

Sethinweise zu *Magic: The Gathering—Commander (Edition 2016)*

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

Fassung vom 19. September 2016

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 sein, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der **Magic**-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr gültig 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.

ALLGEMEINES

Informationen zum Set

Magic: The Gathering—Commander (Edition 2016) besteht aus fünf unterschiedlichen Spiel-Packungen. Jede Spiel-Packung enthält ein Deck mit 100 Karten sowie eine übergroße Kommandeur-Premiumkarte. Die fünf Decks sind: „Chaotischer Aufstand“, „Offene Feindseligkeit“, „Standhafte Einigkeit“, „Gezüchtete Bedrohung“ und „Erfinderische Überlegenheit“.

Erscheinungsdatum: 11. November 2016

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 2016)* Decks enthalten insgesamt 56 Karten, die brandneu in **Magic** sind. Diese Karten sind 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 – seinem *Kommandeur*. 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. Das Deck jedes Spielers enthält genau 100 Karten, den Kommandeur eingeschlossen. Commander ist außerdem ein Highlander-Format. Das bedeutet, dass abgesehen von Standardländern alle Karten einen unterschiedlichen Namen haben müssen (es zählt das englische Original).

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.

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 separaten Spielbereich. Die übrigen 99 Karten werden gemischt und sind deine Bibliothek.

* Während er in der Kommandozone ist, betreffen die Fähigkeiten deines Kommandeurs das Spiel nicht, es sei denn, die Fähigkeiten besagen explizit, dass sie es tun.

* Du kannst deinen Kommandeur aus der Kommandozone wirken. Wenn du dies tust, kostet das Wirken des Kommandeurs für jedes Mal, das du ihn 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.

* Ein Land mit einem Standardlandtyp kann nicht Teil deines Decks sein, falls die zu diesem Standardlandtyp zugehörige Manafähigkeit Mana einer Farbe erzeugt, die nicht in der Farbidentität deines Kommandeurs enthalten ist.

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

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

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

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 kontrolliert, 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 2016)** Deck enthält eine übergroße Premiumkarte, die dem vierfarbigen 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.

Neue Fähigkeit: Partner

Bisher war die Kommandozone ein einsamer Ort für deinen Kommandeur. Doch mit dem neuen Partner-Schlüsselwort können sich zwei Kommandeure den Oberbefehl über deine Streitkräfte teilen.

Akiri, Seilschleuderin

{R}{W}

Legendäre Kreatur — Kor, Soldat, Verbündeter

0/3

Erstschlag, Wachsamkeit

Akiri, Seilschleuderin, erhält +1/+0 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.

Partner (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.*)

Silas Renn, Meistersucher

{1}{U}{B}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch

2/2

Todesberührung

Immer wenn Silas Renn, Meistersucher, einem Spieler Kampfschaden zufügt, bestimme eine Artefaktkarte deiner Wahl in deinem Friedhof. Du kannst jene Karte in diesem Zug wirken.

Partner (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.*)

Die offiziellen Regeln für Partner lauten wie folgt:

702.123. Partner

702.123a Partner ist eine Fähigkeit, welche die Deckbauregeln im Commander-Format modifiziert (siehe Regel 903) und sie wirkt, bevor die Partie beginnt. Anstatt einer einzelnen legendären Kreaturenkarte kannst du zwei legendäre Kreaturenkarten als deine Kommandeure bestimmen, falls beide Partner haben.

702.123b Dein Deck muss exakt 100 Karten enthalten, einschließlich beider Kommandeure. Beide Kommandeure beginnen die Partie in der Kommandozone.

702.123c Eine Regel oder ein Effekt, die bzw. der sich auf die Farbidentität deines Kommandeurs bezieht, bezieht sich die kombinierte Farbidentität deiner beiden Kommandeure. Siehe Regel 903.4.

702.123d Außer zur Feststellung der Farbidentität deines Decks, funktionieren deine zwei Kommandeure unabhängig voneinander. Wenn du einen Kommandeur mit Partner wirkst, ignorierst du, wie oft dein anderer Kommandeur bereits gewirkt wurde. Wenn ermittelt wird, ob einem Spieler im Verlauf einer Partie 21 Kampfschadenspunkte oder mehr von demselben Kommandeur zugefügt wurden, wird der Schaden von jedem deiner beiden Kommandeure separat betrachtet. Siehe Regel 903.11a.

702.123e Falls sich ein Effekt auf deinen Kommandeur bezieht, während du zwei Kommandeure hast, bezieht er sich auf einen der beiden. Falls ein Effekt dich anweist, eine Aktion mit deinem Kommandeur durchzuführen, und dieser Effekt beide betreffen könnte, bestimmst du, auf welchen Kommandeur sich der Effekt bezieht, sowie er angewendet wird.

* Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist. Falls Akiri und Silas Renn deine Kommandeure sind, kann dein Deck Karten mit Weiß, Blau, Schwarz und Rot in ihrer Farbidentität enthalten, aber nicht Grün.

* Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks werden gemischt und sind deine Bibliothek.

* Um zwei Kommandeure verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Kommandeur zu sein.

* Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen. Der Effekt des Kommando-Signalturms bringt einen auf deine Hand, nicht beide.

* Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Kommandeur kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Kommandeure kontrollierst.

Neue Fähigkeit: Unverzag

Einige Spieler verzagen, wenn sie von allen Seiten von Feinden bedroht werden. Für andere hingegen fängt der Spaß dann erst richtig an. Je mehr Feinden du gegenüberstehst, desto weniger musst du für deine Zaubersprüche mit dem Unverzagt-Schlüsselwort bezahlen.

Hehres Aushauchen

{6} {W}

Hexerei

Unverzag (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Gegner {1} weniger.*)

Zerstöre alle Kreaturen.

Die offiziellen Regeln für Unverzag lauten wie folgt:

702.124 Unverzag

702.124a Unverzagt ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während sich der Zauberspruch mit Unverzagt auf dem Stapel befindet. „Unverzagt“ bedeutet „Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Gegner, den du hast, {1} weniger.“

702.124b Spieler, die die Partie verlassen haben, werden nicht gezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Gegner du hast.

702.124c Hat ein Zauberspruch mehrere Vorkommen von Unverzagt, wird jedes davon angewendet.

* Wenn ein Gegner das Spiel verliert, nachdem du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch mit Unverzagt wirkst und seine Gesamtkosten ermittelt wurden, musst du nicht mehr Mana bezahlen.

* Effekte, die reduzieren, wie viel Mana du zum Wirken eines Zauberspruchs bezahlst, beeinflussen nicht dessen umgewandelte Manakosten. Die umgewandelten Manakosten von Hehres Aushauchen betragen 7, unabhängig davon, wie viele Gegner du hast oder wie viel Mana du zum Wirken bezahlt hast.

Wiederkehrende Fähigkeit: Standardlandumwandlung

Wenn dein Kommandeur nach vier verschiedenen Farben verlangt, kann es schwierig sein, die richtigen Länder zu ziehen. Karten mit der Standardlandumwandlung-Fähigkeit kannst du abwerfen, um genau das Standardland zu finden, das du benötigst.

Vogelzug

{3}{W}{U}

Hexerei

Erzeuge vier 1/1 weiße Vogel-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit.

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

* Erst beim Suchen bestimmst du den Typ der Standardlandkarte, die du finden willst. Nachdem du eine Standardland-Karte aus deiner Bibliothek gewählt hast, zeigst du sie offen vor, nimmst sie auf deine 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 dann ausgelöst, wenn eine Karte standardlandumgewandelt wird. Jede Fähigkeit, die verhindert, dass eine Umwandlungsfähigkeit aktiviert wird, verhindert auch, dass eine Standardlandumwandlungsfähigkeit aktiviert wird.

* Standardlandumwandlung ist eine aktivierte Fähigkeit. Effekte, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren (wie Abwürgen oder Ringe aus der hellen Esse), interagieren auch mit Standardlandumwandlung. Effekte, die mit Zaubersprüchen interagieren (wie Negieren oder Abbrechen), tun dies dagegen nicht.

* Du kannst dich dafür entscheiden, kein Standardland zu finden, selbst wenn sich eins in deiner Bibliothek befindet.

KARTENSPEZIFISCHES

Abschiedsworte

{2}{B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Du ziehst X Karten und verlierst X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an Marken auf jener Kreatur ist.

* Abschiedsworte kann eine Kreatur als Ziel haben, auf der keine Marken liegen. Du verlierst dann keine Lebenspunkte und ziehst keine Karten.

* Abschiedsworte zählt jede Sorte von Marken auf dieser Kreatur. Effekte wie der von Riesenwuchs, Auren und Ausrüstungen sind keine Marken.

* Falls auf einer Kreatur gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion entfernt (je eine +1/+1-Marke und eine -1/-1-Marke), sodass nur eine dieser Sorten von Marken auf ihr liegt. Daher gibt es keine Marken der anderen Sorte, die Abschiedsworte zählen könnte.

Abweichende Transformationen

{6} {R}

Spontanzauber

Unverzagt (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Gegner {1} weniger.*)

Schicke zwei Kreaturen deiner Wahl ins Exil. Für jede dieser Kreaturen deckt ihr Beherrscher Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Kreaturenkarte aufdeckt. Er bringt die Karte ins Spiel und mischt dann den Rest der aufgedeckten Karten in seine Bibliothek.

* Du kannst Abweichende Transformationen nicht ohne zwei Kreaturen als Ziele wirken. Falls eine Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel für Abweichende Transformationen wird, nachdem Abweichende Transformationen gewirkt wurde, wird die Kreatur nicht ins Exil geschickt und ihr Beherrscher wird sie nicht ersetzen. Die andere Kreatur ist immer noch betroffen.

* Falls Kreaturen von zwei Spielern auf diese Weise ins Exil geschickt werden, beginnt der Spieler, dessen Zug es ist. Falls eine Kreatur ins Exil geschickt wurde, die dieser Spieler kontrollierte, befolgt dieser Spieler den Prozess auf Abweichende Transformationen, um sie zu ersetzen. Falls nicht, macht der nächste Spieler in Zugreihenfolge weiter. Das Ganze wiederholt sich so lange, bis die Spieler, deren Kreaturen ins Exil geschickt wurden, diese Kreaturen ersetzt haben.

* Falls zwei Kreaturen desselben Spielers ins Exil geschickt werden, wiederholt dieser Spieler den Prozess zweimal.

* Die zwei Kreaturen, die ins Spiel gebracht werden, werden nacheinander ins Spiel gebracht. Ausgelöste Fähigkeiten der zweiten Kreatur sehen nicht, wie die erste ins Spiel kommt.

* Ausgelöste Fähigkeiten, die während der Verrechnung von Abweichende Transformationen ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, nachdem Abweichende Transformationen fertig verrechnet wurde. Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn die erste Kreatur ins Spiel kommt, kann die zweite Kreatur als Ziel haben, und umgekehrt.

* Falls die Bibliothek des Beherrschers einer auf diese Weise ins Exil geschickten Kreatur keine Kreaturenkarten mehr enthält, deckt dieser Spieler alle Karten in seiner Bibliothek auf und mischt dann seine Bibliothek.

Aggressive Amnesie

{3} {R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine bleibende Karte

Wenn die Aggressive Amnesie ins Spiel kommt oder zu Beginn deines Versorgungssegments, übernimm die Kontrolle über die verzauberte bleibende Karte bis zum Ende des Zuges. Enttappe die bleibende Karte. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

* Die ausgelöste Fähigkeit wird sowohl ausgelöst, wenn Aggressive Amnesie ins Spiel kommt, als auch zu Beginn deines Versorgungssegments. Du musst dich nicht für eines davon entscheiden.

* Du kontrollierst die verzauberte bleibende Karte erst nach Beginn deines Versorgungssegments. Sollte sie „zu Beginn deines Versorgungssegments“-Fähigkeiten haben, werden diese während deines Versorgungssegments nicht ausgelöst (es sei denn, du hattest zu diesem Zeitpunkt bereits die Kontrolle über die bleibende Karte). Gleichmaßen gilt: Falls du eine „zu Beginn deines Versorgungssegments“-Fähigkeit hast, die eine bleibende Karte, die du kontrollierst, als Ziel hat, kann die Fähigkeit nicht die verzauberte Karte als Ziel haben.

Angriffslustiges Zunderhorn

{3}{R}

Kreatur — Elementarwesen, Ochse

4/2

Eile

Zu Beginn des Endsegments jedes Spielers und falls in diesem Zug keine Kreaturen angegriffen haben, lege eine Tobsuchtsmarke auf das Angriffslustige Zunderhorn. Dann fügt das Angriffslustige Zunderhorn jenem Spieler so viele Schadenspunkte zu, wie Tobsuchtsmarken auf ihm liegen.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Angriffslustigen Zunderhorns wird gar nicht erst ausgelöst, falls eine Kreatur in diesem Zug angegriffen hat. Es erhält keine Tobsuchtsmarke und fügt keinen Schaden zu.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Angriffslustigen Zunderhorns wird zu Beginn des Endsegments jedes Spielers ausgelöst, falls keine Kreaturen angegriffen haben, keine eingeschlossen, und sogar falls es während des Kampfes nicht im Spiel war.

* Falls das Angriffslustige Zunderhorn das Spiel als Antwort auf seine ausgelöste Fähigkeit verlassen hat, erhält es keine neue Tobsuchtsmarke, aber es fügt so viele Schadenspunkte zu, wie Tobsuchtsmarken auf ihm lagen, bevor es das Spiel verlassen hat.

* Falls ein Spieler während seines eigenen Zugs die Partie verliert, wird der Zug trotzdem normal bis zum Ende gespielt. Falls keine Kreaturen angegriffen haben, erhält das Angriffslustige Zunderhorn eine Tobsuchtsmarke, auch wenn es keinem Spieler Schaden zufügt.

Arsenal-Automat

{3}

Artefaktkreatur — Konstrukt

2/2

Immer wenn der Arsenal-Automat ins Spiel kommt oder angreift, kannst du eine beliebige Anzahl an Ausrüstungen deiner Wahl an ihn anlegen. *(Die Kontrolle über die Ausrüstungen ändert sich nicht.)*

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

* Du kannst bestimmen, keine Ausrüstung als Ziel zu wählen, wenn du keine Ausrüstung an den Arsenal-Automaten anlegen möchtest. Da die Fähigkeit optional ist, musst du die als Ziel gewählten Ausrüstungen nicht anlegen, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du musst allerdings entweder alle als Ziel gewählten Ausrüstungen anlegen oder gar keine davon.

* Die Fähigkeit des Arsenal-Automaten kann bewirken, dass eine Ausrüstung, die ein Spieler kontrolliert, an eine Kreatur angelegt wird, die ein anderer Spieler kontrolliert. Der Beherrscher der Ausrüstung kann die Ausrüstungskosten bezahlen, um die Ausrüstung zu einer Kreatur zu bewegen, die er kontrolliert – aber nur zu einem Zeitpunkt, zu dem dieser Spieler auch eine Hexerei wirken könnte. Der Beherrscher des Arsenal-Automaten kann nicht Ausrüstungskosten von Ausrüstungen bezahlen, die er nicht kontrolliert, um sie zu bewegen.

* Falls eine Ausrüstung, die ein Gegner kontrolliert, an eine Kreatur angelegt ist, die du kontrollierst, bezieht sich das „Du“ von Fähigkeiten dieser Ausrüstung auf diesen Gegner. Legst du beispielsweise einen Flegel des Eroberers, den dein Gegner kontrolliert, an deinen Arsenal-Automaten an, kannst du trotzdem während seines Zuges keine Zaubersprüche wirken. Besagt die Ausrüstung jedoch, dass die ausgerüstete Kreatur eine Fähigkeit erhält, dann bezieht sich das Wort „Du“ auf dich – den Beherrscher der Kreatur.

* Falls der Arsenal-Automat das Spiel verlässt, bevor seine Fähigkeit verrechnet wird, geschieht nichts mit den als Ziel gewählten Ausrüstungen. Falls sie bereits an andere Kreaturen angelegt waren, bleiben sie an diese Kreaturen angelegt.

* Fähigkeiten von Ausrüstungen, die ausgelöst werden, „immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift“, werden nur ausgelöst, falls die Ausrüstung zu dem Zeitpunkt an eine Kreatur angelegt war, zu dem sie als Angreifer deklariert wurde. Bezieht sich ein Effekt auf „diese Kreatur“, bezieht er sich auf die Kreatur, an die die Ausrüstung angelegt war, als die Fähigkeit ausgelöst wurde.

Atraxa, Stimme der Prätores

{G} {W} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Engel, Schrecken

4/4

Fliegend, Wachsamkeit, Todesberührung, Lebensverknüpfung

Führe zu Beginn deines Endsegments Wucherung durch. *(Du bestimmst eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern, auf denen Marken liegen, und gibst ihnen dann eine weitere Marke einer Sorte, die dort bereits liegt.)*

* Sowie du Wucherung durchführst, kannst du eine beliebige Anzahl an Spielern bestimmen, die Marken haben, auch dich selbst.

* Du kannst jegliche bleibenden Karten bestimmen, die eine Marke haben, also auch welche, die deine Gegner kontrollieren. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, selbst wenn Marken auf ihnen liegen (wie bei einer ausgesetzten Karte oder einem Blitzsturm auf dem Stapel).

* Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben. Du bestimmst nur diejenigen, von denen du möchtest, dass sie eine weitere Marke erhalten sollen. Da „eine beliebige Anzahl“ auch Null einschließt, musst du überhaupt keine bleibenden Karten und/oder Spieler bestimmen.

* Auch wenn eine/einer der bestimmten bleibenden Karten und/oder Spielern verschiedene Sorten von Marken haben, kann sie/er nur eine neue Marke erhalten. Du bestimmst, welche Sorte von Marke diese bleibende Karte oder dieser Spieler erhält, sowie du Wucherung durchführst.

* Spieler können auf den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche bleibenden Karten und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.

* Falls auf einer Kreatur gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion entfernt (je eine +1/+1-Marke und eine -1/-1-Marke), sodass nur eine dieser Sorten von Marken auf ihr liegt. Daher gibt es keine Marken der anderen Sorte, die du auf sie legen könntest, sowie du Wucherung durchführst.

Breya, Ätheriumformerin

{W} {U} {B} {R}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch

4/4

Wenn Brea, Ätheriumformerin, ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 blaue Thopter-Artefaktkreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit.

{2}, opfere zwei Artefakte: Bestimme eines —

- Brea fügt einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.
- Eine Kreatur deiner Wahl erhält -4/-4 bis zum Ende des Zuges.
- Du erhältst 5 Lebenspunkte dazu.

* Du bestimmst den Modus, sowie du die Fähigkeit aktivierst.

* Du kannst zwei beliebige Artefakte opfern, die du kontrollierst, einschließlich Brea selbst, um die Kosten für Brea's Fähigkeit zu bezahlen.

Bruse Tarl, ungehobelter Hirte

{2}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Verbündeter

3/3

Immer wenn Bruse Tarl, ungehobelter Hirte, ins Spiel kommt oder angreift, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Doppelschlag und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

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

Erbe des Duellanten

{2}{W}

Verzauberung

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen angreifen, kannst du eine angreifende Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges Doppelschlag erhalten lassen.

* Die Fähigkeit von Erbe des Duellanten wird immer ausgelöst, wenn eine oder mehrere Kreaturen eines beliebigen Spielers angreifen, nicht nur deine eigenen. Du weißt, welche Spieler und Planeswalker die Kreaturen angreifen, bevor du eine Kreatur deiner Wahl bestimmst.

Evolutionäre Eskalation

{1}{G}

Verzauberung

Lege zu Beginn deines Versorgungssegments drei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und drei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

* Du bestimmst zwei Ziele für die Fähigkeit von Evolutionäre Eskalation, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Kein Spieler kann in deinem Zug Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, bevor dies geschieht.

* Falls nicht zwei legale Ziele verfügbar sind, sowie die Fähigkeit von Evolutionäre Eskalation auf den Stapel gelegt wird, wird sie vom Stapel entfernt und keine Kreatur erhält +1/+1-Marken.

* Falls eine Kreatur ein illegales Ziel wird, bevor die Fähigkeit von Evolutionäre Eskalation verrechnet wird, legst du drei +1/+1-Marken auf das Ziel, das noch legal ist.

Fallensteller-Manöver

{3}{W}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl opfert eine angreifende Kreatur. Du erzeugst X 1/1 weiße Soldat-Kreaturenspielsteine, wobei X gleich der Widerstandskraft der Kreatur ist.

* Eine „angreifende Kreatur“ ist eine, die als Angreifer deklariert wurde, oder eine, die während dieses Kampfes angreifend ins Spiel gebracht wurde. Falls diese Kreatur nicht den Kampf verlässt, bleibt sie auch noch im Ende-des-Kampfes-Segment eine angreifende Kreatur, selbst wenn der Spieler, den sie angegriffen hat, das Spiel verlassen hat oder der Planeswalker, den sie angegriffen hat, den Kampf verlassen hat.

* Falls du das Fallensteller-Manöver wirkst, nachdem der Kampfschaden zugefügt wurde, können nur Kreaturen geopfert werden, die den Kampf überlebt haben.

* Das Fallensteller-Manöver hat die zu opfernde Kreatur nicht als Ziel. Der Spieler deiner Wahl bestimmt eine, sowie das Fallensteller-Manöver verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem der Spieler deiner Wahl die Kreatur bestimmt, und dem Zeitpunkt, zu dem du die Soldat-Spielsteine erzeugst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

* Um zu ermitteln, wie viele Soldat-Kreaturenspielsteine erzeugt werden, verwende die Widerstandskraft der geopferten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte.

Feen-Handwerker

{3}{U}

Kreatur — Feenwesen, Handwerker

2/2

Fliegend

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel kommt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen auch ein Artefakt ist. Schicke dann alle anderen mit den Feen-Handwerkern erzeugten Spielsteine ins Exil.

* Falls du mehrere Feen-Handwerker kontrollierst, wird jeweils nur der Spielstein ins Exil geschickt, der durch die Fähigkeit der spezifischen Feen-Handwerker erzeugt wurden.

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf der ursprünglichen bleibenden Karte aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese bleibende Karte kopiert auch etwas; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstung angelegt sind, oder ob irgendwelche nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

* Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt. Dies ist ein kopierbarer Wert des Spielsteins, den andere Effekte kopieren können.

* Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls die kopierte bleibende Karte („A“) etwas anderes („B“) kopiert (falls die kopierte bleibende Karte zum Beispiel ein Klon ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von „B“ ins Spiel.

* Falls die vom Spielstein kopierte bleibende Karte irgendwelche „wenn [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein auch diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ähnliches gilt für „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die ebenfalls funktionieren.

* Eine Spielsteinkreatur, die den Kommandeur eines Spielers kopiert, ist kein Kommandeur.

Flegel des Eroberers

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 für jede Farbe unter den bleibenden Karten, die du kontrollierst. Solange der Flegel des Eroberers an eine Kreatur angelegt ist, können deine Gegner während deines Zuges keine Zaubersprüche wirken.

Ausrüsten {2}

* Die erste Fähigkeit des Flegels des Eroberers wird andauernd aktualisiert, sowie sich die Anzahl der Farben unter den bleibenden Karten ändert, die du kontrollierst. Falls die Anzahl der Farben sinkt und der früher in diesem Zug auf der ausgerüsteten Kreatur vermerkte Schaden nun tödlicher Schaden ist, wird die Kreatur zerstört. Gleichmaßen gilt, dass die Kreatur auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, falls ihre Widerstandskraft auf 0 sinkt.

* Die fünf Farben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. Der Flegel des Eroberers kann einer Kreatur nicht mehr als +5/+5 geben. (Gold, Artefakt und farblos sind keine Farbe.)

* Falls du den Flegel des Eroberers von einer Kreatur zu einer anderen bewegst, gibt es keinen Zeitpunkt dazwischen, zu dem er nicht an eine Kreatur angelegt ist. Wenn es gerade dein Zug ist, können deine Gegner weiterhin keine Zaubersprüche wirken.

Fluch der Rache

{B}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Immer wenn der verzauberte Spieler einen Zauberspruch wirkt, lege eine Grollmarke auf den Fluch der Rache.

Wenn der verzauberte Spieler die Partie verliert, erhältst du X Lebenspunkte dazu und ziehst X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Grollmarken ist, die auf dem Fluch der Rache liegen.

* Die erste ausgelöste Fähigkeit des Fluchs der Rache wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird verrechnet, selbst wenn der Zauberspruch neutralisiert wird.

* Falls dein Lebenspunkttestand und der des verzauberten Spielers gleichzeitig auf 0 sinken, verlierst du das Spiel, bevor die zweite ausgelöste Fähigkeit des Fluchs der Rache dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt.

Glimmender Rochen

{4} {U}

Kreatur — Fisch

3/3

Wenn der Glimmende Rochen ins Spiel kommt, verdopple die Anzahl an Marken jeder Sorte auf einer beliebigen Anzahl an bleibenden Karten deiner Wahl.

* Du musst kein Ziel bestimmen, falls du nicht willst, dass die Anzahl der Marken auf einer bleibenden Karte verdoppelt wird.

* Um die Anzahl an Marken jeder Sorte auf einer bleibenden Karte zu verdoppeln, lege für jede Marke, die sich bereits darauf befindet, eine weitere Marke darauf. Effekte, die damit interagieren, dass Marken auf bleibende Karten gelegt werden (wie der des Bedrohlichen Leichenflößers oder der Einsichtigen Magierin) werden angewendet, falls zutreffend. Hat ein Bedrohlicher Leichenflößer zum Beispiel zwei +1/+1-Marken und eine Göttlichkeitsmarke, gibt ihm die Fähigkeit des Glimmenden Rochens vier weitere +1/+1-Marken und eine weitere Göttlichkeitsmarke.

* Sowie die Fähigkeit des Glimmenden Rochens verrechnet wird, musst du die Anzahl an Marken jeder Sorte auf der bleibenden Karte deiner Wahl verdoppeln.

Goblin-Meisterspion

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Räuber

2/1

Erstschlag

Zu Beginn des Endsegments jedes Gegners erzeugt dieser Spieler einen 1/1 roten Goblin-Kreaturespielstein mit „Kreaturen, die du kontrollierst, greifen in jedem Kampf an, falls möglich“.

* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, während deines Angreifer-deklarieren-Segments getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht angreifen kann, dann greift sie nicht an, selbst wenn du einen der Spielsteine des Goblin-Meisterspiers kontrollierst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.

Grausames Schauspiel

{6} {B}

Hexerei

Bestimme einen Spieler deiner Wahl und einen anderen Spieler deiner Wahl. Der erste Spieler kontrolliert den zweiten Spieler während des nächsten Zuges des zweiten Spielers, und der zweite Spieler kontrolliert den ersten Spieler während des nächsten Zuges des ersten Spielers.

* Der Beherrscher des Grausamen Schauspiels kann eines der Ziele sein.

* Falls einer der beiden Spieler die Partie verliert, bevor er den anderen Spieler kontrolliert, ist jener Spieler ganz normal an der Reihe.

* Der kontrollierende Spieler kann den kontrollierten Spieler nicht aufgeben lassen. Ein Spieler kann jedoch zu jedem beliebigen Zeitpunkt aufgeben, selbst wenn er von einem anderen Spieler kontrolliert wird.

* Der Spieler, der kontrolliert wird, ist immer noch der aktive Spieler in seinem Zug.

* Während er den Zug eines anderen Spielers kontrolliert, trifft der kontrollierende Spieler auch weiterhin seine eigenen Entscheidungen.

* Während er einen anderen Spieler kontrolliert, kann der kontrollierende Spieler alle Karten in der Partie sehen, die jener Spieler sehen kann. Dazu gehören Karten auf der Hand des Spielers, verdeckte Karten, die der Spieler kontrolliert, und alle Karten in seiner Bibliothek, die er sich ansehen darf.

* Während er einen anderen Spieler kontrolliert, bestimmt der kontrollierende Spieler alles und trifft alle Entscheidungen, die der kontrollierte Spieler in diesem Zug machen könnte und zu denen er angewiesen wird. Dazu gehört auch zu bestimmen, welche Zaubersprüche gewirkt oder welche Fähigkeiten aktiviert werden sollen, sowie Entscheidungen, die für ausgelöste Fähigkeiten oder aus anderen Gründen erforderlich sind.

* Der kontrollierende Spieler kann keine illegalen Entscheidungen treffen oder etwas Illegales bestimmen – er kann nichts tun, was der kontrollierte Spieler nicht tun könnte. Der kontrollierende Spieler kann keine Entscheidungen für den Spieler treffen oder etwas für ihn bestimmen, was nicht aufgrund der Spielregeln oder von Karten, bleibenden Karten, Zaubersprüchen, Fähigkeiten und so weiter erforderlich ist. Falls ein Effekt dafür sorgt, dass ein anderer Spieler Entscheidungen trifft, die sonst der kontrollierte Spieler träge (wie bei Meisterhafte Kriegskunst), hat jener Effekt Vorrang. Anders ausgedrückt: Falls der kontrollierte Spieler eine Entscheidung nicht selbst fällen würde, kann der kontrollierende Spieler sie auch nicht für ihn treffen.

* Der kontrollierende Spieler kann auch nichts für den kontrollierten Spieler entscheiden oder bestimmen, was das Turnierreglement betrifft (also zum Beispiel sich auf ein Unentschieden zu einigen oder ob ein Judge gerufen werden soll).

* Der kontrollierende Spieler kontrolliert nur den Spieler. Er kontrolliert weder die bleibenden Karten noch die Zaubersprüche oder Fähigkeiten des Spielers.

* Der kontrollierende Spieler kann nur die Ressourcen des kontrollierten Spielers benutzen (Karten, Mana und so weiter), um Kosten für den Spieler zu bezahlen. Der kontrollierende Spieler kann nicht seine eigenen Ressourcen benutzen, um Kosten für den kontrollierten Spieler zu bezahlen. Gleichmaßen kann der kontrollierende Spieler die Ressourcen des kontrollierten Spielers nicht zum Bezahlen seiner eigenen Kosten benutzen.

* Falls ein Spieler, der kontrolliert werden würde, seinen nächsten Zug überspringt, kontrolliert der andere Spieler den nächsten Zug, den der betroffene Spieler tatsächlich spielt.

* Mehrere Spieler-kontrollierende Effekte, die den gleichen Spieler betreffen, überschreiben sich gegenseitig. Derjenige davon, der als Letztes erzeugt wurde, wird angewendet.

* Das Kontrollieren eines Spielers erlaubt es dem kontrollierenden Spieler nicht, das Sideboard des kontrollierten Spielers anzusehen. Falls ein Effekt den Spieler dazu auffordert, eine Karte von außerhalb der Partie zu bestimmen, kann der kontrollierende Spieler ihn keine Karte aus dem Sideboard bestimmen lassen.

Griff der Phyrese

{2}{U}

Spontanzauber

Übernimm die Kontrolle über eine Ausrüstung deiner Wahl. Erzeuge dann einen 0/0 schwarzen Keim-Kreaturespielstein und lege sie an ihn an.

* Der Keim-Kreaturespielstein existiert im Spiel für einen kurzen Moment als 0/0, bevor die Ausrüstung an ihn angelegt wird. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden basierend auf seinen natürlichen Eigenschaften ausgelöst, und nicht basierend auf den Eigenschaften, die er hat, nachdem er ausgerüstet wurde.

* Falls die Ausrüstung die Widerstandskraft nicht über 0 hebt, stirbt dein Keim-Kreaturespielstein. Du kontrollierst immer noch die Ausrüstung.

Ikra Shidiqi, die Thronräuberin

{3}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Naga, Zauberer

3/7

Bedrohlich

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft dazu.

Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

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

Ishai, Ojutai-Drachensprecherin

{2}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Vogel, Mönch

1/1

Fliegend

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, lege eine +1/+1-Marke auf Ishai, Ojutai-Drachensprecherin.

Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Ishais ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird verrechnet, selbst wenn der Zauberspruch neutralisiert wird.

Kraum, Ludevics Opus

{3}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Zombie, Schrecken

4/4

Fliegend, Eile

Immer wenn ein Gegner seinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkt, ziehe eine Karte.

Partner (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.*)

* Ein einzelner Spieler muss zwei Zaubersprüche wirken, damit Kraums ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird. Zwei Zaubersprüche von verschiedenen Gegnern lösen sie nicht aus.

* Kraums ausgelöste Fähigkeit kann für jeden Gegner nur einmal pro Zug ausgelöst werden.

* Kraums ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, unabhängig davon, ob der erste oder zweite Zauberspruch, die der Gegner in diesem Zug gewirkt hat, verrechnet oder neutralisiert wurde, oder sich noch auf dem Stapel befindet. Beachte: Die Fähigkeit wird immer verrechnet, bevor der zweite Zauberspruch verrechnet wird.

* Kraums Fähigkeit betrachtet den gesamten Zug, um zu ermitteln, welcher Zauberspruch der zweite Zauberspruch eines Spielers ist. Es spielt keine Rolle, ob Kraum im Spiel war, als der erste Zauberspruch gewirkt wurde.

Kristalliner Krabbler

{4}

Artefaktkreatur — Konstrukt

1/1

Konvergenz — Der Kristalline Krabbler kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel für jede unterschiedliche Farbe von Mana, das ausgegeben wurde, um ihn zu wirken.

Entferne eine +1/+1-Marke vom Kristallinen Krabbler: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

{T}: Lege eine +1/+1-Marke auf den Kristallinen Krabbler.

* Die Manafarben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. Farblos ist keine Farbe.

* Sofern es dir nicht ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit erlaubt, kannst du nicht bestimmen, mehr Mana für einen Zauberspruch mit Konvergenz zu bezahlen, nur um mehrere Manafarben auszugeben. Gleichmaßen kannst du keine Kostenreduktionen ignorieren, falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit die Manakosten für das Wirken eines Zauberspruchs mit Konvergenz senkt, um mehrere Manafarben auszugeben.

* Falls alternative oder zusätzliche Kosten bezahlt werden, um einen Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit zu wirken, zählt das Mana mit, das ausgegeben wurde, um diese Kosten zu bezahlen. Falls zum Beispiel ein Effekt dazu führt, dass der Kristalline Krabbler {1} mehr zum Wirken kostet, kannst du {W}{U}{B}{R}{G} bezahlen, um ihn zu wirken, und ihn mit fünf +1/+1-Marken ins Spiel kommen lassen.

* Falls du einen Zauberspruch mit Konvergenz wirkst, ohne Mana dafür zu bezahlen (z. B. weil ein Effekt dir erlaubt, ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen), dann beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, das ausgegeben wurde, null.

Kydele, Auserwählte des Kruphix

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat für jede Karte, die du in diesem Zug gezogen hast, um {C}.
Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Kydeles Fähigkeit zählt alle Karten, die du in diesem Zug gezogen hast, unabhängig davon, ob sie noch auf deiner Hand sind und ob Kydele im Spiel oder unter deiner Kontrolle war, als du sie gezogen hast.

* Karten, die du auf deine Hand nimmst, ohne Anweisung, sie zu „ziehen“ (wie Karten, die du mittels Standardlandumwandlung findest), wurden nicht gezogen.

* Falls du in diesem Zug keine Karten gezogen hast, kannst du Kydeles Manafähigkeit aktivieren, doch sie produziert kein Mana.

Kynaïos und Tiro von Meletis

{R} {G} {W} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/8

Ziehe zu Beginn deines Endsegments eine Karte. Jeder Spieler kann eine Länderkarte aus seiner Hand ins Spiel bringen. Dann zieht jeder Gegner, der das nicht getan hat, eine Karte.

* Beginnend mit dir bestimmt jeder Spieler in Zugreihenfolge ein Land aus seiner Hand oder entscheidet, kein Land zu bestimmen, aber die bestimmten Länder werden noch nicht aufgedeckt. Sobald alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, werden alle Länder aufgedeckt und kommen gleichzeitig ins Spiel.

* Falls die Karte, die du ziehst, eine Länderkarte ist, kannst du bestimmen, sie ins Spiel zu bringen.

Ludevic, Nekro-Alchemist

{1} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/4

Zu Beginn des Endsegments jedes Spielers kann jener Spieler eine Karte ziehen, falls ein Spieler außer dir in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.

Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert.

* Es darf nur eine Karte gezogen werden, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte verloren wurden oder wie viele Spieler Lebenspunkte verloren haben.

* Falls ein Spieler Lebenspunkte und daraufhin die Partie verloren hat, kann der Spieler, dessen Zug es ist, eine Karte ziehen.

* Ludevics ausgelöste Fähigkeit wird zu Beginn des Endsegments jedes Spielers ausgelöst, einschließlich deines, selbst wenn kein Spieler in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat. * Ob ein Spieler Lebenspunkte verloren hat oder nicht, wird erst überprüft, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

* Ludevics ausgelöste Fähigkeit erlaubt dem Spieler, eine Karte zu ziehen, falls irgendein anderer Spieler als der Beherrscher Ludevics in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, einschließlich des Spielers, dessen Zug es ist.

* Ludevics Fähigkeit betrachtet den gesamten Zug, um zu ermitteln, ob der Spieler eine Karte ziehen kann oder nicht. Es ist egal, ob Ludevic im Spiel war, als der Gegner Lebenspunkte verloren hat.

* Ludevics Fähigkeit überprüft nur, ob ein anderer Spieler während des Zuges Lebenspunkte verloren hat, und nicht, ob der Lebenspunktstand dieses Spielers nun niedriger ist als vorher. Falls ein anderer Spieler als Ludevics

Beherrscher in diesem Zug beispielsweise 2 Lebenspunkte verloren und dann 8 Lebenspunkte dazuerhalten hat, kann der Spieler, dessen Zug es ist, eine Karte ziehen.

Magus des Willens

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

{2} {B}, {T}, schicke den Magus des Willens ins Exil: Bis zum Ende des Zuges kannst du Karten aus deinem Friedhof spielen. Falls eine Karte in diesem Zug von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Karten, die auf deinen Friedhof gelegt würden, werden ins Exil geschickt, selbst wenn du sie bereits vor diesem Zug gespielt hast, wie zum Beispiel eine Nichtspielsteinkreatur, die stirbt.

* Kreaturenspielsteine werden normal auf deinen Friedhof gelegt (und hören danach auf zu existieren). Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur stirbt, werden ausgelöst, wenn Spielsteinkreaturen auf deinen Friedhof gelegt werden. Sie werden jedoch nicht ausgelöst, wenn eine Nichtspielsteinkreatur ins Exil geschickt wird, anstatt auf deinen Friedhof gelegt zu werden.

* Du musst die Kosten für die Karte in deinem Friedhof bezahlen, falls du sie wirkst. Du kannst alternative Kosten wie Auftauchen-Kosten für die Karte bezahlen, anstatt ihrer Manakosten.

* Du kannst eine Länderkarte nur von deinem Friedhof spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen kannst.

* Der Magus des Willens ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die Karten in deinem Friedhof spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Kreaturenkarte ohne Aufblitzen in deinem Friedhof hast, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.

* Falls ein anderer Effekt zu verändern versucht, in welche Zone ein Zauberspruch nach dem Verrechnen kommt (wie z. B. Abprall oder Rückkauf), kannst du entscheiden, ob du ihn mit dem Effekt vom Magus des Willens ins Exil schickst oder den anderen Effekt anwendest.

Orzhov-Advokistin

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Berater

1/4

Zu Beginn deines Versorgungssegments kann jeder Spieler zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur legen, die er kontrolliert. Falls ein Spieler dies tut, können Kreaturen, die dieser Spieler kontrolliert, bis zu deinem nächsten Zug weder dich noch einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen.

* Während die Fähigkeit der Orzhov-Advokistin verrechnet wird, bestimmst du eine Kreatur, die du kontrollierst, oder du bestimmst, keine Marken auf eine Kreatur zu legen, dann machen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge dasselbe. Jeder Spieler weiß, welche Wahl die anderen Spieler getroffen haben, die vor ihm an der Reihe waren. Dann legen alle Spieler, die entschieden haben, zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur zu legen, diese Marken gleichzeitig auf die von ihnen bestimmten Kreaturen.

* Die Fähigkeit der Orzhov-Advokistin hat die Kreaturen, welche die +1/+1-Marken erhalten, nicht als Ziel. Ihre Beherrscher bestimmen sie, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Spieler ihre Entscheidung treffen, und dem Zeitpunkt, zu dem die +1/+1-Marken gelegt werden, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

* Falls ein Spieler sich entscheidet, das Geschenk der Orzhov-Advokistin anzunehmen, kann dieser Spieler dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, während seines nächsten Zuges mit keinen Kreaturen angreifen, auch nicht mit solchen, die noch nicht im Spiel waren, als die Fähigkeit der Orzhov-Advokistin verrechnet wurde.

* Der Effekt der Orzhov-Advokistin hält Kreaturen selbst dann vom Angriff ab, wenn die Orzhov-Advokistin das Spiel verlässt, oder falls die Kreatur, welche die Marken erhalten hat, das Spiel verlassen hat, oder ein Effekt diese Marken auf eine andere Kreatur bewegt hat.

Prismen-Geoskop

{5}

Artefakt

Das Prismen-Geoskop kommt getappt ins Spiel.

Domäne — {T}: Erhöhe deinen Manavorrat um X Mana in einer beliebigen Kombination von Farben, wobei X gleich der Anzahl an Standardlandtypen unter den Ländern ist, die du kontrollierst.

* Die Manafarben, die das Prismen-Geoskop produzieren kann, stehen nicht in Zusammenhang mit den spezifischen Standardlandtypen unter den Ländern, die du kontrollierst. Kontrollierst du zum Beispiel eine Ebene und eine Insel, kannst du die Fähigkeit des Prismen-Geoskops aktivieren und deinen Manavorrat um {R}{G} erhöhen.

* Du kannst die Manafähigkeit des Prismen-Geoskops aktivieren, wenn keine Standardlandtypen unter den Ländern sind, die du kontrollierst, aber es produziert dann kein Mana.

* Das Prismen-Geoskop kann kein farbloses Mana produzieren.

* Um die Anzahl an Standardlandtypen unter den Ländern, die du kontrollierst, zu ermitteln, schaue nach den Untertypen Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald unter den Ländern, die du kontrollierst. Zähle jeden Untertyp, der mindestens einmal auf den Ländern, die du kontrollierst, zu finden ist. Die Anzahl kann fünf nicht übersteigen.

* Die Anzahl der Länder eines bestimmten Standardlandtyps, die du kontrollierst, ist irrelevant, solange deren Anzahl größer als Null ist. Für die Domänenfähigkeit zählen zehn Wälder also genauso viel wie ein Wald.

* Die meisten Nichtstandardländer haben keine Standardlandtypen, selbst dann nicht, wenn sie farbiges Mana produzieren. Die Höhlen von Koilos sind zum Beispiel weder eine Ebene noch ein Sumpf.

* Einige Nichtstandardländer haben Standardlandtypen. Domänenfähigkeiten zählen nicht die Anzahl an Ländern, die du kontrollierst, sondern die Anzahl an unterschiedlichen Standardlandtypen unter den Ländern, die du kontrollierst, auch wenn sie dabei ein Land mehrfach zählen müssen. Kontrollierst du zum Beispiel eine Tundra, eine Blutkrypta und einen Wald, dann hast du eine Ebene, eine Insel, einen Sumpf, ein Gebirge und einen Wald unter den Ländern, die du kontrollierst. Deine Domänenfähigkeiten haben in diesem Fall den maximalen Effekt.

Reyhan, die letzte Abzan

{1}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

0/0

Reyhan, die letzte Abzan, kommt mit drei +1/+1-Marken ins Spiel.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt oder in die Kommandozone gelegt wird und falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf ihr lagen, kannst du entsprechend viele +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl legen.

Partner (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.*)

* Falls so viele -1/-1-Marken auf eine Kreatur gelegt werden, dass ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, legst du für jede +1/+1-Marke, die auf ihr lag, bevor die -1/-1-Marken auf sie gelegt wurden, eine +1/+1-Marke auf

eine Kreatur deiner Wahl. Falls zum Beispiel drei +1/+1-Marken auf Reyhan liegen und sie sechs -1/-1-Marken erhält, erhält die Kreatur deiner Wahl drei +1/+1-Marken.

Runenhorn-Höllendrache

{5} {R}

Kreatur — Drache

5/5

Fliegend

{5} {R}, schicke den Runenhorn-Höllendrachen aus deinem Friedhof ins Exil: Jeder Spieler wirft alle Karten aus seiner Hand ab und zieht dann sieben Karten.

* Den Runenhorn-Höllendrachen aus deinem Friedhof ins Exil zu schicken ist Teil der Kosten seiner aktivierten Fähigkeit. Ein Gegner kann den Runenhorn-Höllendrachen nicht als Antwort auf das Aktivieren seiner Fähigkeit aus deinem Friedhof entfernen.

* Falls ein Spieler keine Karten auf der Hand hat, wirft dieser Spieler keine Karten ab und zieht sieben Karten.

Samen der Erneuerung

{6} {G}

Hexerei

Unverzagt (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Gegner {1} weniger.*)

Bringe bis zu zwei Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Schicke die Samen der Erneuerung ins Exil.

* Falls ein Ziel illegal wird, bevor Samen der Erneuerung verrechnet wird, bringst du das legale Ziel dennoch von deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Falls alle Karten deiner Wahl illegale Ziele sind, sowie Samen der Erneuerung verrechnet wird, wird Samen der Erneuerung neutralisiert und auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Sie werden nicht ins Exil geschickt.

Saskia die Unbeugsame

{B} {R} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/4

Wachsamkeit, Eile

Sowie Saskia die Unbeugsame ins Spiel kommt, bestimme einen Spieler.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, fügt sie dem bestimmten Spieler ebenso viele Schadenspunkte zu.

* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, dem von dir bestimmten Spieler Kampfschaden zufügt, fügt sie diesem Spieler noch einmal ebenso viele Schadenspunkte zu.

* Der Schaden, den eine Kreatur aufgrund von Saskias Fähigkeit einem Spieler zufügt, ist kein Kampfschaden.

* Sobald der bestimmte Spieler die Partie verlassen hat, hat Saskias ausgelöste Fähigkeit keinen Effekt mehr.

* Falls Saskia das Spiel verlässt und zurückkehrt, bestimmst du erneut einen Spieler. Sie „erinnert“ sich nicht an den zuvor bestimmten Spieler.

Schlussakt

{5}{B}

Spontanzauber

Unverzagt (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Gegner {1} weniger.*)

Zerstöre zwei Kreaturen deiner Wahl.

* Du kannst den Schlussakt nicht ohne zwei Kreaturen als Ziele wirken. Falls eine der Kreaturen deiner Wahl zu einem illegalen Ziel wird, nachdem du den Schlussakt gewirkt hast, wird die andere dennoch zerstört.

Selbstlose Junkerin

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/1

Aufblitzen

Wenn die Selbstlose Junkerin ins Spiel kommt, verhindere allen Schaden, der dir in diesem Zug zugefügt würde. Immer wenn Schaden verhindert wird, der dir zugefügt würde, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf die Selbstlose Junkerin.

* Die erste ausgelöste Fähigkeit der Selbstlosen Junkerin verhindert allen Schaden, der dir in diesem Zug zugefügt würde, nachdem ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, selbst wenn sie das Spiel verlässt.

* Die zweite ausgelöste Fähigkeit der Selbstlosen Junkerin wird nicht nur dann ausgelöst, wenn Schaden durch ihre erste ausgelöste Fähigkeit verhindert wird. Jeder Effekt, der das Wort „verhindern“ verwendet, löst sie aus.

* Falls ein Verhinderungseffekt auf Schaden angewendet wird, der dir zugefügt würde, während du einen Planeswalker kontrollierst, bestimmst du, ob der Verhinderungseffekt vor oder nach dem Planeswalker-Umlenkungseffekt angewendet werden soll. Falls du den Verhinderungseffekt zuerst anwendest, trifft der Planeswalker-Umlenkungseffekt nicht mehr zu. Falls du den Planeswalker-Umlenkungseffekt anwendest und dein Gegner bestimmt, den Schaden einem Planeswalker zuzufügen, den du kontrollierst, wird dieser Schaden nicht verhindert.

Sidar Kondo von Jamuraa

{2}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

2/5

Flankenangriff (*Immer wenn eine Kreatur ohne Flankenangriff diese Kreatur blockt, erhält die blockende Kreatur -1/-1 bis zum Ende des Zuges.*)

Kreaturen ohne Flugfähigkeit oder Reichweite, die deine Gegner kontrollieren, können Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht blocken.

Partner (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.*)

* Die Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, sind auch dann von Sidar Kondos Einschränkung beim Blocken betroffen, wenn andere Spieler sich gegenseitig angreifen.

* Falls eine angreifende Kreatur von einer Kreatur ohne Flugfähigkeit oder Reichweite geblockt wurde, deren Stärke daraufhin auf 2 oder weniger sinkt, ändert das nicht den Block und macht ihn auch nicht rückgängig.

Silas Renn, Meistersucher

{1}{U}{B}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch

2/2

Todesberührung

Immer wenn Silas Renn, Meistersucher, einem Spieler Kampfschaden zufügt, bestimme eine Artefaktkarte deiner Wahl in deinem Friedhof. Du kannst jene Karte in diesem Zug wirken.

Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Du musst die Kosten für die Artefaktkarte deiner Wahl bezahlen, falls du sie wirkst. Du kannst alternative Kosten anstatt der Manakosten der Karte bezahlen.

* Du kannst die Karte in diesem Zug wirken, selbst wenn Silas Renn das Spiel verlässt.

* Silas Renn ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die Artefaktkarte deiner Wahl wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Artefaktkarte ohne Aufblitzen als Ziel bestimmst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.

* Ein Effekt, der dich dazu auffordert, eine Karte zu „wirken“, erlaubt dir nicht, Länder zu spielen.

* Das Wirken der Karte sorgt dafür, dass sie deinen Friedhof verlässt und zu einem neuen Objekt wird. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.

* Falls du die Karte nicht wirkst, bleibt sie in deinem Friedhof.

Sprenghaufen

{4}

Artefakt

{T}: Wirf eine Münze. Falls du den Münzwurf gewinnst, zerstöre alle bleibenden Karten, die keine Länder sind.

* Du wirfst eine Münze, sowie die Fähigkeit des Sprenghaufens verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem das Ergebnis des Münzwurfs feststeht, und dem Zeitpunkt, zu dem alle bleibenden Karten, die keine Länder sind, zerstört werden, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

* Falls du den Münzwurf gewinnst, wird der Sprenghaufen zusammen mit allen anderen bleibenden Karten, die keine Länder sind, zerstört.

Thrasios, Held der Tritonier

{G}{U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer

1/3

{4}: Hellsicht 1, decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Länderkarte ist, bringe sie getappt ins Spiel. Ziehe sonst eine Karte.

Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

* Kein Spieler kann eine Aktion ausführen, während du die aktivierte Fähigkeit verrechnest.

Tymna die Weberin

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Lebensverknüpfung

Zu Beginn deiner Hauptphase nach dem Kampf kannst du X Lebenspunkte bezahlen, wobei X gleich der Anzahl der Gegner ist, denen in diesem Zug Kampfschaden zugefügt wurde. Falls du dies tust, ziehe X Karten.

Partner (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.*)

* Du musst exakt X Lebenspunkte bezahlen oder keine. Du kannst nicht weniger Lebenspunkte bezahlen, um weniger Karten zu ziehen.

* Falls einem Spieler Kampfschaden zugefügt wurde und er daraufhin die Partie verloren hat, zählt Tymnas ausgelöste Fähigkeit diesen Spieler, um den Wert von X zu ermitteln.

* Falls ein Effekt eine zusätzliche Kampfphase in einem Zug erzeugt, kann er auch eine zusätzliche Hauptphase nach dieser Kampfphase erzeugen. Tymnas Fähigkeit wird zu Beginn jeder dieser Hauptphasen nach dem Kampf ausgelöst.

Uralte Ausgrabung

{2} {U} {B}

Spontanzauber

Ziehe so viele Karten, wie du Karten auf der Hand hast, und wirf dann für jede auf diese Weise gezogene Karte eine Karte ab.

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

* Die Anzahl der Karten auf deiner Hand wird erst gezählt, sowie die Uralte Ausgrabung verrechnet wird. Die Uralte Ausgrabung befindet sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Stapel und wird daher nicht mitgezählt.

* Die Anzahl der auf diese Weise gezogenen Karten kann von der Anzahl der Karten auf deiner Hand abweichen (zum Beispiel, wenn du Necroplasmas Ausgraben-Fähigkeit anwendest, anstatt eine dieser Karten zu ziehen). Die Anzahl der tatsächlich gezogenen Karten bestimmt, wie viele Karten du abwerfen musst.

Urtümlicher Beschützer

{10} {G}

Kreatur — Avatar

10/10

Der Urtümliche Beschützer kostet beim Wirken für jede Kreatur, die deine Gegner kontrollieren, {1} weniger. Wenn der Urtümliche Beschützer ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf jede andere Kreatur, die du kontrollierst.

* Sobald ein Spieler ankündigt, den Urtümlichen Beschützer zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, um zu versuchen, die Anzahl der Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, zu ändern, um seine Kosten zu erhöhen.

* Die Fähigkeit des Urtümlichen Beschützers kann seine Kosten nicht unter {G} senken.

Vielfältige Einblicke

{2} {U}

Hexerei

Decke die obersten zehn Karten deiner Bibliothek auf. Beginnend mit dem nächsten Gegner in Zugreihenfolge bestimmt jeder Gegner eine unterschiedliche Karte, die kein Land ist. Nimm die bestimmten Karten auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Falls du weniger Nichtland-Karten aufdeckst, als du Gegner hast, nimmst du alle Nichtland-Karten auf deine Hand.

* Sobald die obersten zehn Karten deiner Bibliothek aufgedeckt sind, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis Vielfältige Einblicke vollständig verrechnet wurde.

* Nachdem Vielfältige Einblicke verrechnet wurde und falls es dein Zug ist, kannst du (falls es legal möglich ist) eine der Karten spielen, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

Vollgrimm die Phiolenwerferin

{1} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Berserker

2/3

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Zauberspruch wirkst, fügt Vollgrimm die Phiolenwerferin einem zufällig bestimmten Gegner Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten jenes Zauberspruchs zu.

Partner (*Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.*)

* Vollgrimm's ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Zauberspruch wirkst, unabhängig davon, wessen Zug es ist.

* Vollgrimm muss zu dem Zeitpunkt im Spiel sein, zu dem du deinen ersten Zauberspruch wirkst. Falls der Zauberspruch als zusätzliche Kosten, um ihn zu wirken, dafür sorgt, dass Vollgrimm das Spiel verlässt, wird die Fähigkeit der Phiolenwerferin nicht ausgelöst. Falls der Zauberspruch die Phiolenwerferin selbst ist, wird ihre Fähigkeit nicht ausgelöst.

* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.

* Vollgrimm's ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. * Falls Vollgrimm's Fähigkeit verrechnet wird und der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, neutralisiert wurde, verwende die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs, wie er zuletzt auf dem Stapel existierte, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte zugefügt werden.

* Der Gegner, dem die Schadenspunkte zugefügt werden, wird zufällig bestimmt, während die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem der Spieler bestimmt wird, und dem Zeitpunkt, zu dem diesem Spieler Schaden zugefügt wird, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

Wohltuender Trank

{1} {G}

Spontanzauber

Enttappe alle Kreaturen. Immer wenn bis zum Ende des Zuges eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, blockt, ziehst du eine Karte.

Ziehe eine Karte.

* Du musst den Wohltuenden Trank wirken, bevor Blocker deklariert werden, um durch seine verzögert ausgelöste Fähigkeit Karten zu ziehen.

* Alle Spieler haben die Möglichkeit, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren, nachdem die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Wohltuenden Tranks verrechnet wurde und bevor Kampfschaden zugefügt wird.

* Falls mehrere Kopien des Wohltuenden Trank in einem Zug verrechnet werden, erzeugt jede eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ihre Bedingung erfüllt wird.

Yidris, Meister des Mahlstroms

{U} {B} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Oger, Zauberer

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn Yidris, Meister des Mahlstroms, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhalten Zaubersprüche, die du in diesem Zug aus deiner Hand wirkst, Kaskade. *(Wenn du den Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Karte ins Exil schickst, die kein Land ist und die weniger kostet als jener Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*

* Zaubersprüche, die du in diesem Zug aus deiner Hand wirkst, erhalten Kaskade, selbst wenn Yidris das Spiel verlässt.

* Falls Yidris' ausgelöste Fähigkeit mehr als einmal in einem Zug verrechnet wird, erhalten Zaubersprüche, die du in diesem Zug aus deiner Hand wirkst, entsprechend oft Kaskade. Jedes Vorkommen von Kaskade wird einzeln ausgelöst. Verrechne ein Vorkommen und den Zauberspruch, den du damit wirkst, bevor du das nächste Vorkommen von Kaskade verrechnest.

* Die Kaskade-Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Sie wird also vor diesem Zauberspruch verrechnet. Falls du die durch die Kaskade-Fähigkeit ins Exil geschickte Karte wirkst, geht jener Zauberspruch über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.

* Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.

* 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.

* Das Wirken der letzten Karte, die durch die Kaskade-Fähigkeit ins Exil geschickt wird, ist optional. Falls du sie wirkst, gilt dies als Wirken eines Zauberspruchs. Er kann neutralisiert werden. Da er aus dem Exil gewirkt wird, erhält der neue Zauberspruch durch Yidris' Fähigkeit nicht Kaskade.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering—Commander und Magic sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2016 Wizards.