/3

Immer wenn du eine oder mehrere Zeitmarken auf eine bleibende Karte, die du kontrollierst, legst, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein.

Immer wenn Kate Stewart angreift, kannst du {8} bezahlen. Falls du dies tust, erhalten angreifende Kreaturen bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Zeitmarken auf bleibenden Karten ist, die du kontrollierst.

- Kate Stewarts erste Fähigkeit wird nur ausgelöst, wenn du Zeitmarken auf bleibende Karten legst. Sie wird nicht ausgelöst, wenn du Zeitmarken auf Karten im Exil legst.
- Ebenso gilt: Ihre letzte Fähigkeit zählt nur Zeitmarken auf bleibenden Karten, nicht auf Karten im Exil, die du besitzt.

Kollabierende Zeitschleife

{3}{R}

Spontanzauber

Wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann entsprechend viele Karten.

Zurückverfolgen (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Länderkarte abwirfst.*)

- Das Wirken einer Karte unter Benutzung ihrer Zurückverfolgen-Fähigkeit funktioniert bis auf zwei Ausnahmen wie das Wirken jeder anderen Karte: Du wirkst die Karte aus deinem Friedhof und nicht aus deiner Hand und du musst zusätzlich zu allen anderen Kosten noch eine Länderkarte abwerfen.
- Eine Karte, die du mit Zurückverfolgen aus deinem Friedhof wirkst, folgt den normalen Zeitpunkts-Einschränkungen ihres Kartentyps.
- Wenn ein Zauberspruch mit Zurückverfolgen, den du aus deinem Friedhof gewirkt hast, neutralisiert oder nicht verrechnet wird, wird er zurück auf deinen Friedhof gelegt. Du kannst seine Zurückverfolgen-Fähigkeit verwenden, um ihn erneut zu wirken.
- Falls der aktive Spieler einen Zauberspruch wirkt, der Zurückverfolgen hat, kann er diese Karte erneut wirken, nachdem sie verrechnet wurde, bevor ein anderer Spieler die Karte aus dem Friedhof entfernen kann. Der aktive Spieler hat Priorität, nachdem der Zauberspruch verrechnet wurde, daher kann er sofort einen neuen Zauberspruch wirken. Da das Wirken einer Karte mit Zurückverfolgen aus dem Friedhof die Karte auf den Stapel bewegt, hat sonst niemand die Möglichkeit, mit ihr etwas anzustellen, während sie sich noch im Friedhof befindet.

Madame Vastra

{2} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Eidechse, Detektiv

3/3

Partner von Jenny Flint (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Jenny Flint aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.*)

Madame Vastra muss geblockt werden, falls möglich.

Immer wenn eine Kreatur, der in diesem Zug von Madame Vastra Schaden zugefügt wurde, stirbt, erzeuge einen Hinweis-Spielstein und einen Speise-Spielstein.

- Falls Madame Vastra eine andere Kreatur blockt oder von einer anderen Kreatur geblockt wird und beiden Kreaturen gleichzeitig tödlicher Kampfschaden zugefügt wird, sterben sie beide gleichzeitig und die letzte Fähigkeit wird ausgelöst.

Me die Unsterbliche

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

3/3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine +1/+1-, Erstschlag-, Wachsamkeit- oder Bedrohlich-Marke auf Me die Unsterbliche (du entscheidest).

Marken bleiben auf Me, sowie sie in eine andere Zone außer der Hand oder Bibliothek eines Spielers bewegt wird.

Du kannst Me aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten zwei Karten abwirfst.

- Ashildr behält ... äh, ich meine, Me die Unsterbliche behält alle Marken, nicht nur jene, die von der ersten Fähigkeit auf sie gelegt wurden.
- Wenn Me die Zone wechselt, bleiben ihre Marken auf ihr, sie werden nicht entfernt und danach wieder auf sie gelegt. Effekte wie der Effekt der Zeit der Verdopplung haben daher keine Auswirkung auf jene Marken.
- Marken, die sich auf Stärke und/oder Widerstandskraft auswirken, betreffen auch Mes Stärke und/oder Widerstandskraft in anderen Zonen als im Spiel. Falls zum Beispiel eine +1/+1-Marke auf Me liegt und sie sich in der Kommandozone befindet, ist sie 4/4.
- Effekte, die andauern, „solange auf der Kreatur eine [bestimmte] Marke liegt“, wie der des Avior-Wandelmagiers, werden nicht mehr auf Me die Unsterbliche angewendet, sobald sie das Spiel verlässt. Obwohl die Marken auf Me bleiben, wird sie zu einem neuen Objekt ohne Verbindung zu ihrer früheren Existenz in ihrer vorherigen Zone.
- Mes zweite Fähigkeit funktioniert nur, falls sie jene Fähigkeit in der Zone hat, aus der sie kommt. Falls zum Beispiel der Yixlid-Kerkermeister („Karten in Friedhöfen verlieren alle Fähigkeiten“) im Spiel ist, verliert einen Me, auf der eine Marke liegt, ihre Marke, falls sie vom Friedhof ins Spiel gebracht wird. Umgekehrt würde die Marke auf Me bleiben, falls die Demut („Jede Kreatur verliert alle ihre Fähigkeiten und ist 1/1“) im Spiel ist und Me ins Spiel kommt. Falls Me dann jedoch das Spiel verlässt, während die Demut noch im Spiel ist, verliert sie ihre Marken.

- Falls eine Karte zu einer Kopie von Me wird, bleiben Marken auf der Kopie, wenn sie das Spiel verlässt (es sei denn, sie wird auf die Hand oder in die Bibliothek gebracht). Sobald dies geschehen ist, hört sie auf, eine Kopie von Me zu sein. Ihre Marken hören auf zu existieren, wenn die Karte das nächste Mal die Zone wechselt.
- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen befolgen, wenn du Me mit Mes letzter Fähigkeit aus deinem Friedhof wirkst.

Midnight-Shuttle

{4}

Artefakt — Fahrzeug

3/4

Midnight-Wesen — Immer wenn das Midnight-Shuttle angreift, steht der verteidigende Spieler vor einem schrecklichen Dilemma — Der Spieler opfert eine Kreatur, oder du übernimmst bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur, die du bestimmst und die der Spieler kontrolliert. Falls du auf diese Weise die Kontrolle über eine Kreatur übernimmst, tappe sie und sie greift jenen Spieler an.

Bemannen 2

- Falls eine Kreatur auf diese Weise zu einem Angreifer wird, wurde sie nicht als Angreifer deklariert, daher werden ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, nicht ausgelöst. Ebenso gilt: Alle Beschränkungen und Kosten, die für das Deklarieren eines Angreifers gelten, werden ignoriert. Falls die bestimmte Kreatur beispielsweise Verteidiger hat, könnte sie trotzdem auf diese Weise eine angreifende Kreatur werden.

Nanogen-Umwandlung

{3}{U}

Hexerei

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Jede andere Kreatur wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie jener Kreatur, außer dass sie nicht legendär ist.

- Jede andere Kreatur kopiert die aufgedruckten Werte der Kreatur deiner Wahl, außer dass sie nicht legendär ist. Sie kopiert keine anderen Effekte, die Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. der Kreatur deiner Wahl verändert haben. Sie kopiert auch keine Marken, die auf der Kreatur deiner Wahl liegen (sie behält die Marken, die bereits auf ihr liegen).
- Falls die Kreatur deiner Wahl (a) ihrerseits eine andere Kreatur (b) kopiert, wird jede andere Kreatur zu einer Kopie von (b), ggf. modifiziert durch den Kopiereffekt.
- Dieser Effekt kann dazu führen, dass jede andere Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein. Falls du zum Beispiel ein belebtes Fahrzeug als Ziel bestimmst, wird nur der aufgedruckte Text kopiert – der Bemannen-Effekt, der es bis zum Ende des Zuges zu einer Kreatur werden lässt, wird nicht kopiert. Jede andere Kreatur wird zu einer nicht belebten Kopie jenes Fahrzeugs.
- Nicht-Kopier-Effekte, die bereits auf die anderen Kreaturen angewendet wurden, gelten für sie weiterhin. Falls beispielsweise eine davon vorher im Zug durch Riesenwuchs +3/+3 erhalten hat und die Nanogen-Umwandlung sie danach zu einer Kopie eines Bärenjunges macht, ist sie danach ein 5/5 Bärenjunges.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein Spielstein ist, kopiert jede andere Kreatur die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Diese Kreaturen werden aber nicht zu Spielsteinen.
- Sowie der Zug endet, werden die anderen Kreaturen wieder zu dem, was sie vorher waren. Falls zwei Nanogen-Umwandlungen im selben Zug gewirkt wurden, enden ihre Effekte gleichzeitig.

Nicht blinzeln

{2}{U}{B}

Verzauberung — Sage

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

I, III — Bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Besitzer mischt sie in seine Bibliothek und stellt dann Nachforschungen an. *(Er erzeugt einen Hinweis-Spielstein.)*

II, IV — Erzeuge einen 2/2 schwarzen Alien-Engel-Artefaktkreaturespielstein mit Ersts Schlag, Wachsamkeit und „Immer wenn ein Gegner einen Kreaturenzauber wirkt, ist diese bleibende Karte bis zum Ende des Zuges keine Kreatur.“

- Die Menschheit glaubt, Sagen wären eine strikte Abfolge von Kapiteln, von oben nach unten, aber in Wahrheit, vom nicht-linearen, nicht-subjektiven Punkt betrachtet, sind sie mehr wie ein großer Ball aus schnibbedi-schnick, wibbelig-wobbeligem ... Zeugs. Soll heißen, die Regeln haben kein Problem mit Kapitel-Fähigkeiten, die in scheinbar chaotischer Reihenfolge aufgedruckt sind, wie es bei Nicht blinzeln der Fall ist. Die erste Fähigkeit wird ausgelöst, wenn die erste und die dritte Sagenmarke hinzugefügt werden. Die letzte Fähigkeit wird ausgelöst, wenn die zweite und vierte Sagenmarke auf die Sage gelegt werden.
- Sowie die ausgelöste Fähigkeit des Alien-Engel-Spielsteins verrechnet wird, bleibt er ein Artefakt, aber er hört auf, sowohl ein Alien als auch ein Engel zu sein, bis er wieder zu einer Kreatur wird.
- Falls ein Gegner einen Kreaturenzauber mit Aufblitzen wirkt, während der Spielstein angreift oder blockt, wird der Spielstein aus dem Kampf entfernt, weil er aufhört, eine Kreatur zu sein. Allerdings gelten alle Kreaturen, die er geblockt hat, weiterhin als geblockt.

Nyssa von Traken

{3}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher

3/4

Du hast keine maximale Handkartenzahl.

Schallverstärker — Immer wenn Nyssa von Traken angreift, opfere X Artefakte. Wenn du auf diese Weise ein oder mehrere Artefakte opferst, tappe bis zu X Kreaturen deiner Wahl und ziehe X Karten.

Begleiter des Doctors *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.)*

- Du kannst für Nyssas rückwirkend ausgelöste Fähigkeit weniger als X Ziele bestimmen. Die Anzahl der Ziele verändert nicht die Anzahl der gezogenen Karten.

- Falls du mindestens ein Ziel bestimmt hast und alle Ziele illegal sind, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt. In diesem Fall ziehst du keine Karten.
-

Peri Brown

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch

2/3

Der erste historische Zauberspruch, den du pro Zug wirkst, hat Einberufen. *(Deine Kreaturen können dir helfen, ihn zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du ihn wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.)*

Begleiter des Doctors *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.)*

- Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
 - Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden. Einberufen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
 - Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopferte Kreatur nicht mehr im Spiel, sowie du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.
-

Polaritätsumkehrung

{1}{U}{U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Neutralisiere alle anderen Zaubersprüche.
 - Vertausche bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft jeder Kreatur.
 - Kreaturen können in diesem Zug nicht geblockt werden.
- Effekte, die die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur vertauschen, werden nach allen anderen Effekten angewendet, egal, seit wann diese Effekte angewendet werden. Falls du zum Beispiel Stärke und Widerstandskraft einer 2/4 Kreatur vertauschst und ihr später im Zug +2/+0 gibst, wird sie zu einer 4/4-Kreatur, nicht zu einer 6/2-Kreatur.
 - Da Schaden bis zum Aufräumsegment, oder bis ein Effekt ihn entfernt, auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du ihre Stärke und ihre Widerstandskraft während desselben Zuges vertauschst.
-

Quanten-Fehlausrichtung

{4} {U}

Hexerei

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst, außer dass er nicht legendär ist.

Abprall (Falls du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die 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. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte Kreatur 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 Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (falls die kopierte Kreatur zum Beispiel ein Böser Zwilling ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- 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 gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Rassilon der Kriegspräsident

{3} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Adliger

3/4

Zu Beginn deines Versorgungssegments verlierst du 2 Lebenspunkte und schickst die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karte spielen, solange sie im Exil bleibt.

Jeder Nichtkreatur-Zauberspruch, den du aus dem Exil wirkst, hat Verschwören. (Sowie du einen solchen Zauberspruch wirkst, kannst du zwei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst und die eine Farbe mit ihm gemeinsam haben, tappen. Wenn du dies tust, kopiere den Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.)

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für das Spielen einer auf diese Weise ins Exil geschickten Karte gelten. Beispielsweise kannst du ein auf diese Weise ins Exil geschicktes Land nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
-

Rette sich, wer kann

{U}{R}

Spontanzauber

Eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten Eile bis zum Ende des Zuges. Sie können in diesem Zug außer von Kreaturen mit Eile nicht geblockt werden.

Befreiung — {2}{U}{R}, schicke vier andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kosten erhöhungen 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, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
 - Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
 - Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
 - Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
-

Riss in der Zeit

{3}{W}

Verzauberung

Verschwinden 3 *(Diese Verzauberung kommt mit drei Zeitmarken ins Spiel. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, opfere sie.)*

Wenn der Riss in der Zeit ins Spiel kommt und zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf schickst du eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Riss in der Zeit das Spiel verlässt.

- Falls der Riss in der Zeit das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
-

River Song

{1}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Time-Lord, Räuber

2/2

Umgekehrte Chronologie — Du ziehst Karten unten von deiner Bibliothek, nicht von oben.

Spoileralarm — Immer wenn ein Gegner Hellsicht oder Überwachen anwendet oder seine Bibliothek durchsucht, lege eine +1/+1-Marke auf River Song. Dann fügt River Song jenem Spieler Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Das Ziehen von Karten unten von deiner Bibliothek funktioniert genauso wie das Ziehen oben von deiner Bibliothek, außer dass du die unterste Karte deiner Bibliothek auf deine Hand nimmst.
- River Songs erste Fähigkeit gilt für alle Karten, die du ziehst, während sie im Spiel ist, nicht nur für die Karte, die du für deinen Zug ziehst.

River Songs Tagebuch

{3}

Artefakt

Einprägen — Immer wenn ein Spieler einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus seiner Hand wirkt, schicke ihn bzw. sie ins Exil, anstatt ihn bzw. sie auf einen Friedhof zu legen, sowie er bzw. sie verrechnet wird.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls sich vier oder mehr von River Songs Tagebuch ins Exil geschickte Karten im Exil befinden, bestimme eine davon per Zufall. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du wirkst den Zauberspruch als Teil der Verrechnung der letzten Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, den Zauberspruch erst später zu wirken.

Romana II

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Time-Lord, Forscher

3/3

Wachsamkeit

{1}, {T}: Erzeuge einen getappten Spielstein, der eine Kopie eines Spielsteins deiner Wahl ist, der in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.

Begleiter des Doctors (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.*)

- Der Spielstein, den du erzeugst, kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat (es sei denn, jener Spielstein ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jener Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls der kopierte Spielstein {X} in seinen Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls der kopierte Spielstein (a) etwas anderes (b) kopiert (falls der kopierte Spielstein zum Beispiel einer ist, der zuvor von dieser Fähigkeit erzeugt wurde), dann kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins funktionieren ebenfalls.

Rory Williams
{W}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
3/3

Partner von Amy Pond
Erstschlag, Lebensverknüpfung
Der Letzte Zenturio — Wenn du diesen Zauberspruch von irgendwoher außer aus dem Exil wirkst, schicke ihn mit drei Zeitmarken ins Exil. Er erhält Aussetzen. Stelle dann Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

- Falls du beispielsweise Rory Williams aus deiner Hand wirkst, schickt die ausgelöste Fähigkeit ihn ins Exil und er erhält Aussetzen. Wenn du ihn aus dem Exil wirkst, wird er normal verrechnet.
- Falls du irgendwie die Fähigkeit neutralisierst, die ausgelöst wird, wenn du Rory Williams wirkst, wird er normal verrechnet und nicht ins Exil geschickt.
- Rory wird normal verrechnet, falls du ihn aus beliebigem Grund aus dem Exil wirkst, nicht nur, falls er mit seiner Aussetzen-Fähigkeit gewirkt wurde.

Rose Tyler
{1}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch
2/2

Rose Tyler erhält +1/+1 für jede Zeitmarke, die auf ihr liegt.
Böser Wolf — Immer wenn Rose Tyler angreift, lege für jede ausgesetzte Karte, die du besitzt, und jede andere bleibende Karte mit Zeitmarke, die du kontrollierst, eine Zeitmarke auf sie.
Begleiter des Doctors (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.*)

- Eine ausgesetzte Karte ist eine Karte im Exil mit Aussetzen, auf der mindestens eine Zeitmarke liegt. Dies schließt Karten ein, die von einem Effekt dorthin gebracht wurden, der besagt, dass sie „Aussetzen erhalten“ oder ähnliches.

Rückgabe der Vergangenheit
{4}{R}{R}
Verzauberung
Solange es dein Zug ist, hat jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof Rückblende. Ihre Rückblendekosten sind gleich ihren Manakosten.

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“

- 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 Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls eine Karte während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, mit Rückblende wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.
- Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit {X} in den Manakosten auf diese Weise wirkst, bestimmst du wie gewöhnlich den Wert für X als Teil des Wirkens des Zauberspruchs und bezahlst diese Kosten.
- Falls du einen Zauberspruch mit Rückblende wirkst, kannst du keine alternativen Kosten wie Überlast-Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch mit Rückblende zu wirken.
- Falls eine Karte mehrfach Rückblende hat, kannst du bestimmen, welche Rückblende-Kosten du bezahlen möchtest.
- Falls eine geteilte Karte Rückblende erhält, bezahlst du nur die Kosten der Hälfte, die du wirkst.
- Falls eine Karte ohne Manakosten Rückblende erhält, hat sie keine Rückblendekosten. Sie kann nicht auf diese Weise gewirkt werden.

Ryan Sinclair

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch

2/2

Immer wenn Ryan angreift, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Du kannst die ins Exil geschickte Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls es ein Zauberspruch mit Manabetrag kleiner oder gleich der Stärke von Ryan ist. Lege die auf diese Weise ins Exil geschickten Karten, die nicht gewirkt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Begleiter des Doctors (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.*)

- Du wirkst den Zauberspruch als Teil der Verrechnung von Ryans letzter Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, den Zauberspruch erst später zu wirken.
- Du kannst optionale zusätzliche Kosten bezahlen, um jenen Zauberspruch zu wirken, wie Bonuskosten. Falls er verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.

Sally Sparrow

{2}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Detektiv

2/3

Du kannst Kreaturenzauber wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

Immer wenn eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, das Spiel verlassen, stelle Nachforschungen an. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

(Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)

- Falls Sally Sparrow gleichzeitig mit den anderen Kreaturen das Spiel verlässt, wird ihre letzte Fähigkeit ausgelöst.

Schwall der Brillanz

{1}{U}

Spontanzauber

Paradoxon — Ziehe für jeden Zauberspruch, den du in diesem Zug von irgendwoher außer aus deiner Hand gewirkt hast, eine Karte.

Vorherbestimmung {1}{U} *(Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.)*

- Falls du den Schwall der Brillanz aus dem Exil wirkst, zählt er sich selbst mit, wenn die Anzahl der Zaubersprüche, die du von irgendwoher außer aus deiner Hand gewirkt hast, ermittelt wird.
- Da das Ins-Exil-Schicken einer Karte mit Vorherbestimmung aus deiner Hand eine Sonderaktion ist, kannst du es jederzeit tun, wenn du in deinem Zug Priorität hast, auch als Antwort auf Zaubersprüche und Fähigkeiten. Sobald du angekündigt hast, dass du die Aktion ausführst, kann kein anderer Spieler darauf antworten, indem er versucht, die Karte aus deiner Hand zu entfernen.
- Das Wirken einer vorherbestimmten Karte aus dem Exil folgt den Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte. Falls du eine Spontanzauberkarte vorherbestimmst, kannst du sie bereits im Zug des nächsten Spielers wirken.

Stadt des Todes

{2}{G}

Verzauberung — Sage

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

I — Erzeuge einen Schatz-Spielstein.

II, III, IV, V, VI — Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Nicht-Sage-Spielsteins deiner Wahl ist, den du kontrollierst.

- Der Spielstein, den du erzeugst, kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat (es sei denn, jener Spielstein ist selbst eine Kopie von etwas

anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jener Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

- Falls der kopierte Spielstein {X} in seinen Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls der kopierte Spielstein (a) etwas anderes (b) kopiert (falls der kopierte Spielstein zum Beispiel einer ist, der zuvor von dieser Fähigkeit erzeugt wurde), dann kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins 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 des kopierten Spielsteins funktionieren ebenfalls.

Strax, sontaranischer Krankenpfleger

{3} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Alien, Kleriker

5/5

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden

Granaten! — {2}, {T}, opfere ein Artefakt: Bestimme per Zufall einen Spieler. Wenn du dies tust, kämpft Strax gegen eine andere Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert.

Schlachtenruhm — Immer wenn Strax einer Kreatur Schaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf Strax.

- Der Spieler wird per Zufall bestimmt, aber der Beherrscher von Strax darf bestimmen, gegen welche dessen Kreaturen er kämpft.
- Falls Strax während des Kampfes Schadenspunkte in Höhe seiner Widerstandskraft zugefügt werden, stirbt er, bevor die +1/+1-Marke von seiner letzten Fähigkeit ihn retten kann.

TARDIS

{2}

Artefakt — Fahrzeug

2/4

Fliegend

Immer wenn die TARDIS angreift und falls du einen Time-Lord kontrollierst, hat der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, Kaskade und du kannst weltenwandern.

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.)

- Du kannst zum Zeitpunkt der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit der TARDIS weltenwandern, nicht erst, wenn du den nächsten Zauberspruch wirkst.
- Du kannst nur in Partien, die die Planechase-Variante verwenden, weltenwandern. Falls du in irgendeiner anderen Partie angewiesen wirst weltenzuwandern, geschieht nichts.
- 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.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften (es sei denn, die Karte hat Fusion).

Uhrwerkdroide

{2}

Artefaktkreatur — Roboter

3/1

Du kannst den Uhrwerkdroiden erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, kann er in diesem Zug nicht geblockt werden und du wendest Hellsicht 1 an. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments. Schaue dir für Hellsicht 1 die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.)*

- Du kannst eine Kreatur nur erschöpfen, wenn ein Effekt es dir erlaubt. Ähnliche Effekte, die eine Kreatur tappen und nicht mehr enttappen lassen, gelten nicht als „erschöpfen“.
- Falls eine erschöpfte Kreatur während deines nächsten Enttappsegments bereits enttappt ist (z. B. weil sie Wachsamkeit hatte oder von einem Effekt enttappt wurde), erlischt der Effekt von Erschöpfen, der ihr Enttappen verhinderte, ohne Wirkung.
- Falls du bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deines Gegners übernimmst und diese erschöpfst, und jener Spieler dann die Kontrolle über sie zurückerhält, enttappt sie regulär während des Enttappsegments jenes Gegners.
- Du kannst den Uhrwerkdroiden nur erschöpfen, sowie du ihn als Angreifer deklarierst. Später im Kampf ist dies nicht mehr möglich und Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, können nicht erschöpf werden. Die Fähigkeit, die durch das Erschöpfen ausgelöst wird, wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.

Umgarnt von der Mara

{2} {R} {R}

Hexerei

Jeder Gegner steht vor einem schrecklichen Dilemma — Er schickt Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Nichtland-Karte ins Exil schickt, dann kannst du jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder der Spieler schickt die obersten vier Karten seiner Bibliothek ins Exil und Umgarnt von der Mara fügt dem Spieler Schadenspunkte in Höhe des Gesamt-Manabetrags jener ins Exil geschickten Karten zu.

- Der Gegner bestimmt, ob er Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil schickt, bis er eine Nichtland-Karte ins Exil schickt, oder ob er die obersten vier Karten seiner Bibliothek ins Exil schickt. Er bestimmt nicht, ob du die von der ersten Option ins Exil geschickten Karten wirkst.

Verbannung in ein anderes Universum

{4} {W}

Verzauberung

Affinität zu historischen bleibenden Karten (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Artefakt, jede Sage und jede legendäre bleibende Karte, die du kontrollierst, {1} weniger.*)

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

- Falls die Verbannung in ein anderes Universum das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

Weinender Engel

{1} {U} {B}

Artefaktkreatur — Alien, Engel

2/2

Aufblitzen

Erstschlag, Wachsamkeit

Immer wenn ein Gegner einen Kreaturenzauber wirkt, ist der Weinende Engel bis zum Ende des Zuges keine Kreatur.

Falls der Weinende Engel einer Kreatur Kampfschaden zufügen würde, verhindere den Schaden und der Besitzer der Kreatur mischt sie in seine Bibliothek.

- Sowie die erste ausgelöste Fähigkeit des Weinenden Engels verrechnet wird, bleibt er ein Artefakt, aber er hört auf, sowohl ein Alien als auch ein Engel zu sein, bis er wieder zu einer Kreatur wird. Er ist nur eine Statue, wie gefährlich kann er schon sein?

- Schaden, der verhindert wird, wird gar nicht erst zugefügt, daher werden ausgelöste Fähigkeiten, die durch Kampfschaden ausgelöst werden, den der Weinenden Engel zufügen würde, nicht ausgelöst.
- Falls ein Gegner einen Kreaturenzauber mit Aufblitzen wirkt, während der Weinende Engel angreift oder blockt, wird er aus dem Kampf entfernt, weil er aufhört, eine Kreatur zu sein. Allerdings gelten alle Kreaturen, die er geblockt hat, weiterhin als geblockt.

Wilfred Mott

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/4

Zu den Sternen blicken — Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du eine Zeitmarke auf Wilfred Mott. Schau dir dann die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Anzahl an Zeitmarken auf Wilfred Mott ist. Du kannst davon eine bleibende Karte mit Manabetrag 3 oder weniger, die kein Land ist, ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls Wilfred Mott das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit ausgelöst, aber bevor sie verrechnet wurde, verwende die Anzahl an Zeitmarken, die auf ihm lagen, als er zuletzt im Spiel war, um den Wert von X zu ermitteln.

Yasmin Khan

{3}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Detektiv

3/3

{T}: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zu deinem nächsten Endsegment spielen.

Begleiter des Doctors (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls der andere der Doctor ist.*)

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du eine Karte mit Yasmin Khans erster Fähigkeit spielst. Beispielsweise kannst du ein auf diese Weise ins Exil geschicktes Land nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Zeit-Reaper

{3}{B}{B}

Kreatur — Alien, Schrecken

4/4

Fliegend, Eile

Anomalie verschlingen — Immer wenn der Zeit-Reaper einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine aufgedeckte Karte deiner Wahl, die jener Spieler besitzt und die sich im Exil befindet, unter seine Bibliothek. Falls du dies tust, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

- Die meisten Karten im Exil sind aufgedeckt und können als Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Zeit-Reapers bestimmt werden. Karten im Exil sind nur verdeckt, falls der Effekt oder die Aktion, der bzw. sie sie dorthin gebracht hat, explizit angibt, dass sie dort verdeckt sind (wie die Vorherbestimmung-Fähigkeit).

Zeitreisende Dinosaurier

{5}{G}{G}

Kreatur — Dinosaurier

7/7

Sowie eine historische bleibende Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird sie zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einer 7/7 Dinosaurier-Kreatur.

(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)

- Die bleibende Karte kommt als 7/7 Dinosaurier ins Spiel, der immer noch ihre anderen Typen und Fähigkeiten hat; sie kommt nicht zuerst ins Spiel und wird dann zu einer 7/7 Dinosaurier-Kreatur. Alle ausgelösten Fähigkeiten, die Stärke, Widerstandskraft oder Kreaturentypen überprüfen, um zu ermitteln, ob sie ausgelöst werden, sehen jene Eigenschaften.

Zygonen-Infiltrator

{2}{U}

Kreatur — Alien, Gestaltwandler, Soldat

3/2

Körperkopie — {2}{U}: Tappe eine andere Kreatur deiner Wahl und lege eine Betäubungsmarke auf sie. Der Zygonen-Infiltrator wird zu einer Kopie jener Kreatur, solange sie getappt bleibt. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. *(Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Der Zygonen-Infiltrator kopiert die aufgedruckten Werte der Kreatur und zusätzlich alle Kopiereffekte, die auf sie angewendet wurden. Er kopiert keine anderen Effekte, die Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. der Kreatur verändert haben. Der Zygonen-Infiltrator kopiert keine Marken, die auf der Kreatur liegen, aber er behält alle Marken, die bereits auf ihm liegen.
- Falls er zu einer Kopie einer Spielsteinkreatur wird, kopiert er die Originaleigenschaften der Spielsteinkreatur, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Er wird nicht zu einem Spielstein.
- Wenn der Zygonen-Infiltrator zu einer Kopie einer Kreatur wird, kommt er nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.
- Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie des Zygonen-Infiltrators wird, der gerade etwas kopiert, wird sie zu einer Kopie davon.

KARTENSPEZIFISCHES ZU PLANECHASE

Aplan-Mortarium
Welt — Alfava Metraxis
Byzantium-Strahlung — Zu Beginn deines
Versorgungssegments legst du eine Strahlungsmarke auf
das Aplan-Mortarium. Danach verlierst du so viele
Lebenspunkte, wie Strahlungsmarken darauf liegen.
Immer wenn das Chaos hereinbricht, erzeuge zwei 2/2
schwarze Alien-Engel-Artefaktkreaturespielsteine mit
Erstschlag, Wachsamkeit und „Immer wenn ein Gegner
einen Kreaturenzauber wirkt, ist diese bleibende Karte
bis zum Ende des Zuges keine Kreatur.“

- Sowie die ausgelöste Fähigkeit des Alien-Engel-Spielsteins verrechnet wird, bleibt er ein Artefakt, aber er hört auf, sowohl ein Alien als auch ein Engel zu sein, bis er wieder zu einer Kreatur wird.
 - Falls ein Gegner einen Kreaturenzauber mit Aufblitzen wirkt, während der Spielstein angreift oder blockt, wird der Spielstein aus dem Kampf entfernt, weil er aufhört, eine Kreatur zu sein. Allerdings gelten alle Kreaturen, die er geblockt hat, weiterhin als geblockt.
-

Bucht des Bösen Wolfs
Welt — Erde
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug schickst du bis
zu eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Bringe sie zu
Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle
ihres Besitzers ins Spiel zurück.
Wenn das Chaos hereinbricht, können Karten in diesem
Zug nicht aus dem Exil ins Spiel kommen.
Weltenwandere danach.

- Du weltenwanderst sofort, sowie die Chaosfähigkeit verrechnet wird.
-

Das Grab des Doctors
Welt — Trenzalore
Falls eine Kreatur sterben würde, schicke sie stattdessen
ins Exil und der Beherrscher der Kreatur verliert 2
Lebenspunkte.
Immer wenn das Chaos hereinbricht, verteile die
Lebenspunktstände einer beliebigen Anzahl an Spielern
neu. (*Jeder jener Spieler erhält wieder einen
Lebenspunktstand.*)

- Du bestimmst beim Verrechnen der Chaosfähigkeit, welcher Spieler welchen Lebenspunktstand erhält.
 - Du kannst einen Lebenspunktstand nicht aufteilen, wenn du ihn neu verteilst. Nehmen wir beispielsweise an, dass in einer Partie mit zwei Spielern dein Lebenspunktstand 5 und der Lebenspunktstand deines Gegners 15 ist, sowie das Verrechnen der Chaosfähigkeit beginnt. Du kannst dich entscheiden (a) die Lebenspunktstände so zu lassen, wie sie sind, oder (b) deinen Lebenspunktstand 15 und den deines Gegners 5 werden zu lassen. Du kannst nicht bestimmen, deinen Lebenspunktstand 20 und den deines Gegners 0 werden zu lassen.
-

Die Matrix der Zeit
Welt — Gallifrey
Wenn du zur Matrix der Zeit weltenwanderst, schick
jeder Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil.
Während deines Zuges kannst du von den von der Matrix
der Zeit ins Exil geschickten Karten Länder spielen und
Zaubersprüche wirken.
Immer wenn du von den von der Matrix der Zeit ins Exil
geschickten Karten ein Land spielst oder einen
Zauberspruch wirkst, verliert der Besitzer jener Karte 3
Lebenspunkte und schickt die oberste Karte seiner
Bibliothek ins Exil.
Immer wenn das Chaos hereinbricht, erzeuge zwei
Schatz-Spielsteine.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, um von der Matrix der Zeit ins Exil geschickte Karten zu spielen. Beispielsweise kannst du ein auf diese Weise ins Exil geschicktes Land nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Die Scheune aus der Kindheit des Doctors
Welt — Gallifrey
Kreaturen kommen getappt ins Spiel.
Immer wenn das Chaos hereinbricht, bestimme für jeden
Gegner bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein
Land ist und die jener Gegner kontrolliert. Enttappe jene
bleibenden Karten. Sie destabilisieren sich. Sie können
sich nicht stabilisieren, solange Die Scheune aus der
Kindheit des Doctors aufgedeckt bleibt. Wenn ein
Spieler weltenwandert, stabilisieren sich jene bleibenden
Karten.

- Solange eine bleibende Karte destabilisiert ist, wird sie behandelt, als würde sie nicht existieren. Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Alle einmaligen Effekte, die warten, „bis [dies] das Spiel verlässt“, geschehen nicht, wenn sich eine bleibende Karte destabilisiert.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer ignorieren destabilisierte Objekte. Solche Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, nachdem die destabilisierten Objekte ignoriert wurden.
- Jede Aura und jede Ausrüstung, die an eine bleibende Karte angelegt ist, die sich destabilisiert, destabilisiert sich ebenfalls. Sie stabilisieren sich mit der bleibenden Karte und sind immer noch an diese angelegt. Ebenso gilt: Bleibende Karten mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Eine durch Die Scheune aus der Kindheit des Doctors destabilisierte bleibende Karte stabilisiert sich nur dann wie gewohnt im Enttappsegment ihres Beherrschers, falls Die Scheune aus der Kindheit des Doctors

nicht mehr aufgedeckt ist. (Diese Situation kann in seltenen Fällen eintreten, falls die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die normalerweise dazu führen würde, dass jene bleibenden Karten sich sofort stabilisieren, neutralisiert wird.)

Die Trommel, Bergbauanlage

Welt — Erde

Immer wenn du den Weltenwürfel würfelst, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 und Eile bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn das Chaos hereinbricht, beende den Zug.
(Schicke alle Zaubersprüche und Fähigkeiten vom Stapel ins Exil. Der Spieler, dessen Zug es ist, wirft so viele Karten ab, bis er seine maximale Handkartenzahl erreicht hat. Schaden heilt und „In-diesem-Zug“- und „Bis-zum-Ende-des-Zuges“-Effekte enden.)

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

Forschungsbasis in der Antarktis

Welt — Erde

Wenn du zur Forschungsbasis in der Antarktis weltenwanderst und zu Beginn deines Versorgungssegments, stelle Nachforschungen an. Immer wenn das Chaos hereinbricht, lege auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, X +1/+1-Marken, wobei X gleich der Anzahl an Artefakten ist, die du kontrollierst. Sie wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einer Pflanze.

- Falls du keine Artefakte für die Chaosfähigkeit kontrollierst, bestimmst du trotzdem eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, als Ziel und sie wird trotzdem zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Pflanze.
-

Kabinett des Premierministers

Welt — Erde

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wird bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, zu einer Kopie einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

Wille des Konzils — Immer wenn das Chaos hereinbricht, stimmt jeder Spieler, beginnend mit dir, für eine Kreatur, die du nicht kontrollierst. Schicke jede Kreatur mit den meisten Stimmen ins Exil.

- Die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kopiert die aufgedruckten Werte der anderen Kreatur und zusätzlich alle Kopiereffekte, die auf sie angewendet wurden. Sie kopiert keine anderen Effekte, die Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. der Kreatur verändert haben. Sie kopiert auch keine Marken, die auf der Kreatur liegen, aber sie behält alle Marken, die bereits auf ihr liegen.
- Falls er zu einer Kopie einer Spielsteinkreatur wird, kopiert er die Originaleigenschaften der Spielsteinkreatur, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Sie wird nicht zu einem Spielstein.
- Wenn eine Kreatur zu einer Kopie einer anderen Kreatur wird, kommt sie nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.
- Falls die Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, geschieht nichts und die Kreatur, die du kontrollierst, bleibt, wie sie ist.

Kerb!am Lagerhalle

Welt — Kandoka

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

Immer wenn das Chaos hereinbricht, erhalten Nichtkreatur-Artefakte, die du kontrollierst, bis zu deinem nächsten Zug „{T}, opfere dieses Artefakt: Wirf eine Münze. Falls du den Münzwurf gewinnst, fügt dieses Artefakt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.“

- Du bestimmst ein Ziel für die aktivierte Fähigkeit, bevor du eine Münze wirfst. Deine Gegner wissen, was oder wen du als Ziel bestimmt hast, bevor du die Münze wirfst, und können zu jenem Zeitpunkt mit Zaubersprüchen und Fähigkeiten antworten. Sie können nicht antworten, sobald die Verrechnung der Fähigkeit begonnen hat und sie das Ergebnis des Münzwurfs kennen.
-

Lake Silencio
Welt — Erde
Zeitlicher Ruhepunkt — Alle Zaubersprüche haben Sekundenbruchteil. (*Solange ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil sich auf dem Stapel befindet, können Spieler keine Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, die keine Manafähigkeiten sind.*)
Immer wenn das Chaos hereinbricht, fügt Lake Silencio einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, 6 Schadenspunkte zu. Falls eine Kreatur, der auf diese Weise Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Die Spieler erhalten immer noch Priorität, während ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel ist; allerdings sind ihre Optionen jetzt auf Manafähigkeiten und bestimmte Sonderaktionen beschränkt.
- Spieler können verdeckte Kreaturen aufdecken, während sich ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.
- Sekundenbruchteil verhindert nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten wie vom Kelch der Leere ausgelöst werden. Wenn das geschieht, legt ihr Beherrscher sie auf den Stapel und wählt Ziele dafür, falls nötig. Diese Fähigkeiten werden ganz normal verrechnet.
- Einen Zauberspruch mit Sekundenbruchteil zu wirken, wirkt sich nicht auf die Zaubersprüche und Fähigkeiten aus, die sich bereits auf dem Stapel befinden.
- Falls das Verrechnen einer ausgelösten Fähigkeit das Wirken eines Zauberspruchs enthält, kann dieser nicht gewirkt werden, falls sich eine Karte mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.
- Nachdem ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil verrechnet wurde (oder auf andere Weise den Stapel verlässt), können die Spieler erneut Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, bevor das nächste Objekt auf dem Stapel verrechnet wird.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit dazu führt, dass der Weltenbeherrscher von Lake Silencio weg weltenwandert, gewährt dessen Fähigkeit Zaubersprüchen nicht mehr Sekundenbruchteil und Spieler können wie gewohnt auf Zaubersprüche und Fähigkeiten antworten.

Ood-Sphäre
Welt — Pferdekopfnebel
Lied der Ood — Nichtkreatur-Zaubersprüche haben Einberufen. (*Die Kreaturen eines Spielers können ihm helfen, jene Zaubersprüche zu wirken. Mit jeder Kreatur, die er tappt, während er einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, bezahlt er für {1} oder ein Mana einer Farbe jener Kreatur.*)
Rotaug — Immer wenn das Chaos hereinbricht, stachle für jeden Gegner bis zu eine Kreatur deiner Wahl an, die jener Gegner kontrolliert. Bis zum Ende des Zuges können jene Kreaturen nicht getappt werden, es sei denn, sie werden als Angreifer deklariert.

- Die von der Rotaug-Fähigkeit angestachelten Kreaturen können nicht von Effekten getappt werden und auch nicht getappt werden, um die Kosten von Fähigkeiten zu bezahlen.

Singende Türme von Darillium

Welt — Darillium

Jede Nichtland-Karte auf deiner Hand ohne Vorherbestimmung hat Vorherbestimmung. Ihre Vorherbestimmungskosten sind gleich ihren Manakosten, reduziert um {2}. *(Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und die Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.)*
Immer wenn das Chaos hereinbricht, kannst du eine vorherbestimmte Karte, die du besitzt, in diesem Zug aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Karten, die durch die Fähigkeit der Singenden Türme von Darillium vorherbestimmt wurden, haben nicht weiterhin die Vorherbestimmung-Fähigkeit, sobald sie deine Hand verlassen, aber du kannst sie trotzdem in einem späteren Zug für die Vorherbestimmungskosten, die ihnen von den Singenden Türmen von Darillium zugewiesen wurden, aus dem Exil wirken.
- Die Reduktion der Vorherbestimmungskosten gilt nur für das generische Mana in den Vorherbestimmungskosten. Sie kann nicht reduzieren, wie viel Mana bestimmter Farben erforderlich ist. Falls du beispielsweise eine Karte in deiner Hand mit Manakosten {1}{G}{G} vorherbestimmst, betragen ihre Vorherbestimmungskosten {G}{G}.
- Da das Ins-Exil-Schicken einer Karte mit Vorherbestimmung aus deiner Hand eine Sonderaktion ist, kannst du es jederzeit tun, wenn du in deinem Zug Priorität hast, auch als Antwort auf Zaubersprüche und Fähigkeiten. Sobald du angekündigt hast, dass du die Aktion ausführst, kann kein anderer Spieler darauf antworten, indem er versucht, die Karte aus deiner Hand zu entfernen.
- Das Wirken einer vorherbestimmten Karte aus dem Exil folgt den Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte. Falls du eine Spontanzauberkarte vorherbestimmst, kannst du sie bereits im Zug des nächsten Spielers wirken. In den meisten Fällen, in denen du eine Karte vorherbestimmst, die kein Spontanzauber ist (oder nicht Aufblitzen hat), musst du bis zu deinem nächsten Zug warten, um sie zu wirken.
- Falls du eine vorherbestimmte Karte aus dem Exil für ihre Vorherbestimmungskosten wirkst, kannst du nicht bestimmen, sie für andere alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

Stormcage-Gefängnis

Welt — Unbekannter Planet

Jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof hat Befreiung. Die Befreiungskosten sind gleich den Manakosten der Karte plus „Schicke drei andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil.“ *(Du kannst Karten aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*
Immer wenn das Chaos hereinbricht, inhaftiere eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. *(Bis zu deinem nächsten Zug kann jene Kreatur nicht angreifen oder blocken und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.)*

- Falls eine Karte keine Manakosten hat, können ihre Befreiungskosten nicht bezahlt werden. Daher kannst du sie nicht für diese Kosten wirken.

- Falls du mit Befreiung eine modale doppelseitige Karte wirkst, bestimmst du, wie du sie wirken möchtest, dann bezahlst du die entsprechenden Kosten (für die Seite, die du wirkst) und schickst zusätzlich drei andere Karten ins Exil. Du kannst auf diese Weise nur Kreaturenzauber wirken.
 - Falls du für einen Zauberspruch, den du mit Befreiung wirkst, zusätzliche Kosten bezahlen musst, die das Abwerfen von Karten oder das Opfern von bleibenden Karten beinhalten, kannst du die auf diese Weise abgeworfenen oder geopfert Karten ins Exil schicken, um diesen Teil der Befreiungskosten zu bezahlen.
 - Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
 - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiungskosten), 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, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
 - Nachdem ein Zauberspruch, der sich befreit hat, verrechnet wurde, wird er wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, er ist ein Bleibende-Karte-Zauberspruch. Falls er ein Bleibende-Karte-Zauberspruch ist, kommt er ins Spiel und wird wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls er später stirbt. Vielleicht befreit er sich später erneut.
 - Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
 - Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
 - Falls eine Karte mit Befreiung während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion ausführen kann.
 - Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
 - Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt und sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]:[Effekt].“ Niemand kann aktivierte Fähigkeiten, einschließlich Manafähigkeiten, einer inhaftierten bleibenden Karte aktivieren.
 - Die statischen Fähigkeiten einer inhaftierten bleibenden Karte werden weiterhin angewendet. Die ausgelösten Fähigkeiten einer inhaftierten bleibenden Karte können weiterhin ausgelöst werden.
 - Falls eine Kreatur bereits angreift oder blockt, wenn sie inhaftiert wird, wird sie nicht aus dem Kampf entfernt. Sie greift weiterhin an bzw. blockt.
 - Falls sich die aktivierte Fähigkeit einer bleibenden Karte auf dem Stapel befindet, wenn jene bleibende Karte inhaftiert wird, wird die Fähigkeit davon nicht betroffen.
 - Wenn ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, bleiben sämtliche dauerhaften Effekte mit einer Dauer bis zum nächsten Zug jenes Spielers oder bis zu einem bestimmten Zeitpunkt in jenem Zug bestehen, bis jener Zug begonnen hätte. Weder erlöschen sie sofort, noch dauern sie auf unbestimmte Zeit an.
-

TARDIS-Parkbucht

Welt — Gallifrey

In jedem deiner Züge hat der erste Zauberspruch mit Manabetrag 2 oder mehr, den du wirkst, 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 die Bibliothek.)*

Wenn das Chaos hereinbricht, übernimm die Kontrolle über ein Artefakt deiner Wahl. Weltenwandere danach.

- Falls ein Zauberspruch mehrfach Kaskade hat, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.
- 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.

Tempel von Atropos

Welt — Zeit

Zu Beginn deiner Hauptphase nach dem Kampf gibt es nach dieser Phase eine weitere Startphase. *(Zur Startphase gehören Enttapp-, Versorgungs- und Ziehsegment.)*

Wenn das Chaos hereinbricht, kehre die Zugreihenfolge der Partie um. Weltenwandere danach. *(Falls die Partie bisher im Uhrzeigersinn verlief, läuft sie ab jetzt gegen den Uhrzeigersinn, und umgekehrt.)*

- Die zusätzliche Startphase läuft ähnlich ab wie deine normale Startphase. Während des Enttappsegments werden bleibende Karten, falls zutreffend, stabilisiert oder destabilisiert, und du enttappst deine getappten

bleibenden Karten. Alles, was „zu Beginn deines Versorgungssegments“ oder Ähnliches ausgelöst wird, wird während des Versorgungssegments ausgelöst, und schließlich ziehst du für dein Ziehsegment eine Karte.

- Alles, was zu der zusätzlichen Startphase gehört, geschieht im aktuellen Zug. Effekte, die „bis zu deinem nächsten Zug“ oder Ähnliches andauern, enden nicht, nur weil du eine zusätzliche Startphase durchläufst.
- Nach der zusätzlichen Startphase geht die Partie mit der Endphase weiter (es sei denn, etwas hat noch mehr Phasen hinzugefügt; siehe unten).
- Falls an derselben Stelle in deinem Zug mehrere Phasen hinzugefügt werden, geschieht die zuletzt erzeugte Phase zuerst. Nehmen wir zum Beispiel an, die aktuelle Welt ist der Tempel von Atropos und seine Fähigkeit wird in deiner Hauptphase nach dem Kampf ausgelöst. Später während derselben Hauptphase gibst du dir einen anderen Effekt eine zusätzliche Kampfphase nach dieser Hauptphase. Der zusätzliche Kampf geschieht zuerst, gefolgt von der zusätzlichen Startphase.
- Auch falls du während des Kampfes nicht mit Kreaturen angreifst, erhältst du dennoch eine Hauptphase nach dem Kampf, und die Fähigkeit des Tempels von Atropos wird dennoch ausgelöst.
- Falls du mehr als zwei Hauptphasen in einem Zug haben solltest, ist jede Hauptphase außer der ersten eine Hauptphase nach dem Kampf und die Fähigkeit des Tempels von Atropos wird zu Beginn jeder einzelnen ausgelöst.
- Der Effekt der Chaosfähigkeit kehrt die Zugreihenfolge der Spieler um, die zu Beginn der Partie festgelegt wurde. Solange die Zugreihenfolge umgekehrt bleibt, verwendet alles, was in Verbindung mit der Zugreihenfolge steht (wie beispielsweise die Reihenfolge, in der Entscheidungen getroffen werden), die neue Zugreihenfolge.
- Falls die Zugreihenfolge erneut umgekehrt wird, kehrt sie zur ursprünglichen Zugreihenfolge zurück, die zu Beginn der Partie festgelegt wurde.
- Falls die Zugreihenfolge während eines zusätzlichen Zuges umgekehrt wird, passiert folgendes: Der nächste „reguläre“ Zug wird von jenem Spieler durchgeführt, der in neuer Zugreihenfolge hinter demjenigen Spieler sitzt, der zuletzt einen „regulären“ Zug hatte. Die Reihenfolge ausstehender zusätzlicher Züge wird davon nicht betroffen.
- Falls die Zugreihenfolge während einer Partie mit zwei Spielern umgekehrt wird oder in einer Multiplayer-Partie, in der nur noch zwei Spieler übrig sind, hat dies keine spürbaren Auswirkungen auf die Partie.
- Das Umkehren der Zugreihenfolge hat keinen Effekt auf die Reihenfolge der Segmente und Phasen in jedem Zug. Jene Segmente und Phasen verlaufen wie gewohnt (ebenso wie die zusätzliche Startphase).

Magic: The Gathering und *Magic* sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern.
©2023 Wizards.

BBC, DOCTOR WHO, TARDIS, DALEK, CYBERMAN and K-9 (word marks and devices) are trade marks of the British Broadcasting Corporation and are used under licence. BBC logo © BBC 1996. DOCTOR WHO logo © BBC 1973. Dalek image © BBC/Terry Nation 1963. Cyberman image © BBC/Kit Pedler/Gerry Davis 1966. K-9 image © BBC/Bob Baker/Dave Martin 1977. Licensed by BBC Studios.