

Sethinweise zu *Magic: The Gathering—Commander* (Edition 2015)

Zusammengestellt von Matt Tabak mit Beiträgen von Laurie Cheers, Carsten Haese, Eli Shiffrin, Zoe Stephenson und Thijs van Ommen
Fassung vom 31. Juli 2015

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, den Spielspaß mit den neuen Karten von Anfang an zu erhöhen, indem mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der **Magic**-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Falls du die Antwort auf deine Frage hier nicht finden kannst, kontaktiere uns bitte unter <http://company.wizards.com/contactus>.

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

Der Abschnitt „Kartenspezifisches“ enthält Antworten zu den wichtigsten, häufigsten und verwirrendsten Fragen, die Spieler zu einzelnen Karten des Sets haben könnten. Die einzelnen Erklärungen im kartenspezifischen Abschnitt enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind angeführt. Insbesondere sind jene Karten nicht aufgeführt, die bereits in früheren **Magic**-Produkten erschienen sind.

ALLGEMEINES

Informationen über das Set

Magic: The Gathering—Commander (Edition 2015) besteht aus fünf unterschiedlichen Spiel-Packungen. Jede Spiel-Packung enthält ein Deck mit 100 Karten sowie eine übergroße Kommandeur-Premiumkarte. Die fünf Decks sind: „Rufe die Geister“, „Ergreife die Kontrolle“, „Plündere die Gräber“, „Schreite in die Schlacht“ und „Mehre die Schar“.

Erscheinungsdatum: 13. November 2015

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

Neue Karten und Turnierlegalität

Die *Magic: The Gathering—Commander* (Edition 2015) Decks enthalten insgesamt 56 brandneue **Magic**-Karten. Diese Karten sind nur in den Formaten Commander, Vintage und Legacy turnierlegal. In den Formaten Standard und Modern sind sie nicht legal.

Alle anderen Karten dieses Sets bleiben in allen Formaten legal, in denen sie auch bisher legal waren. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für irgendein Format nicht ändert, nur weil sie in diesem Set erscheint.

Weitere Informationen über **Magic**-Formate findest du auf Magic.Wizards.com/Rules. Weitere Informationen über die Turnierlegalität einer bestimmten Karte findest du auf Gatherer.Wizards.com. Suche dort einfach nach der Karte und öffne dann die Registerkarte „Sets & Legality“.

Was ist Commander?

Die von Fans entwickelte und bekannt gemachte Commander-Variante ist ein Casual-Format, bei dem das Deck jedes Spielers von einer legendären Kreatur seiner Wahl angeführt wird. Es wird meistens Casual als Jeder-gegen-Jeden-Multiplayer-Partie gespielt, eignet sich jedoch auch für Zwei-Spieler-Duelle. Jeder Spieler beginnt mit 40 Lebenspunkten. Jedes Deck enthält genau 100 Karten, darunter eine legendäre Kreatur, die zum *Kommandeur* des

Decks bestimmt wurde. Commander ist außerdem ein Highlander-Format. Das bedeutet, dass abgesehen von Standardländern alle Karten einen unterschiedlichen Namen haben müssen (es zählt das englische Original).

Eine empfohlene Liste der gebannten Karten für das Commander-Format wird vom Regelkomitee auf MTGCommander.net veröffentlicht und aktualisiert, nicht von Wizards of the Coast. Das Commander-Format auf [Magic Online](http://MagicOnline) berücksichtigt diese Liste der ausgeschlossenen Karten.

Deinen Kommandeur einsetzen

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

* Dein Kommandeur befindet sich zu Beginn der Partie in der Kommandozone, einem Spielbereich, der für das Commander-Format geschaffen wurde und nun auch für andere nichttraditionelle **Magic**-Karten (unter anderem Welten-, Komplott- und Conspiracy-Karten) sowie für die von Planeswalkern erschaffenen Embleme verwendet wird. Die übrigen 99 Karten werden gemischt und sind deine Bibliothek.

* Du kannst deinen Kommandeur aus der Kommandozone wirken. Wenn du dies tust, kostet das Wirken des Kommandeurs für jedes Mal, das du ihn in dieser Partie bereits aus der Kommandozone gewirkt hast, {2} mehr.

* Falls dein Kommandeur ins Exil geschickt oder von irgendwoher auf deine Hand gebracht, in deine Bibliothek oder deinen Friedhof gelegt würde, kannst du ihn stattdessen in die Kommandozone legen.

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

* Die Farbidentität wird vor Beginn der Partie ermittelt und ändert sich während der Partie nicht, selbst dann nicht, falls sich die Farbe(n) des Kommandeurs ändern.

* Falls während der Partie dein Manavorrat um Mana einer Farbe erhöht würde, die nicht in der Farbidentität deines Kommandeurs enthalten ist, wird dein Manavorrat stattdessen um entsprechend viel farbloses Mana erhöht.

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

* Spieler sollten mitzählen, wie viel Kampfschaden ihnen jeder Kommandeur im Verlauf der Partie zufügt.

* Für diese Regel gilt auch Kampfschaden, der einem Spieler von seinem eigenen Kommandeur zugefügt wird (zum Beispiel falls der Kommandeur von einem anderen Spieler kontrolliert wird oder falls Kampfschaden auf den Spieler umgeleitet wird).

Alternative Mulligan-Regel

Commander verwendet eine alternative Mulligan-Regel: Anstatt für einen Mulligan seine gesamte Hand in seine Bibliothek zu mischen, schickt der Spieler eine beliebige Anzahl an Karten aus seiner Hand ins Exil. Dann zieht der Spieler eine Karte weniger, als die Anzahl der Karten, die er auf diese Weise ins Exil geschickt hat. Sobald ein Spieler eine Starthand behält, mischt er alle Karten, die er auf diese Weise ins Exil geschickt hat, in seine Bibliothek.

Die Partie verlassen

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

* Wenn ein Spieler die Partie verlässt, verlassen auch alle bleibenden Karten, Zaubersprüche und andere Karten, die der Spieler besitzt, die Partie

* Fähigkeiten oder Kopien von Zaubersprüchen, die auf Verrechnung warten und die der Spieler besitzt, hören auf zu existieren.

* Falls dieser Spieler eine bleibende Karte kontrolliert hat, die ein anderer Spieler besitzt, endet der Effekt, der ihm die Kontrolle über die bleibende Karte gibt. Falls dadurch kein anderer Spieler die Kontrolle über diese bleibende Karte übernimmt (zum Beispiel weil sie unter der Kontrolle des ausgeschiedenen Spielers ins Spiel kam), wird sie ins Exil geschickt.

Übergroße Kommandeure

Jedes **Magic: The Gathering—Commander** (Edition 2015) Deck enthält eine übergroße Premiumkarte, die dem Kommandeur des Decks entspricht. Diese Karte ist nur zum Spaß gedacht und keineswegs für das Commander-Format notwendig.

* Du musst die herkömmliche **Magic**-Karte deines Kommandeurs besitzen, selbst wenn du die übergroße Premiumkarte verwendest.

* Solange der Kommandeur in einer öffentlichen Zone ist, also zum Beispiel in der Kommandozone oder im Spiel, kannst du die herkömmliche Karte durch die übergroße **Magic**-Karte ersetzen.

* Falls dein Kommandeur in einer verborgenen Zone ist, also zum Beispiel in deiner Bibliothek oder auf deiner Hand, verwendest du die herkömmliche **Magic**-Karte.

Thema: Erfahrungsmarken

Alle fünf Kommandeure dieses Sets haben eine Fähigkeit, die dir Erfahrungsmarken gewährt, und eine andere Fähigkeit, die sich auf die Anzahl der Erfahrungsmarken bezieht, die du im Verlauf der Partie gesammelt hast.

Ezuri, Klaue des Fortschritts

{2} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Elf, Krieger

3/3

Immer wenn eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du eine Erfahrungsmarke.

Lege zu Beginn des Kampfes in deinem Zug X +1/+1-Marken auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, wobei X gleich der Anzahl an Erfahrungsmarken ist, die du hast.

* Erfahrungsmarken sind nach Giftmarken die zweite Art von Marken, die ein Spieler haben kann.

* Alle Erfahrungsmarken sind gleich, unabhängig davon, wie du sie erhalten hast. Ezuris letzte Fähigkeit zählt beispielsweise alle Erfahrungsmarken, die du erhalten hast, sei es durch seine erste Fähigkeit, durch eine andere Fähigkeit, durch Wucherung usw.

* Jede Spiel-Packung enthält eine Karte mit der Überschrift „Erfahrung“, auf die du deine Erfahrungsmarken legen kannst. Diese Karte ist nicht notwendig, um zu spielen. Sie ist einfach nur eine praktische Ablagefläche für deine Erfahrungsmarken, für die du Würfel, Glasperlen oder andere kleine Gegenstände verwenden kannst.

Neue Fähigkeit: Myriade

Myriade ist eine neue ausgelöste Fähigkeit, dank der du im Prinzip mit einer Kreatur alle Gegner angreifen kannst.

Rufer des Rudels

{5} {G} {G}

Kreatur — Bestie

8/6

Verursacht Trampelschaden

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

Die offiziellen Regeln für Myriade lauten wie folgt:

702.115. Myriade

702.115a Myriade ist eine ausgelöste Fähigkeit, die auch eine verzögert ausgelöste Fähigkeit erzeugen kann.

„Myriade“ bedeutet: „Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler einen Spielstein ins Spiel bringen, der eine Kopie dieser Kreatur ist. Er kommt getappt und diesen Gegner oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Falls du auf diese Weise einen oder mehrere Spielsteine ins Spiel gebracht hast, schicke sie am Ende des Kampfes ins Exil.“

702.115b Hat eine Kreatur mehrfach Myriade, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.

* 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, den 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.

* Die Spielsteine kommen angreifend ins Spiel, wurden jedoch nie als angreifende Kreaturen deklariert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst. Daher wird auch die Myriade-Fähigkeit der Spielsteine 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 dem von Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den dieser kontrolliert.

Zyklus: „Konfluenzen“

Dieses Set enthält einen Zyklus von modalen Zaubersprüchen, bei denen du drei Modi wählen kannst. Anders als bei bisherigen modalen Karten darfst du bei diesen Zaubersprüchen denselben Modus mehrfach bestimmen.

Niederträchtige Konfluenz

{3} {B} {B}

Spontanzauber

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

- Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte und verliert 1 Lebenspunkt.
- Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges.
- Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Du bestimmst die Modi, sowie du den Zauberspruch wirkst. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.

* Falls ein Modus ein Ziel benötigt, kannst du diesen Modus nur wählen, wenn es ein legales Ziel für ihn gibt. Ignoriere die Bedingungen für Ziele bei Modi, die du nicht bestimmst. Jedes Mal, wenn du einen Modus wählst, kannst du entweder ein anderes oder dasselbe Ziel bestimmen.

* Egal welche Kombination von Modi du wählst, du befolgst die Anweisungen einer Konfluenz immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen. Falls du denselben Modus mehr als einmal bestimmst, legst du die Reihenfolge beim Wirken des Zauberspruchs fest. Beispiel: Du bestimmst den ersten Modus der Niederträchtigen Konfluenz zweimal, einmal mit dir als Ziel und einmal mit einem anderen Spieler als Ziel (in dieser Reihenfolge), und den dritten Modus einmal. Beim Verrechnen der Niederträchtigen Konfluenz ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt, dann macht der andere Spieler dasselbe, dann wird die als Ziel gewählte Kreaturenkarte auf deine Hand zurückgebracht.

* Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren.

* Falls eine Konfluenz kopiert wird, erlaubt dir normalerweise der Effekt, der die Kopie erzeugt, neue Ziele zu bestimmen, aber du kannst keine neuen Modi bestimmen.

* Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor die Konfluenz verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.

KARTENSPEZIFISCHES

Ätherfang

{4} {U} {U}

Spontanzauber

Übernimm die Kontrolle über einen Zauberspruch deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für ihn bestimmen. *(Falls der Zauberspruch zu einer bleibenden Karte wird, kommt sie unter deiner Kontrolle ins Spiel.)*

* Ätherfang kann jeden beliebigen Zauberspruch als Ziel haben, auch einen, der keine Ziele hat.

* Falls du die Kontrolle über einen Spontanzauber oder eine Hexerei übernimmst, wird dieser bzw. diese in den Friedhof seines bzw. ihres Besitzers gelegt, sowie er verrechnet wird.

* Du kannst beliebig viele Ziele des Zauberspruchs ändern – auch keine. Falls du ein Ziel änderst, musst du ein legales Ziel für den Zauberspruch bestimmen. Falls du das nicht kannst, musst du das Ziel unverändert lassen (selbst wenn das aktuelle Ziel illegal ist). Beachte: Falls du ursprünglich als „Gegner deiner Wahl“ eines Zauberspruchs

bestimmt wurdest und dann die Kontrolle über diesen Zauberspruch mit Ätherfang übernimmst, bist du nun ein illegales Ziel, da du kein Gegner von dir selbst bist.

* Kampfschaden, der von einem Kommandeur zugefügt wird, wird unabhängig davon gezählt, wer den Kommandeur kontrolliert hat, als er Schaden zugefügt hat. Beispiel: Ein Kommandeur fügt einem Spieler 10 Kampfschaden zu, verlässt dann das Spiel, wird erneut gewirkt und du übernimmst mit Ätherfang die Kontrolle über ihn. Falls er demselben Spieler weitere 11 Kampfschadenspunkte zufügt, verliert dieser die Partie.

* Falls du die Kontrolle über einen Kommandeur-Zauberspruch übernimmst und der Kommandeur später das Spiel verlässt, bestimmt der Besitzer des Kommandeurs, ob er in die Kommandozone gelegt wird.

Anya, Engel ohne Gnade

{3} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Engel

4/4

Fliegend

Anya, Engel ohne Gnade, erhält +3/+3 für jeden Gegner, dessen Lebenspunkttestand weniger als die Hälfte seiner Startlebenspunktezahl beträgt.

Solange der Lebenspunkttestand eines Gegners weniger als die Hälfte seiner Startlebenspunktezahl beträgt, hat Anya Unzerstörbarkeit.

* Schaden, der Anya zugefügt wird, wird vermerkt, selbst wenn Anya Unzerstörbarkeit hat. Falls Anya zum Beispiel tödlicher Schaden zugefügt würde und sie später Unzerstörbarkeit verliert (z. B. weil der Lebenspunkttestand aller Gegner zu hoch ist), wird sie zerstört, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden. Ob jedoch eine Kreatur, der Schaden von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird, zerstört wird, wird nur ein Mal überprüft: wenn nach dem Schaden zufügenden Ereignis das erste Mal zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden.

* Falls sowohl Anya als auch deinen Gegnern gleichzeitig Schaden zugefügt wird, kann Anya Unzerstörbarkeit und/oder höhere Widerstandskraft erhalten, bevor zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden. Umgekehrt gilt: Falls Anya Schaden von einer gegnerischen Quelle mit Lebensverknüpfung zugefügt wird, kann Anya Unzerstörbarkeit verlieren und/oder ihre Widerstandskraft kann sinken, bevor zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden.

* Falls die Startlebenspunktezahl ungerade ist (Commander Vanguard? Coole Idee!), ist die Hälfte davon eine Bruchzahl. Falls zum Beispiel die Startlebenspunktezahl eines Gegners 41 ist, beträgt die Hälfte davon 20 ½. Falls der Lebenspunkttestand dieses Spielers 20 oder weniger beträgt, hat Anya Unzerstörbarkeit.

Arjun, die wandelnde Flamme

{4} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Sphinx, Zauberer

5/5

Fliegend

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, lege die Karten auf deiner Hand in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek und ziehe dann entsprechend viele Karten.

* Arjuns ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

* Nachdem Arjuns Fähigkeit ausgelöst wurde, können Spieler Spontanzauber wirken und aktivierte Fähigkeiten aktivieren. Jedes Mal, wenn du als Antwort einen Spontanzauber wirkst, wird Arjuns Fähigkeit erneut ausgelöst.

Beschützerin der Bastion

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Kommandeur-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 und haben Unzerstörbarkeit.

* Die Fähigkeit der Beschützerin der Bastion gilt für alle Kommandeur-Kreaturen, die du kontrollierst, egal ob du sie besitzt oder nicht.

* Die Fähigkeit der Beschützerin der Bastion gilt nicht für Kommandeure, die zurzeit keine Kreaturen sind.

Blutdiebin

{4} {B} {B}

Kreatur — Vampir

1/1

Fliegend

Sowie die Blutdiebin ins Spiel kommt, entferne alle Marken von allen bleibenden Karten. Die Blutdiebin kommt mit einer +1/+1-Marke für jede auf diese Weise entfernte Marke ins Spiel.

* Spieler verlieren auf diese Weise keine Erfahrungsmarken, aber Loyalitätsmarken werden von Planeswalkern entfernt.

* Falls mehrere Blutdiebinnen gleichzeitig ins Spiel kommen, kannst du den Ersatzeffekt einer dieser Blutdiebinnen anwenden. Diese kommt dann aufgrund ihrer Fähigkeit mit zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, die anderen hingegen nicht.

Blutsporen-Thrinax

{2} {G} {G}

Kreatur — Eidechse

2/2

Verschlingen 1 (*Sowie diese Karte ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen opfern. Diese Kreatur kommt mit entsprechend vielen +1/+1-Marken ins Spiel.*)

Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, kommt mit X zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an +1/+1-Marken auf dem Blutsporen-Thrinax ist.

* Falls das Blutsporen-Thrinax gleichzeitig mit anderen Kreaturen, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, erhalten diese anderen Kreaturen keine zusätzlichen +1/+1-Marken durch die letzte Fähigkeit des Blutsporen-Thrinax. Diese Kreaturen können auch nicht vom Blutsporen-Thrinax verschlungen werden.

Daxos der Wiedergekehrte

{1} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Zombie, Soldat

2/2

Immer wenn du einen Verzauberungszauber wirkst, erhältst du eine Erfahrungsmarke.

{1} {W} {B}: Bringe einen weißen und schwarzen Geist-Verzauberungskreaturenspielstein ins Spiel. Er hat „Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Erfahrungsmarken, die du hast.“

* Stärke und Widerstandskraft der Spielsteine verändern sich mit der Anzahl an Erfahrungsmarken, die du hast.

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Spielsteins festlegt, ist Teil der kopierbaren Werte des Spielsteins. Kopien des Kreaturenspielsteins haben auch diese Fähigkeit.

* Durch das Ins-Spiel-Bringen eines Verzauberungskreaturenspielsteins wird Daxos' erste Fähigkeit nicht ausgelöst. Dahingegen werden Konstellation-Fähigkeiten immer dann ausgelöst, wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt; diese Fähigkeiten werden also ausgelöst.

Daxos' Qualen

{3} {B}

Verzauberung

Konstellation — Immer wenn Daxos' Qualen oder eine andere Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird Daxos' Qualen zusätzlich zu seinen anderen Typen bis zum Ende des Zuges zu einer 5/5 Dämon-Kreatur mit Flugfähigkeit und Eile.

* Daxos' Qualen werden zu einer Kreatur, nachdem sie ins Spiel gekommen sind, aber sie kommen nicht als Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst.

* Falls die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wenn Daxos' Qualen bereits eine Kreatur ist, überschreibt die Fähigkeit alle Effekte, die ihre Stärke oder Widerstandskraft auf einen bestimmten Wert gesetzt haben. Effekte, die die Stärke oder Widerstandskraft ändern, ohne sie auf eine bestimmte Zahl zu setzen, gelten weiterhin.

Den Himmelstyrannen erwecken

{3} {R}

Verzauberung

Wenn dir eine Quelle, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügt, opfere Den Himmelstyrannen erwecken. Falls du dies tust, bringe einen 5/5 roten Drache-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

* Falls Den Himmelstyrannen erwecken nicht im Spiel ist, wenn seine Fähigkeit verrechnet wird, kannst du ihn nicht opfern. In diesem Fall erhältst du keinen Drachen.

* Den Himmelstyrannen erwecken wird für jede Quelle, die ein Gegner kontrolliert und die dir Schaden zufügt, ausgelöst, aber du kannst ihn nur einmal opfern.

Ezuris Hetzjagd

{5} {G} {G} {G}

Hexerei

Bringe für jede Kreatur, die deine Gegner kontrollieren, einen 4/4 grünen Bestie-Kreaturespielstein ins Spiel. Jede dieser Bestien kämpft gegen eine unterschiedliche dieser Kreaturen.

* Spieler können keine Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, nachdem die Kreaturen ins Spiel gekommen sind und bevor sie gegeneinander kämpfen. Falls durch das Ins-Spiel-Kommen der Bestien irgendwelche Fähigkeiten ausgelöst werden, werden sie auf den Stapel gelegt, nachdem Ezuris Hetzjagd fertig verrechnet wurde.

* Du bestimmst, welche Bestie gegen welche von einem Gegner kontrollierte Kreatur kämpft.

* Alle diese „Kämpfe“ finden gleichzeitig statt.

* Falls Ezuris Hetzjagd für irgendeine Kreatur mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt, wie dem von Zeit der Verdopplung), kämpfen die zusätzlichen Spielsteine nicht gegen eine Kreatur.

Feurige Konfluenz

{2} {R} {R}

Hexerei

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

- Die Feurige Konfluenz fügt jeder Kreatur 1 Schadenspunkt zu.
- Die Feurige Konfluenz fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.
- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.

* Falls der erste oder zweite Modus mehrfach bestimmt wird, ist jeder dieser Modi ein eigenes Schaden zufügendes Ereignis. Falls zum Beispiel dein Gegner die Feurige Konfluenz wirkt und dabei den zweiten Modus dreimal bestimmt und du einen Schützenden Seraphen kontrollierst (eine Kreatur mit der Fähigkeit „Falls eine Schadensquelle, die ein Gegner kontrolliert, dir Schaden zufügen würde, verhindere 1 dieser Schadenspunkte“), werden dir insgesamt 3 Schadenspunkte zugefügt.

Furchteinflößende Beschwörungen

{X} {B} {B}

Hexerei

Jeder Spieler legt die obersten X Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof. Für jede Kreaturenkarte, die auf diese Weise auf einen Friedhof gelegt wurde, bringst du einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein getappt ins Spiel.

* Falls eine Kreaturenkarte eine Fähigkeit hat, die dazu führt, dass sie „stattdessen“ oder „anstatt“ auf den Friedhof gelegt zu werden, woandershin gelegt wird, wird sie bei der Berechnung, wie viele Zombies du erhältst, nicht gezählt. Kreaturenkarten mit einer ausgelösten Fähigkeit, die dazu führt, dass sie vom Friedhof entfernt werden, wenn sie von irgendwoher (oder aus deiner Bibliothek) dorthin gelegt werden, zählen jedoch.

Geißel von Nel Toth

{5} {B} {B}

Kreatur — Zombie, Drache

6/6

Fliegend

Du kannst die Geißel von Nel Toth aus deinem Friedhof wirken, indem du {B} {B} bezahlst und zwei Kreaturen opferst, anstatt ihre Manakosten zu bezahlen.

* Das Wirken der Geißel von Nel Toth aus deinem Friedhof, indem du ihre alternativen Kosten bezahlst, ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken darfst. Du kannst sie nur zu einem Zeitpunkt wirken, zu dem du auch normal einen Kreaturenzauber wirken könntest.

* Falls du die Geißel von Nel Toth aus deinem Friedhof wirkst, ist sie ein Zauberspruch und kann neutralisiert werden.

* Sobald du anfängst, die Geißel von Nel Toth aus deinem Friedhof zu wirken, wird sie auf den Stapel gelegt. In diesem Moment ist es für deinen Gegner zu spät, dich am Wirken zu hindern, indem er sie aus deinem Friedhof entfernt. Es ist dann auch nicht mehr möglich, die Kreaturen zu zerstören, die du opferst, um für den Zauberspruch zu bezahlen.

Gigantoplasma

{3} {U}

Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Du kannst das Gigantoplasma als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass es „{X}: Diese Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft X/X.“ erhält.

* Die aktivierte Fähigkeit, die das Gigantoplasma sich selbst verleiht, ist ein Teil seiner kopierbaren Werte. Solange die Fähigkeit nicht von einem anderen Kopiereffekt überschrieben wird, hat eine Kreatur, die eine Kopie des Gigantoplasmas ist, diese Fähigkeit.

* Das Gigantoplasma kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die kopierte Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Es kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt

oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

* Falls das Gigantoplasma keine Kreatur ist (z. B. weil es ein Land kopiert hat, das vorübergehend zu einer Kreatur wurde), kannst du dennoch die Fähigkeit „{X}: Diese Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft X/X“ aktivieren. Diese Fähigkeit hat jedoch keinen Effekt und verwandelt das Gigantoplasma nicht in eine Kreatur.

* Die aktivierte Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basisstärke und -Widerstandskraft des Gigantoplasmas auf eine bestimmte Zahl setzen. Andere Effekte, die seine Basisstärke und -Widerstandskraft auf bestimmte Werte setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde (einschließlich jener, die durch späteres, erneutes Aktivieren der Fähigkeit erzeugt werden), überschreiben den Effekt der Fähigkeit.

* Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft des Gigantoplasmas verändern (wie die Effekte von Riesenwuchs und Glorreiche Hymne), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

* Falls die gewählte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0. Die Fähigkeit, die sich das Gigantoplasma selbst verleiht, wirkt sich nicht auf das {X} in seinen Manakosten aus.

* Falls die gewählte Kreatur etwas anderes kopiert (falls sie zum Beispiel selbst ein Gigantoplasma ist), kommt das Gigantoplasma als das ins Spiel, was die gewählte Kreatur kopiert hat (inklusive aller Fähigkeiten, die sie durch den Kopiervorgang erhalten hat, falls zutreffend).

* Ist die gewählte Kreatur ein Spielstein, kopiert das Gigantoplasma die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Das Gigantoplasma ist kein Spielstein, auch dann nicht, wenn es einen Spielstein kopiert.

* Jegliche Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn das Gigantoplasma ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.

* Falls das Gigantoplasma irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann das Gigantoplasma nicht zu einer Kopie dieser anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.

* Du kannst auch bestimmen, nichts zu kopieren. In diesem Fall kommt das Gigantoplasma als 0/0 Gestaltwandler-Kreatur ins Spiel und wird wahrscheinlich direkt auf den Friedhof gelegt.

Griff des Schicksals

{1} {W} {W}

Verzauberung

Wenn der Griff des Schicksals ins Spiel kommt, schicke für jeden Gegner bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die dieser Spieler kontrolliert, ins Exil, bis der Griff des Schicksals das Spiel verlässt. *(Diese bleibenden Karten kehren unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.)*

* Falls der Griff des Schicksals das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, werden keine bleibenden Karten ins Exil geschickt.

* Auren, die an die ins Exil geschickten bleibenden Karten angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an ins Exil geschickte Kreaturen angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Marken auf bleibenden Karten, die ins Exil geschickt werden, hören auf zu existieren.

* Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.

* Die ins Exil geschickten Karten werden unmittelbar nachdem der Griff des Schicksals das Spiel verlassen hat wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen.

* Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer des Griffs des Schicksals die Partie verlässt, werden die ins Exil geschickten Karten ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karten wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Heroldin der Engelsschar

{3} {W} {W}

Kreatur — Engel

4/4

Fliegend, Wachsamkeit

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

* Die von der Myriade-Fähigkeit erzeugten Kopien kommen getappt ins Spiel, obwohl sie Wachsamkeit haben.

Kalemnes Hauptmann

{3} {W} {W}

Kreatur — Riese, Soldat

5/5

Wachsamkeit

{5} {W} {W}: Monstrum 3. (Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege drei +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)

Wenn Kalemnes Hauptmann monströs wird, schicke alle Artefakte und Verzauberungen ins Exil.

* Falls eine Kreatur bereits monströs ist, kann sie nicht erneut monströs werden. Falls Kalemnes Hauptmann bereits monströs ist, hat die aktivierte Fähigkeit keine Wirkung.

* Monströs ist keine Fähigkeit der Kreatur. Es ist nur eine Tatsache in Bezug auf diese Kreatur. Falls die Kreatur aufhört eine Kreatur zu sein oder ihre Fähigkeiten verliert, bleibt sie dennoch monströs.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur monströs wird, wird nicht ausgelöst, falls diese Kreatur nicht im Spiel ist, wenn ihre Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird.

Karlov vom Rat der Geister

{W} {B}

Legendäre Kreatur — Geist, Berater

2/2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege zwei +1/+1-Marken auf Karlov vom Rat der Geister.

{W} {B}, entferne sechs +1/+1-Marken von Karlov vom Rat der Geister: Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil.

* Die Fähigkeit wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, egal ob du beispielsweise 1 Lebenspunkt durch eine angreifende Kreatur mit Lebensverknüpfung oder 4 Lebenspunkte durch die Fesseln des Glaubens dazuerhältst.

* Falls eine Kreatur mit Lebensverknüpfung Kampfschaden zufügt, ist das ein einzelnes Ereignis, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden

zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

* In einer Partie „Two-Headed Giant“ bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

Kaseto, Orochi-Erzmagier

{1} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Ophis, Zauberer

2/2

{G} {U}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden. Falls die Kreatur eine Ophis ist, erhält sie +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

* Sobald eine Kreatur legal geblockt wird, führt das Aktivieren von Kasetos Fähigkeit mit dieser Kreatur als Ziel nicht dazu, dass sie ungeblockt wird. Sie erhält jedoch +2/+2, falls sie eine Ophis ist.

Klinge der Identitäten

{2}

Artefakt — Ausrüstung

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

Ausrüsten {4}

* Hat eine Kreatur mehrfach Myriade, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst. Du erhältst zwei Spielsteine für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler.

* Falls die Spielsteine keine Kreaturen sind (z. B. weil die ausgerüstete Kreatur ein belebtes Land war), kommen sie ins Spiel, sind aber nicht angreifend. Du schickst diese Spielsteine trotzdem am Ende des Kampfes ins Exil.

Kommando-Signalturm

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

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

* Falls du einen Kommandeur aus deiner Hand wirkst, fallen die zusätzlichen Kosten, die sich danach richten, wie oft du ihn bereits aus deiner Kommandozone gewirkt hast – auch als „Commander Tax“ (Kommandeur-Steuer) bezeichnet – nicht an.

* Falls sich dein Kommandeur nicht in der Kommandozone befindet (oder du nicht Commander spielst), wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.

Lauernde Illusion

{4} {U}

Kreatur — Katze, Illusion

4/1

Aufblitzen *(Du kannst diesen Zauberspruch zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.)*

Immer wenn der Lauernden Illusion Schaden zugefügt wird, ziehe entsprechend viele Karten.

* Kreaturen kann mehr Schaden zugefügt werden, als ihre Widerstandskraft beträgt. Falls eine Quelle der Lauernden Illusion 5 Schadenspunkte zufügt, ziehst du fünf Karten.

* Falls die Lauernde Illusion eine Kreatur blockt, die Trampelschaden verursacht, kann der Beherrscher dieser Kreatur der Lauernden Illusion eine beliebige Menge Schadenspunkte zwischen 1 und der Stärke der Kreatur zufügen. Überschüssige Schadenspunkte müssen nicht dem verteidigenden Spieler zugefügt werden.

Leichen-Augur

{3} {B}

Kreatur — Zombie, Zauberer

4/2

Wenn der Leichen-Augur stirbt, ziehst du X Karten und verlierst X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten ist, die sich im Friedhof eines Spielers deiner Wahl befinden.

* Du bestimmst den Spieler deiner Wahl, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, aber den Wert von X ermittelst du erst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dich selbst als Ziel wählst und der Leichen-Augur noch im Friedhof ist, zählt seine Fähigkeit auch ihn mit.

Mazirek, Kraul-Todespriester

{3} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Insekt, Schamane

2/2

Fliegend

Immer wenn ein Spieler eine andere bleibende Karte opfert, lege eine +1/+1-Marke auf jede Kreatur, die du kontrollierst.

* Falls eine bleibende Karte geopfert wird, um die Kosten eines Zauberspruchs oder eine Fähigkeit zu bezahlen, wird Mazireks Fähigkeit vor diesem Zauberspruch bzw. dieser Fähigkeit verrechnet. Entsprechend gilt auch: Falls eine bleibende Karte während der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit geopfert wird, wird dieser Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit fertig verrechnet, bevor Mazireks Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.

* Mazirek selbst ermöglicht keinem Spieler, eine bleibende Karte zu opfern. Seine Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn ein Spieler eine bleibende Karte opfert, weil ein anderer Zauberspruch, eine Fähigkeit oder Kosten den Spieler dazu anleiten.

* Eine legendäre Kreatur, die aufgrund der „Legendenregel“ stirbt, wird nicht geopfert. Dasselbe gilt für einen Planeswalker, der aufgrund der „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ das Spiel verlässt.

Meren vom Klan Nel Toth

{2} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

3/4

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, erhältst du eine Erfahrungsmarke.

Bestimme zu Beginn deines Endsegments eine Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof. Falls die umgewandelten Manakosten dieser Karte kleiner oder gleich der Anzahl an Erfahrungsmarken sind, die du hast, bringe sie ins Spiel zurück. Nimm sie sonst auf deine Hand.

* Falls Meren vom Klan Nel Toth zur gleichen Zeit das Spiel verlässt, wie andere Kreaturen, die du kontrollierst, sterben, wird ihre erste Fähigkeit für jede dieser Kreaturen ausgelöst.

* Du darfst die Kreaturenkarte nicht auf deine Hand nehmen, falls ihre umgewandelten Manakosten kleiner oder gleich der Anzahl an Erfahrungsmarken sind, die du kontrollierst, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird.

Commented [ST1]: WotC text change

* Falls eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

Meteoriteneinschlag

{X} {R} {R} {R}

Hexerei

Der Meteoriteneinschlag fügt X Kreaturen und/oder Spielern deiner Wahl je 4 Schadenspunkte zu.

* Der Meteoriteneinschlag kann nicht dieselbe Kreatur oder denselben Spieler mehr als einmal als Ziel haben.

* Der Meteoriteneinschlag kann nicht sowohl einem Spieler als auch einem Planeswalker, den er kontrolliert, auf diese Weise Schaden zufügen. Der Meteoriteneinschlag kann außerdem nicht mehr als einem Planeswalker, den derselbe Spieler kontrolliert, auf diese Weise Schaden zufügen.

* Falls einige, aber nicht alle Ziele des Meteoriteneinschlags zu dem Zeitpunkt illegal sind, an dem versucht wird, ihn zu verrechnen, fügt er den verbleibenden legalen Zielen Schaden zu. Illegale Ziele sind nicht betroffen.

Mizzix vom Izmagnus

{2} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Zauberer

2/2

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, dessen bzw. deren umgewandelte Manakosten höher sind als die Anzahl an Erfahrungsmarken, die du hast, erhältst du eine Erfahrungsmarke.

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken für jede Erfahrungsmarke, die du hast, {1} weniger.

* Du beendest das Wirken eines Zauberspruchs, einschließlich der Bezahlung seiner Kosten, bevor Mizzix' erste Fähigkeit ausgelöst wird. Die Fähigkeit, die dich eine Erfahrungsmarke erhalten lässt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

* Mizzix' letzte Fähigkeit verändert weder die Manakosten noch die umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.

* Mizzix' letzte Fähigkeit reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Kosten.

* Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.

* Die Kostenreduktion kann für alternative Kosten wie Rückblende-Kosten angewendet werden.

* Falls die Manakosten eines Spontanzaubers oder eine Hexerei, den bzw. die du wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest. Falls beispielsweise die Manakosten des Zauberspruchs {X} {R} betragen und du eine Erfahrungsmarke hast, kannst du 5 für den Wert von X bestimmen und {4} {R} bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.

Mizzix' Meisterstück

{3} {R}

Hexerei

Schicke eine Karte deiner Wahl, die ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist, aus deinem Friedhof ins Exil. Kopiere jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte. Du kannst die Kopien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Schicke Mizzix' Meisterstück ins Exil.

Überlast {5} {R} {R} {R} (Du kannst diesen Zauber für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, verändere seinen Text, indem du im Text alle Vorkommen von „eine ... deiner Wahl“ durch „jede“ ersetzt.)

* Falls Mizzix' Meisterstück mehrere Karten ins Exil geschickt hat, kannst du die Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken. Die letzte Kopie, die du wirkst, ist die erste, die verrechnet wird.

* Falls du eine der Kopien nicht wirkst (z. B. weil es keine legalen Ziele gibt oder du nicht möchtest), hört die Kopie auf zu existieren.

* Mizzix' Meisterstück ist immer noch auf dem Stapel, während es verrechnet wird. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, wird Mizzix' Meisterstück nicht kopiert.

* Die Kopien werden während der Verrechnung von Mizzix' Meisterstück erzeugt und gewirkt. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Kopie abhängen, werden ignoriert. Andere Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [Name] nur während des Kampfes“).

* Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.

* Falls die Kopie {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.

* Die Karten bleiben im Exil, unabhängig davon, was mit den Kopien geschieht.

Morgenrot-Erneuerin

{4} {W} {W}

Kreatur — Engel

5/5

Fliegend

Bestimme zu Beginn deines Endsegments eine Kreaturenkarte im Friedhof eines Gegners, und dann bestimmt dieser Spieler eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof. Du kannst diese Karten unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurückbringen.

* Falls irgendein Gegner mindestens eine Kreaturenkarte in seinem Friedhof hat, sowie die Fähigkeit der Morgenrot-Erneuerin verrechnet wird, musst du eine dieser Karten bestimmen. Es ist nicht möglich, einen anderen Gegner, der keine Kreaturenkarten im Friedhof hat, zu bestimmen, um zu verhindern, dass eine der Karten ins Spiel zurückkehrt.

* Falls kein Gegner Kreaturenkarten im Friedhof hat, sowie die Fähigkeit der Morgenrot-Erneuerin verrechnet wird, hast du trotzdem die Möglichkeit, eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zurückzubringen. Du entscheidest, welcher Gegner eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof bestimmt.

Oreskos-Erforscherin

{1} {W}

Kreatur — Katze, Späher

2/2

Wenn die Oreskos-Erforscherin ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu X Ebene-Karten, wobei X gleich der Anzahl an Spielern ist, die mehr Länder als du kontrollieren. Zeige diese Karten offen vor und nimm sie auf deine Hand. Mische danach deine Bibliothek.

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Oreskos-Erforscherin verrechnet wird.

* Falls kein Spieler mehr Länder als du kontrolliert, durchsuchst du dennoch deine Bibliothek und mischst sie dann, obwohl du keine Karten finden kannst.

Commented [ST2]: "exiled" deleted by WotC

Pfadbrecher-Steinbock

{4} {G} {G}

Kreatur — Ziege

3/3

Immer wenn der Pfadbrecher-Steinbock angreift, verursachen Kreaturen, die du kontrollierst, Trampelschaden und erhalten +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst.

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Fähigkeit des Pfadbrecher-Steinbocks verrechnet wird. Beachte: Falls du mit zwei Pfadbrecher-Steinböcken angreiffst (und keine anderen Kreaturen kontrollierst), verleiht die erste Fähigkeit, die verrechnet wird, beiden Steinböcken +3/+3. Die zweite Fähigkeit verleiht ihnen +6/+6.

* In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es passieren, dass die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, negativ ist. Das ist schlecht für dich. Falls beispielsweise die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, beim Verrechnen der Fähigkeit -2 beträgt, erhalten alle Kreaturen, die du kontrollierst, -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

Rankenschmetter-Zentaur

{3} {G}

Kreatur — Pflanze, Zentaur

1/1

Verursacht Trampelschaden

Der Rankenschmetter-Zentaur kommt mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie Länderkarten in allen Friedhöfen sind.

Immer wenn eine Länderkarte von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt wird, kannst du {G} {G} bezahlen. Falls du dies tust, bringe den Rankenschmetter-Zentauren aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Falls der Rankenschmetter-Zentaur und eine Länderkarte gleichzeitig auf deinen Friedhof gelegt werden, wird die letzte Fähigkeit des Rankenschmetter-Zentauren ausgelöst.

Rechtschaffene Konfluenz

{3} {W} {W}

Hexerei

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

- Bringe einen 2/2 weißen Ritter-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit ins Spiel.
- Schicke eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil.
- Du erhältst 5 Lebenspunkte dazu.

* Falls der dritte Modus mehrfach bestimmt wird, ist jeder dieser Modi ein eigenes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise der dritte Modus dreimal bestimmt wird und du Karlov vom Rat der Geister kontrollierst (eine Kreatur mit der Fähigkeit „Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege zwei +1/+1-Marken auf Karlov vom Rat der Geister.“), wird Karlovs Fähigkeit dreimal ausgelöst – für insgesamt sechs +1/+1-Marken.

Rieseneichen-Wächter

{5} {G}

Kreatur — Baumhirte

4/5

Aufblitzen (Du kannst diesen Zauberspruch zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.)

Reichweite

Wenn der Rieseneichen-Wächter ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Enttappe sie.

* Die letzte Fähigkeit des Rieseneichen-Wächters hat nur den Spieler zum Ziel, keine Kreaturen. Kreaturen mit Verhülltheit, die dieser Spieler kontrolliert, sind davon beispielsweise auch betroffen.

* Alle bereits enttappten Kreaturen, die der Spieler kontrolliert, erhalten einfach nur +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

Ritual des tosenden Sturms

{3} {R} {R}

Verzauberung

Kreaturen namens Blitzwüterich können weder dich noch Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen.

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers bringt dieser Spieler einen 5/1 roten Elementarwesen-Kreaturespielstein namens Blitzwüterich ins Spiel. Er verursacht Trampelschaden, hat Eile und „Opfere diese Kreatur zu Beginn des Endsegments.“

* Falls das Ritual des tosenden Sturms das Spiel verlässt, bevor Angreifer deklariert werden, können Kreaturen namens Blitzwüterich dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen.

Schädelwinder

{2} {G}

Kreatur — Ophis

1/3

Todesberührung (*Eine beliebige Menge Schadenspunkte, die er einer Kreatur zufügt, sind ausreichend, um diese zu zerstören.*)

Wenn der Schädelwinder ins Spiel kommt, bringe eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück und bestimme dann einen Gegner. Dieser Spieler bringt eine Karte aus seinem Friedhof auf seine Hand zurück.

* Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Schädelwinders hat nur die Karte in deinem Friedhof als Ziel. Falls diese Karte ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, die Fähigkeit zu verrechnen, wird die Fähigkeit neutralisiert, und keiner der Effekte findet statt. Es werden keine Karten auf die Hand irgendeines Spielers zurückgebracht.

Sensenkralle

{5}

Artefakt — Ausrüstung

Lebende Waffe (*Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, bringe einen 0/0 schwarzen Keim-Kreaturespielstein ins Spiel und lege sie dann an ihn an.*)

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, verliert dieser Spieler die Hälfte seiner Lebenspunkte, aufgerundet.

Ausrüsten {3}

* Die ausgelöste Fähigkeit der Sensenkralle wird ausgelöst und verrechnet, nachdem Kampfschaden zugefügt wurde. Falls beispielsweise der Keim-Spielstein einem Spieler mit 10 Lebenspunkten 1 Kampfschadenspunkt zufügt, reduziert sich der Lebenspunktstand des Spielers durch den Kampfschaden auf 9. Dann sorgt die Fähigkeit der Sensenkralle dafür, dass der Spieler 5 Lebenspunkte verliert und sein Lebenspunktstand beträgt nun 4.

* Wie alle anderen Ausrüstungen haben auch Ausrüstungen mit Lebende Waffe Ausrüstungskosten. Du kannst diese Kosten bezahlen, um eine Ausrüstung an eine andere Kreatur anzulegen, die du kontrollierst. Sobald der Keim-Spielstein nicht mehr ausgerüstet ist, wird er auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, falls nicht ein anderer Effekt seine Widerstandskraft über 0 erhöht.

Siegel des Gildenbunds

{5}

Artefakt

Sowie das Siegel des Gildenbunds ins Spiel kommt, bestimme zwei Farben.

Jeder Zauberspruch, den du wirkst, kostet beim Wirken für jede der bestimmten Farben, die er ist, {1} weniger.

* Du musst zwei unterschiedliche Farben bestimmen.

* Die letzte Fähigkeit des Siegels des Gildenbunds verändert weder die Manakosten noch die umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.

* Die letzte Fähigkeit des Siegels des Gildenbunds reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Kosten.

* Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.

* Die Kostenreduktion kann für alternative Kosten wie Herbeirufungskosten angewendet werden.

* Falls die Manakosten eines Zauberspruchs, den du wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest. Falls beispielsweise die Manakosten des Zauberspruchs {X} {R} {G} betragen und du Rot und Grün bestimmt hast, kannst du 5 für den Wert von X bestimmen und {3} {R} {G} bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.

Spiegelduell

{4} {U} {U}

Spontanzauber

Wirke Spiegelduell nur während des Blocker-deklarieren-Segments.

Bringe für jede Kreatur, die dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift, einen Spielstein ins Spiel, der eine Kopie dieser Kreatur ist und diese Kreatur blockt. Schicke diese Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.

* Ein vom Spiegelduell erzeugter Spielstein blockt die Kreatur, die er kopiert, selbst dann, falls diese Kreatur nicht geblockt werden kann oder eine Fähigkeit hat, die verhindert, dass die Spielsteinkreatur sie blockt (wie z. B. Bedrohlichkeit oder Schutz). Das gleiche gilt, falls die Spielsteinkreatur eine Fähigkeit hat, die verhindert, dass sie als Blocker deklariert wird.

* Auch wenn die Spielsteine blockend ins Spiel kommen, wurden sie nie als blockende Kreaturen deklariert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur blockt, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur blockt, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.

* Falls die Spielsteine keine Kreaturen sind (z. B. weil die angreifende Kreatur ein belebtes Land war), kommen sie ins Spiel, sind aber nicht blockend. Angreifende Kreaturen, die nicht auf andere Weise geblockt wurden, bleiben ungeblockt.

* Die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die die Spielsteine ins Exil schickt, wird am Ende des Kampfes ausgelöst, unabhängig davon, was mit der ursprünglichen Kreatur geschieht.

* Falls das Spiegelduell für irgendeine angreifende Kreatur mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt, wie dem von Zeit der Verdopplung), kommt jeder dieser Spielsteine die Kreatur blockend ins Spiel, die er kopiert. Alle diese Spielsteine werden von der verzögert ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt.

* Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese bleibende Karte kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese

Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

* Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

* Falls die kopierte Kreatur (a) etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.

* Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der vom Spiegelduell erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat.

* 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.

Sprießende Konfluenz

{4} {G} {G}

Hexerei

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

- Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl.
- Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
- Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

* Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.

Synthetisches Schicksal

{4} {U} {U}

Spontanzauber

Schicke alle Kreaturen, die du kontrollierst, ins Exil. Decke zu Beginn des nächsten Endsegments Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du entsprechend viele Kreaturenkarten aufgedeckt hast. Bringe alle Kreaturenkarten, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, ins Spiel und mische dann den Rest der aufgedeckten Karten in deine Bibliothek.

* Kreaturenspielsteine, die du auf diese Weise ins Exil schickst, werden berücksichtigt, wenn du ermittelst, wie viele Kreaturenkarten du ins Spiel bringst.

* Falls du deinen Kommandeur in die Kommandozone legst, anstatt ihn ins Exil zu schicken, wird er dennoch berücksichtigt, wenn du ermittelst, wie viele Kreaturenkarten du ins Spiel bringst.

* Die ins Exil geschickten Karten bleiben im Exil. Sie sind nicht Teil der Karten, die du in deine Bibliothek mischst.

* Die Kreaturenkarten kommen gleichzeitig ins Spiel.

* Falls die Anzahl an Kreaturen, die du ins Exil schickst, größer ist als die Anzahl der in deiner Bibliothek verbliebenen Kreaturenkarten, zeigst du deine ganze Bibliothek offen vor, bringst alle auf diese Weise aufgedeckten Kreaturenkarten ins Spiel und mischst dann deine Bibliothek.

* Falls du auf diese Weise keine Nichtkreatur-Karten aufdeckst (z. B. weil alle Kreaturenkarten, die du benötigst, oben auf deiner Bibliothek waren), mischst du dennoch deine Bibliothek.

Tödlicher Sturmwind

{4} {B} {B}

Hexerei

Zerstöre alle Kreaturen. Jeder Spieler verliert Lebenspunkte in Höhe der Anzahl an Kreaturen, die er kontrolliert hat und die auf diese Weise zerstört wurden.

* Kreaturen, die auf diese Weise nicht zerstört werden (z. B. weil sie regeneriert werden oder Unzerstörbarkeit haben), werden bei der Berechnung der zu verlierenden Lebenspunkte nicht gezählt.

Traumplünderer

{5} {R} {R}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn der Traumplünderer einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du Karten wirken, die keine Länder sind und die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden.

* Die Karten werden aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Wenn eine Karte auf diese Weise gewirkt wird, gelten die normalen Regeln für das Wirken dieser Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls beispielsweise eine der Karten eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist.

* Falls du auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte wirkst, wird sie auf deinen Friedhof gelegt, wenn sie verrechnet oder neutralisiert wird. Sie kehrt nicht zurück ins Exil.

* Alle Karten, die du nicht wirkst, bleiben im Exil.

* Falls du auf diese Weise alle Karten aus deiner Bibliothek ins Exil schickst, verlierst du dadurch nicht die Partie. Du verlierst nur, wenn du versuchst, eine Karte aus einer leeren Bibliothek zu ziehen.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering—Commander, Magic und Magic Online sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2015 Wizards.