

Magic: Sethinweise zu Magic: The Gathering—Commander (Edition 2017)

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

Fassung vom 22. Juni 2017

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 [Wizards.com/CustomerService](https://www.wizards.com/CustomerService).

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

Das **Magic: The Gathering—Commander (Edition 2017)** Set besteht aus vier unterschiedlichen Spiel-Packungen. Jede Spiel-Packung enthält ein Deck mit 100 Karten sowie eine übergroße Kommandeur-Premiumkarte. Die vier Decks sind „Arkane Zauberei“, „Drakonische Dominanz“, „Katzenhafte Anmut“ und „Vampirische Blutlust“.

Erscheinungsdatum: 25. August 2017

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

Neue Karten und Turnierlegalität

Die **Magic: The Gathering—Commander (Edition 2017)** 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](https://www.magic.wizards.com/rules). Weitere Informationen über die Turnierlegalität einer bestimmten Karte findest du auf [Gatherer.Wizards.com](https://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 2017)** Deck enthält eine übergroße Premiumkarte, die einem möglichen 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.

Neues Fähigkeitswort: Eminenz

Einige legendäre Kreaturen sind bereits so geübt darin, Streitkräfte zu befehligen, dass sie es ganz entspannt und souverän aus der Kommandozone heraus tun können. Jede dieser Kreaturen hat eine Fähigkeit mit dem Eminenz-Fähigkeitswort. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

Edgar Markov

{3}{R}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Ritter

4/4

Eminenz — Immer wenn du einen anderen Vampir-Zauberspruch wirkst und falls Edgar Markov in der Kommandozone oder im Spiel ist, erzeuge einen 1/1 schwarzen Vampir-Kreaturenspielstein.

Erstschlag, Eile

Immer wenn Edgar Markov angreift, lege auf jeden Vampir, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

* Drei der Eminenz-Fähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten. Die Kreatur muss sich im Spiel oder in der Kommandozone befinden, sowie das auslösende Ereignis eintritt und auch sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sich die Kreatur in einer entsprechenden Zone befindet, sowie das auslösende Ereignis eintritt, diese Zone aber verlässt, tut die Fähigkeit nichts, sowie sie verrechnet wird.

* Insbesondere gilt: Falls dein Kommandeur sich im Spiel befindet und seine Eminenz-Fähigkeit ausgelöst wird, er aber in die Kommandozone gelegt wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, tut diese Fähigkeit nichts, sowie sie verrechnet wird. Dies liegt daran, dass ein Objekt, das die Zone wechselt, als neues Objekt betrachtet wird.

Zyklus: Zum Angriffsziel verdammt

Es ist toll, wenn du die anderen Spieler davon überzeugen kannst, sich zusammenzutun, um gemeinsam den einen Spieler anzugreifen, den du aus dem Weg räumen willst. Falls es dir mit Worten allein nicht gelingt, genügend Überzeugungsarbeit zu leisten, haben wir einen Zyklus von Flüchen, welche die anderen ausreichend motivieren sollten.

Fluch der Geschwätzigkeit

{2}{U}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Immer wenn der verzauberte Spieler angegriffen wird, ziehst du eine Karte. Jeder Gegner, der diesen Spieler angreift, zieht eine Karte.

* Die Fähigkeit jedes Fluchs wird nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Kreaturen den verzauberten Spieler angreifen.

* Ein Spieler greift einen anderen Spieler an, falls er eine Kreatur kontrolliert, die jenen Spieler angreift. Falls keine Kreaturen den verzauberten Spieler angreifen, sowie die Fähigkeit des Fluchs verrechnet wird (weil sie z. B. das Spiel verlassen haben), führt nur der Beherrscher des Fluchs seine Aktion aus.

* Die ausgelöste Fähigkeit dieser Flüche wird nicht ausgelöst, falls nur ein Planeswalker, der vom verzauberten Spieler kontrolliert wird, angegriffen wird.

* Falls du dich selbst mit einem dieser Flüche verzauberst, erhältst du dessen Effekte, immer wenn dich ein anderer Spieler angreift.

Thema: Bestimme einen Kreaturentyp

Viele Spieler bauen sich gerne Decks, die aus nur einem „Stamm“ bestehen. Sieben Karten in diesem Set belohnen dich dafür, deinen Kreaturen viele Freunde an die Seite zu stellen. Dies wirkt sich auf jede Kreatur aus, die du kontrollierst und die einen von dir bestimmten Typ hat, oder schadet allen anderen Kreaturen.

Vorherrschaft der Sippe

{5}{B}{B}

Hexerei

Bestimme einen Kreaturentyp. Zerstöre alle Kreaturen, die nicht den bestimmten Typ haben.

* Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Vampir oder Katze. Kartentypen wie „Artefakt“ können nicht bestimmt werden.

* Du kannst nicht mehrere Kreaturentypen wie „Katze, Krieger“ bestimmen. Eine Kreatur mit den Kreaturentypen „Katze, Krieger“ ist beides: eine Katze und ein Krieger. Sie ist von allem betroffen, was einen der beiden Kreaturentypen betrifft, und wird durch nichts betroffen, das Nicht-Katze- oder Nicht-Krieger-Kreaturen betrifft.

KARTENSPEZIFISCHES

Almosensammler

{3}{W}

Kreatur — Katze, Kleriker

3/4

Aufblitzen

Falls ein Gegner zwei oder mehr Karten ziehen würde, ziehen stattdessen dieser Gegner und du jeweils eine Karte.

* Der Ersatzeffekt des Almosensammlers wird auf eine Anweisung, mehr als eine Karte zu ziehen, angewandt, bevor irgendein Ersatzeffekt auf individuell gezogene Karten angewandt wird. Falls du beispielsweise eine Karte mit Ausgraben in deinem Friedhof hast, kannst du Ausgraben nicht anwenden, bevor nicht der Effekt von Weissagung durch den Ersatzeffekt des Almosensammlers verändert wurde.

* Sobald der Ersatzeffekt auf ein Ereignis angewandt wurde, kann er nicht nochmals auf daraus resultierende Ereignisse angewandt werden. Sobald der Ersatzeffekt des Almosensammlers beispielsweise den Effekt der Weissagung eines Spielers verändert hat, kann eine Gedankenspiegelung das daraus resultierende Kartenziehen jenes Spielers verdoppeln, ohne dass der Ersatzeffekt des Almosensammlers erneut angewandt wird.

* Um festzustellen, ob ein Spieler angewiesen ist, einmal mehrere Karten zu ziehen, oder angewiesen ist, mehrere Male eine einzelne Karte zu ziehen, musst du zählen, wie häufig das Wort „ziehen“ verwendet wird. Der Ersatzeffekt des Almosensammlers sucht nach einem „ziehe“, das einen Spieler dazu auffordert, mehrere Karten zu ziehen (dazu gehören auch Aufforderungen wie „Ziehe für jede ... eine Karte“).

* Falls ein Effekt Karten auf die Hand eines Spielers bringt, ohne das Wort „ziehe“ zu verwenden, wird der Ersatzeffekt des Almosensammlers nicht angewandt.

* Falls zwei Spieler jeweils einen Almosensammler kontrollieren und ein Effekt sie dazu auffordert, jeweils zwei oder mehr Karten zu ziehen, wird der Ersatzeffekt beider Almosensammlers angewandt und beide Spieler ziehen jeweils zweimal eine Karte.

* Falls zwei Spieler jeweils einen Almosensammler kontrollieren und ein dritter Spieler zwei oder mehr Karten ziehen würde, bestimmt der dritte Spieler, von welchem Almosensammler der Ersatzeffekt angewandt wird und daher auch, welcher der ersten beiden Spieler eine Karte zieht.

Ansturm der Sippe

{4} {R} {R}

Hexerei

Bestimme einen Kreaturentyp. Erzeuge für jede Kreatur des bestimmten Typs, die du kontrollierst, einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist. Diese Spielsteine erhalten Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

* Die Spielsteine kopieren genau das, was auf die Kreaturen aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, eine dieser Kreaturen hat ebenfalls etwas kopiert oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt war, ob auf ihr Marken lagen und/oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

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

* Falls eine kopierte Kreatur (a) etwas anderes (b) kopiert hat, so kommen die Spielsteine als Kopie von (b) ins Spiel.

* Falls eine kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der durch den Ansturm der Sippe erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn ins Spiel gebracht hat.

* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreaturen werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Alle Spielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel. Alle ausgelösten Fähigkeiten, die sie haben, können sich gegenseitig sehen, wie sie ins Spiel kommen.

* Falls eine kopierte Kreatur legendär ist, werden alle ausgelösten Fähigkeiten, die sie hat, ausgelöst, sofern möglich, bevor die „Legendenregel“ dafür sorgt, dass eine der legendären Kreaturen auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird. Diese Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt, nachdem die „Legendenregel“ angewandt wird.

Arahbo, Gebrüll der Welten

{3}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Katze, Avatar

5/5

Eminenz — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls Arahbo, Gebrüll der Welten, in der Kommandozone oder im Spiel ist, erhält eine andere Katze deiner Wahl, die du kontrollierst, +3/+3 bis zum Ende des Zuges. Immer wenn eine andere Katze, die du kontrollierst, angreift, kannst du {1}{G}{W} bezahlen. Falls du dies tust, verursacht sie Trampelschaden und erhält +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich ihrer Stärke ist.

* Sobald eine von Arahbos ausgelösten Fähigkeiten verrechnet wurde, behält die betroffene Katze ihren Bonus, selbst falls Arahbo später in diesem Zug die Zone wechselt.

* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Arahbos letzte Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Kraft der angreifenden Katze zu dieser Zeit negativ ist, ist X gleich 0.

* Falls mehrere Katzen angreifen, wird Arahbos letzte Fähigkeit entsprechend oft ausgelöst. Du kannst jedes Mal, wenn ein Vorkommen der Fähigkeit verrechnet wird, {1}{G}{W} bezahlen.

* Während Arahbos letzte Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht mehrfach {1}{G}{W} bezahlen, um den Effekt für eine Katze zu vervielfachen.

* Falls eine Katze, die du kontrollierst, angreifend ins Spiel kommt, wird Arahbos letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.

Balan, wandernde Ritterin

{2}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Katze, Ritter

3/3

Erstschlag

Balan, wandernde Ritterin, hat Doppelschlag, solange mindestens zwei Ausrüstungen an sie angelegt sind.

{1}{W}: Lege alle Ausrüstungen, die du kontrollierst, an Balan an.

* Balans aktivierte Fähigkeit hat keine Zeitpunkts-Einschränkungen. Du kannst sie zu jedem Zeitpunkt aktivieren, wenn du Priorität hast.

* Falls Balan Erstschlagschaden zufügt und dann Doppelschlag erhält (z. B. weil sie durch ihre aktivierte Fähigkeit entsprechend ausgerüstet wird, nachdem der Erstschlagschaden zugefügt wurde), fügt sie auch normalen Kampfschaden zu.

Blutgeschmiedete Kriegsaxt

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie der Blutgeschmiedeten Kriegsaxt ist.

Ausrüsten {2}

* Der Spielstein kommt nicht angelegt ins Spiel.

* Der Spielstein hat alle drei Fähigkeiten der Blutgeschmiedeten Kriegsaxt, einschließlich der Fähigkeit, die weitere Spielsteine erzeugt.

Blutgönner

{4}{B}{B}

Kreatur — Vampir, Schamane

4/4

Fliegend

Wenn der Blutgönnner ins Spiel kommt, zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, schicke sie ins Exil und lege auf jeden Vampir, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

* Das Zerstören einer Kreatur mit der ersten Fähigkeit des Blutgönnners führt dazu, dass seine letzte Fähigkeit ausgelöst wird, falls sich der Blutgönnner noch im Spiel befindet.

* Die letzte Fähigkeit des Blutgönnners legt eine +1/+1-Marke auf jeden Vampir, den du kontrollierst, einschließlich seiner selbst, selbst wenn die Kreatur, die gestorben ist, nicht ins Exil geschickt werden kann (beispielsweise, weil sie ein Spielstein war).

* Falls der Blutgönnner und eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, gleichzeitig sterben (zum Beispiel weil sie gegeneinander gekämpft haben oder im selben Kampf verwickelt waren), wird die letzte Fähigkeit des Blutgönnners ausgelöst, aber der Blutgönnner befindet sich nicht mehr im Spiel, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird. Er kann nicht durch die +1/+1-Marke gerettet werden, die auf ihn gelegt werden würde. Dasselbe gilt auch für alle anderen Vampire, die du kontrollierst, die gleichzeitig sterben. Deine verbliebenen Vampire erhalten jeweils eine +1/+1-Marke.

Der Ur-Drache

{4}{W}{U}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Drache, Avatar

10/10

Eminenz — Solange der Ur-Drache in der Kommandozone oder im Spiel ist, kosten andere Drache-Zaubersprüche, die du wirkst, beim Wirken {1} weniger.

Fliegend

Immer wenn ein oder mehrere Drachen, die du kontrollierst, angreifen, ziehe entsprechend viele Karten. Dann kannst du eine bleibende Karte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

* Du ziehst eine Karte für jeden Drachen, den du kontrollierst, der angegriffen hat, selbst falls einige von ihnen das Spiel verlassen haben, bevor die ausgelöste Fähigkeit des Ur-Drachen verrechnet wurde.

* Du kannst nur eine bleibende Karte von deiner Hand ins Spiel bringen, unabhängig davon, mit wie vielen Drachen du angegriffen hast, oder wie viele Spieler sie angegriffen haben.

* Falls ein Drache, den du kontrollierst, angreifend ins Spiel kommt, wird die ausgelöste Fähigkeit des Ur-Drachen nicht ausgelöst.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Ur-Drachen wird verrechnet, nachdem alle Angreifer bestimmt worden sind. Du kannst nicht mit einigen Drachen angreifen, eine Kreaturenkarte mit Eile ins Spiel bringen und dann mit dieser Kreatur angreifen. Ebenso werden keine „Immer wenn eine Kreatur angreift“-Fähigkeiten der bleibenden Karte, die du ins Spiel bringst, ausgelöst.

Edgar Markov

{3}{R}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Ritter

4/4

Eminenz — Immer wenn du einen anderen Vampir-Zauberspruch wirkst und falls Edgar Markov in der Kommandozone oder im Spiel ist, erzeuge einen 1/1 schwarzen Vampir-Kreaturespielstein.

Erstschlag, Eile

Immer wenn Edgar Markov angreift, lege auf jeden Vampir, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

* Edgar Markovs letzte Fähigkeit legt eine +1/+1-Marke auf jeden Vampir, den du kontrollierst, einschließlich sich selbst und Vampire, die du kontrollierst und die nicht angreifen.

Entdeckungen der Sippe

{3}{U}{U}

Verzauberung

Sowie die Entdeckungen der Sippe ins Spiel kommen, bestimme einen Kreaturentyp.

Immer wenn eine Kreatur des bestimmten Typs, die du kontrollierst, angreift oder unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

* Falls du irgendwie Entdeckungen der Sippe kontrollierst, für die kein Kreaturentyp bestimmt wurde, kann ihre letzte Fähigkeit nicht ausgelöst werden, selbst wenn eine Kreatur ohne Kreaturentypen ins Spiel kommt oder angreift.

Fluch der Fülle

{1}{G}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Immer wenn der verzauberte Spieler angegriffen wird, enttappe alle bleibenden Karten, die du kontrollierst und die keine Länder sind. Jeder Gegner, der diesen Spieler angreift, enttappt alle bleibenden Karten, die er kontrolliert und die keine Länder sind.

* Das Enttappen einer Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf.

Fluch des Reichtums

{R}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Immer wenn der verzauberte Spieler angegriffen wird, erzeuge einen farblosen Artefaktspielstein namens Gold. Er hat „Opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“ Jeder Gegner, der diesen Spieler angreift, tut dasselbe.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Fluchs des Reichtums wird verrechnet, nachdem die Angreifer deklariert wurden. Jegliche Kosten für den Angriff müssen bereits bezahlt worden sein, bevor der angreifende Spieler das Gold erzeugt.

Frisches Blut

{2}{B}{B}

Hexerei

Tappe als zusätzliche Kosten, um Frisches Blut zu wirken, einen ungetappten Vampir, den du kontrollierst.

Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Verändere den Text jener Kreatur, indem du alle Vorkommen eines Kreaturentyps durch Vampir ersetzt.

* Um die zusätzlichen Kosten für Frisches Blut zu bezahlen, kannst du einen beliebigen ungetappten Vampir unter deiner Kontrolle tappen, einschließlich einem, der nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war. (Beachte: Für das Tappen der Kreatur wird nicht {T} [das Symbol für Tappen] verwendet.)

* Frisches Blut ändert jedes Vorkommen des Kreaturentyps in der Typus-Zeile und/oder dem Regeltext der Kreatur. Es verändert nicht den Namen der Karte oder irgendein Vorkommen des Wortes, wenn es als Teil des Namens der Karte verwendet wird.

* Du bestimmst, welches Wort du änderst, sowie Frisches Blut verrechnet wird. Du musst nicht ein Wort bestimmen, das im Text der Kreatur vorkommt.

* Die Kreatur, über die du die Kontrolle übernimmst, wird nicht zu einem Vampir, falls du keinen Kreaturentyp aus der Typus-Zeile jener Kreatur als den Kreaturentyp bestimmst, der ersetzt werden soll.

* Der Effekt des Frischen Blutes verändert nur den Text, der auf der bleibenden Karte gedruckt ist. Er kann keine Wörter in Fähigkeiten verändern, die die bleibende Karte erhalten hat. Falls du beispielsweise auf dem Hungrigen Luchs Ratte zu Vampir änderst, haben deine Katzen Schutz vor Vampiren. Falls du aber stattdessen auf dem Phantom-Nishoba Ratte zu Vampir änderst, während du einen Hungrigen Luchs kontrollierst, hat der Phantom-Nishoba Schutz vor Ratten.

* Der typändernde Effekt kann einen Teil eines Wortes, wie „Nicht-Mensch“ verändern, wenn sich dieser Teil des Wortes auf einen Kreaturentyp bezieht.

Geißel des Knochengrunds

{2} {B} {B}

Kreatur — Zombie, Drache

4/3

Fliegend

Immer wenn ein Drache, den du kontrollierst, stirbt, während die Geißel des Knochengrunds in deinem Friedhof ist, kannst du {1} {B} bezahlen. Falls du dies tust, bringe die Geißel des Knochengrunds aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Falls die Geißel des Knochengrunds gleichzeitig stirbt wie ein anderer Drache, den du kontrollierst, wird ihre Fähigkeit nicht ausgelöst.

* Falls die Geißel des Knochengrunds deinen Friedhof verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kehrt sie nicht ins Spiel zurück.

Herbeirufung der Sippe

{5} {G} {G}

Spontanzauber

Bestimme einen Kreaturentyp. Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du X Kreaturenkarten des bestimmten Typs aufgedeckt hast, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du von diesem Typ kontrollierst. Bringe jene Karten ins Spiel, dann mische den Rest der aufgedeckten Karten in deine Bibliothek.

* Falls du deine ganze Bibliothek offen vorzeigst und weniger als X Kreaturenkarten des bestimmten Typs aufdeckst, bringst du die Karten des bestimmten Typs, die du aufgedeckt hast, ins Spiel und mischst danach deine Bibliothek.

Horn des Herolds

{1}

Artefakt

Sowie das Horn des Herolds ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturenzauber des bestimmten Typs, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

Schaue dir zu Beginn deines Versorgungssegments die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Kreaturenkarte des bestimmten Typs ist, kannst du sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen.

* Der Effekt des Horns des Herolds reduziert nur generisches Mana in den Kosten eines Zauberspruchs. Falls die Kosten kein generisches Mana beinhalten, werden die Kosten nicht reduziert.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlt; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

* Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek nicht auf deine Hand nimmst, legst du sie wieder oben auf deine Bibliothek, ohne sie offen vorzuzeigen. Du ziehst sie im Ziehsegment dieses Zuges.

* Falls du irgendwie ein Horn des Herolds kontrollierst, für das kein Kreaturentyp bestimmt wurde, kosten deine Kreaturenzauber beim Wirken nicht weniger, auch nicht 'Kreaturenzauber ohne Kreaturentyp'. Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu Beginn jedes deiner Versorgungssegmente anschauen, aber du kannst sie auf diese Art nicht auf deine Hand nehmen, selbst dann nicht, falls es eine Kreaturenkarte ohne Kreaturentyp ist.

Hungriger Luchs

{1}{G}

Kreatur — Katze

2/2

Katzen, die du kontrollierst, haben Schutz vor Ratten. *(Sie können von Ratten nicht geblockt oder als Ziel bestimmt werden, und von ihnen keinen Schaden zugefügt bekommen.)*

Zu Beginn deines Endsegments erzeugt ein Gegner deiner Wahl einen 1/1 schwarzen Ratte-Kreaturenspielstein mit Todesberührung.

Immer wenn eine Ratte stirbt, lege auf jede Katze, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

* Falls eine bleibende Karte Schutz vor Ratten hat, bedeutet dies vier Dinge:

- 1.) Schaden von einer Quelle, die eine Ratte ist, und der jener bleibenden Karte zugefügt würde, wird verhindert.
- 2.) Auren und Ausrüstung, die aus irgendeinem Grund Ratten sind, können nicht an jene bleibende Karte angelegt werden.
- 3.) Ratten können jene bleibende Karte nicht blocken.
- 4.) Jene bleibende Karte kann nicht das Ziel von Fähigkeiten von Ratten sein oder von Zaubersprüchen, die Ratten sind.

* Außer diesen spezifischen Ereignissen wird nichts verhindert oder illegal. Der Hungrige Luchs kann eine Ratte mit der „Diese Kreatur kann nicht geblockt werden“-Fähigkeit beispielsweise nicht blocken.

* Der Gegner, der den Ratte-Spielstein erzeugt hat, ist der Besitzer dieses Spielsteins.

* Spielsteine, die geopfert oder zerstört werden, werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, bevor sie aufhören zu existieren. Falls der Spielstein eine Ratte war, wird die letzte Fähigkeit des Hungrigen Luchses ausgelöst.

* Die letzte Fähigkeit des Hungrigen Luchses legt eine +1/+1-Marke auf jede Katze, die du kontrollierst, einschließlich seiner selbst.

* Falls der Hungrige Luchs gleichzeitig mit einer Ratte stirbt, wird seine Fähigkeit ausgelöst, aber der Hungrige Luchs befindet sich nicht mehr im Spiel, wenn seine Fähigkeit verrechnet wird. Er kann nicht durch die +1/+1-Marke gerettet werden, die auf ihn gelegt werden würde. Dasselbe gilt für alle anderen Katzen, die du kontrollierst und die gleichzeitig sterben. Deine überlebenden Katzen erhalten jeweils eine +1/+1-Marke.

Inalla, Erzmagierin der Rituale

{2}{U}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

4/5

Eminenz — Immer wenn ein anderer Nichtspielstein-Zauberer unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls Inalla, Erzmagierin der Rituale, in der Kommandozone oder im Spiel ist, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust,

erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jenes Zauberers ist. Der Spielstein erhält Eile. Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

Tappe fünf ungetappte Zauberer, die du kontrollierst: Ein Spieler deiner Wahl verliert 7 Lebenspunkte.

* Du kannst {1} nur so oft bezahlen, wie Inallas erste Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst nicht mehr bezahlen, um mehr als einen Spielstein zu erhalten.

* Falls Inalla gleichzeitig mit anderen Zauberern, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, wird ihre Fähigkeit für jeden dieser Zauberer ausgelöst.

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Kreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese Kreatur hat ebenfalls etwas kopiert; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt war, ob auf ihr Marken lagen und/oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt waren 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 hat, so kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.

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

* Falls die Kreatur, die dafür gesorgt hat, dass Inallas Fähigkeit ausgelöst wurde, das Spiel bereits verlassen hat, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du dennoch {1} bezahlen. Falls du dies tust, erzeugst du einen Spielstein mit den kopierbaren Werten der Eigenschaften jener Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte.

* Falls eine kopierte Kreatur legendär ist, werden alle ausgelösten Fähigkeiten, die sie hat, ausgelöst, sofern möglich, bevor die „Legendenregel“ dafür sorgt, dass eine der legendären Kreaturen auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird. Diese Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt, nachdem die „Legendenregel“ angewandt wird.

* Um Inallas letzte Fähigkeit zu aktivieren, kannst du jeden beliebigen ungetappten Zauberer unter deiner Kontrolle tappen, einschließlich derer, die nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren, beispielsweise Inalla selbst. (Beachte: Für das Tappen der Kreatur wird nicht {T} [das Symbol für Tappen] verwendet.)

Izzet-Chemister

{2}{R}

Kreatur — Goblin, Zauberer

1/3

Eile

{R}, {T}: Schicke eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil.

{1}{R}, {T}, opfere den Izzet-Chemister: Wirke eine beliebige Anzahl an Karten, die vom Izzet-Chemister ins Exil geschickt wurden, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Die letzte Fähigkeit des Izzet-Chemisters lässt dich nur Karten wirken, die durch genau diesen Izzet-Chemister ins Exil geschickt wurden. Falls der Izzet-Chemister das Spiel verlässt, bevor du jene Fähigkeit aktiviert hast, verbleiben die ins Exil geschickten Karten für immer dort.

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Quälenden Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

* Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Ins Exil geschickte Karten, die du wirken willst, musst du wirken, während die letzte Fähigkeit des Izzet-Chemister verrechnet wird. Du kannst sie nicht erst später im Zug wirken. Du kannst auf diese Weise eine Hexerei zu einem Zeitpunkt wirken, zu dem du normalerweise keine Hexerei wirken könntest.

* Du wirkst die ins Exil geschickten Karten nacheinander in beliebiger Reihenfolge. Später gewirkte Zaubersprüche können zuvor gewirkte Zaubersprüche zum Ziel haben. Die Zaubersprüche werden erst verrechnet, nachdem du mit dem Wirken aller Zaubersprüche fertig bist.

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

Karmesinrote Ehrengarde

{3}{R}{R}

Kreatur — Vampir, Ritter

4/5

Verursacht Trampelschaden

Zu Beginn des Endsegments jedes Spielers fügt die Karmesinrote Ehrengarde diesem Spieler 4 Schadenspunkte zu, es sei denn, er kontrolliert einen Kommandeur.

* Die letzte Fähigkeit der Karmesinroten Ehrengarde wird zu Beginn des Endsegments jedes Spielers ausgelöst, unabhängig davon, ob dieser Spieler einen Kommandeur kontrolliert oder nicht. Ob dieser Spieler einen Kommandeur kontrolliert, wird erst überprüft, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

* Die Karmesinrote Ehrengarde fügt auch dir 4 Schadenspunkte zu, falls du keinen Kommandeur kontrollierst.

* Der Spieler könnte den Kommandeur eines beliebigen Spielers kontrollieren, um die Bedingung der Fähigkeit der Karmesinroten Ehrengarde zu erfüllen. Falls ein Spieler „bis zum Ende des Zuges“ die Kontrolle über den Kommandeur eines anderen Spielers übernimmt, kontrolliert der Spieler, der die Kontrolle über ihn übernommen hat, jenen Kommandeur auch noch während des Endsegments.

Kess, abtrünnige Magierin

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/4

Fliegend

Während jedem deiner Züge kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte aus deinem Friedhof wirken. Falls eine Karte, die auf diese Weise gewirkt wurde, in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen der Karte beachten, die du aus deinem Friedhof wirkst.

* Du musst die Kosten bezahlen, um diese Karte zu wirken. Falls sie alternative Kosten hat, kannst du sie stattdessen für diese Kosten wirken.

* Sobald du beginnst, die Karte zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Kess verlierst. Du kannst das Wirken ganz normal beenden und die Karte wird ins Exil geschickt, falls sie in diesem Zug auf den Friedhof gelegt würde.

* Falls du eine Karte mit einem anderen Effekt aus dem Friedhof wirkst, wie zum Beispiel mit Rückblende, wird Kess' Effekt nicht angewandt. Du kannst eine andere Spontanzauber- oder Hexerei-Karte aus deinem Friedhof wirken.

* Falls du eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte aus deinem Friedhof wirkst und dann im selben Zug eine neue Kess unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du in jenem Zug eine weitere Spontanzauber- oder Hexerei-Karte aus deinem Friedhof wirken.

* Falls eine Hexerei-Karte während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du die Gelegenheit, sie zu wirken, bevor sie irgendein anderer Spieler aus deinem Friedhof entfernen kann.

* Falls ein Zauberspruch, der auf diese Weise gewirkt wird, nach seiner Verrechnung in eine andere Zone gelegt wird, (z. B. weil er Rückkauf hatte), gilt er als neues Objekt. Falls diese Karte später auf deinen Friedhof gelegt wird, wird sie nicht ins Exil geschickt.

Kheru-Gedankenschinder

{2}{B}

Kreatur — Vampir

1/3

Bedrohlich

Immer wenn der Kheru-Gedankenschinder einem Spieler Kampfschaden zufügt, schickt der Spieler eine Karte aus seiner Hand verdeckt ins Exil.

Du kannst Karten, die vom Kheru-Gedankenschinder ins Exil geschickt wurden, anschauen und spielen.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über den Kheru-Gedankenschinder übernimmt, kann jener Spieler alle ins Exil geschickten Karten sehen und diese spielen. Sobald ein Spieler sich eine verdeckte Karte im Exil anschaut, kann jener Spieler sich diese Karte zu jedem Zeitpunkt später in der Partie erneut anschauen.

* Die letzte Fähigkeit des Kheru-Gedankenschinders lässt dich nur Karten wirken, die durch genau diesen Kheru-Gedankenschinder ins Exil geschickt wurden. Falls der Kheru-Gedankenschinder das Spiel verlässt, bleiben die ins Exil geschickten Karten für immer verloren.

* Du kannst Länder spielen, die mit dem Kheru-Gedankenschinder ins Exil geschickt wurden, aber nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

* Du musst die Kosten bezahlen, um die ins Exil geschickten Karten zu wirken. <Falls eine Karte alternative Kosten hat, kannst du sie stattdessen für diese Kosten wirken.

* Sobald du beginnst, eine ins Exil geschickte Karte zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über den Kheru-Gedankenschinder verlierst.

Lauernde Leonidin

{2}{W}

Kreatur — Katze, Bogenschütze

3/3

Wenn die Lauernde Leonidin ins Spiel kommt, bestimme geheim einen Gegner.

Offenbare den bestimmten Spieler: Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die dich angreift, ins Exil, falls sie vom bestimmten Spieler kontrolliert wird. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal.

* Es gibt mehrere Wege, einen Gegner im Geheimen zu bestimmen, z. B. durch Aufschreiben eines Spielernamens auf ein Stück Papier, das auf die Lauernde Leonidin gelegt wird.

* Falls du mehrere Lauernde Leonidinnen hast, kannst du für jede einen anderen Gegner bestimmen. Achte dabei darauf, genau festzuhalten, welchen Gegner du für welche Lauernde Leonidin bestimmt hast.

* Falls die Lauernde Leonidin das Spiel verlässt und zurückgebracht wird, wird sie als neues Objekt betrachtet. Du kannst einen neuen Gegner bestimmen und du kannst ihre letzte Fähigkeit erneut aktivieren.

* Falls du keinen Gegner bestimmst, wenn die Lauernde Leonidin ins Spiel kommt, kannst du die Kosten zum Aktivieren ihrer letzten Fähigkeit nicht bezahlen. Dies geschieht normalerweise dann, wenn du die Kontrolle über die Lauernde Leonidin eines anderen Spielers übernimmst, oder weil eine Kreatur, die sich bereits im Spiel befindet, zu einer Kopie der Lauernden Leonidin geworden ist.

* Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, den du kontrollierst, greift sie nicht dich an. Die letzte Fähigkeit der Lauernden Leonidin kann sie nicht zum Ziel haben.

Licia, blutrünstige Tribunin

{5}{R}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Soldat

4/4

Licia, blutrünstige Tribunin, kostet beim Wirken für jeden Lebenspunkt, den du in diesem Zug dazuerhalten hast, {1} weniger.

Erstschlag, Lebensverknüpfung

Bezahle 5 Lebenspunkte: Lege drei +1/+1-Marken auf Licia. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges und nur einmal pro Zug.

* Licias erste Fähigkeit reduziert nur den generischen Teil der Manakosten. Sie kann die Kosten nicht auf weniger als {R}{W}{B} reduzieren.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen wie z. B. die „Commander Tax“ („Kommandeur-Zusatzgebühr“) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

* Licias erste Fähigkeit überprüft, wie viele Lebenspunkte du während des Zuges dazuerhalten hast, nicht deinen Lebenspunktstand im Vergleich zu deinem Lebenspunktstand zu Beginn des Zuges. Falls du beispielsweise den Zug mit 30 Lebenspunkten beginnst, während des Zuges 6 Lebenspunkte dazuerhältst und später in diesem Zug 10 Lebenspunkte verlierst, werden die Kosten zum Wirken von Licia trotzdem um {6} reduziert.

* Falls Licias letzte Fähigkeit neutralisiert wird, weil z. B. ihr Ziel illegal geworden ist, bevor sie verrechnet wurde, kann sie im selben Zug nicht erneut aktiviert werden.

Magus des Verstandes

{4}{U}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

4/5

{U}, {T}, opfere den Magus des Verstandes: Mische deine Bibliothek, dann schicke die obersten X Karten ins Exil, wobei X gleich eins plus der Anzahl der in diesem Zug gewirkten Zaubersprüche ist. Bis zum Ende des Zuges kannst du Karten, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden, spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls in dem Zug, in dem die Fähigkeit des Magus des Verstandes aktiviert wurde, keine Zaubersprüche gewirkt wurden, ist X gleich eins.

* Du kannst auf diese Weise nur dann ein Land, das ins Exil geschickt wurde, spielen, falls du in diesem Zug noch eines spielen darfst.

* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten beachten, die du auf diese Weise wirkst.

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Quälenden Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

* Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

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

Mairsil der Tauscher

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

4/4

Wenn Mairsil der Tauscher ins Spiel kommt, kannst du eine Artefakt- oder Kreaturenkarte aus deiner Hand oder deinem Friedhof ins Exil schicken und eine Käfigmarke auf sie legen.

Mairsil der Tauscher hat alle aktivierten Fähigkeiten von Karten im Exil, die du besitzt und auf denen eine Käfigmarke liegt. Du kannst jede dieser Fähigkeiten nur einmal pro Zug aktivieren.

* Die ins Exil geschickten Karten bleiben mit Käfigmarken im Exil, wenn Mairsil das Spiel verlässt. Falls Mairsil ins Spiel zurückgebracht wird, sieht er alle ins Exil geschickten Karten, auf denen Käfigmarken liegen.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über Mairsil übernimmt, hat er nur die Fähigkeiten von Karten im Exil, die jener Spieler besitzt, auf denen Käfigmarken liegen.

* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt].“ Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie z. B. Einbalsamieren) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Mairsil erhält keine ausgelösten Fähigkeiten (beginnend mit „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu Beginn“ oder „am Ende“).

* Falls eine aktivierte Fähigkeit einer Karte im Exil, auf der eine Käfigmarke liegt, den Namen dieser Karte verwendet, behandle die Version dieser Fähigkeit von Mairsil, als wäre Mairsils Name verwendet worden. Falls Mairsil beispielsweise den Magus des Verstandes ins Exil schickt, musst du zum Aktivieren dieser Fähigkeit Mairsil opfern, nicht den Magus des Verstandes.

* Falls eine von Mairsils Fähigkeiten neutralisiert wird, z. B. weil das Ziel illegal geworden ist, bevor sie verrechnet wurde, kann sie im selben Zug nicht erneut aktiviert werden.

* Falls mehrere ins Exil geschickte Karten, auf denen Käfigmarken liegen, dieselbe Fähigkeit haben, hat Mairsil mehrere Vorkommen jener Fähigkeit. Jede einzelne kann einmal pro Zug aktiviert werden.

* Falls eine Kreatur als Kopie von Mairsil ins Spiel kommt, wird ihre erste Fähigkeit ausgelöst. Du kannst keine Fähigkeiten aktivieren, bevor nicht die „Legendenregel“ angewandt wurde, aber die ausgelöste Fähigkeit lässt dich dennoch eine andere Karte, auf der eine Käfigmarke liegt, ins Exil schicken, unabhängig davon, welchen Mairsil du behältst.

* Falls Mairsil eine aktivierte Fähigkeit erhält, die normalerweise mit einer nicht-aktivierten Fähigkeit der Karte, von der sie stammt, verbunden ist, ist die Fähigkeit, die Mairsil hat, mit keiner Fähigkeit verbunden. Falls Mairsil beispielsweise das Prototyp-Portal ins Exil schickt, erzeugt die aktivierte Fähigkeit keine Spielsteine; sie erzeugt keine Prototyp-Portal-Spielsteine.

* Falls Mairsil eine aktivierte Fähigkeit erhält, die normalerweise mit einer anderen aktivierten Fähigkeit der Karte, von der sie stammt, verbunden ist, sind diese beiden Fähigkeiten, die Mairsil erhält, so lange miteinander verbunden, wie Mairsil im Spiel ist. Falls Mairsil z. B. den Izzet-Chemister ins Exil schickt, können Karten, die mit der ersten Fähigkeit, die Mairsil vom Izzet-Chemister erhalten hat, ins Exil geschickt wurden, gewirkt werden, falls du die zweite Fähigkeit, die er auf diese Weise erhalten hat, aktivierst. Der Izzet-Chemister selbst kann nicht auf diese Weise gewirkt werden, und falls Mairsil das Spiel verlässt, bevor diese zweite Fähigkeit aktiviert wird, sind die Karten, die mit dieser ersten Fähigkeit ins Exil geschickt worden sind, für immer verloren.

* Falls Mairsil eine Bemannen-Fähigkeit hat, können Kreaturen Mairsil bemannen. Er wird zu einer Artefaktkreatur, aber seine Stärke und Widerstandskraft bleiben unverändert.

* Falls Mairsil eine Ausrüsten-Fähigkeit hat, geschieht durch seine Aktivierung nichts. Mairsil wird dadurch nicht an eine Kreatur angelegt. Aber sie können trotzdem Freunde bleiben.

Marodierender Höllendrache

{2} {R} {R}

Kreatur — Drache

6/5

Fliegend, Eile

Bestimme zu Beginn des Kampfes in deinem Zug zufällig einen Gegner, den der Marodierende Höllendrache während deines letzten Kampfes nicht angegriffen hat. Der Marodierende Höllendrache greift diesen Spieler in diesem Kampf an, falls möglich. Falls du auf diese Weise keinen Gegner bestimmen kannst, tappe den Marodierenden Höllendrachten.

* Falls der Marodierende Höllendrache während deinem letzten Kampf nicht angegriffen hat, z. B. weil er getappt war oder er zu diesem Zeitpunkt nicht unter deiner Kontrolle war, kann jeder Gegner zufällig bestimmt werden.

* Falls ein Gegner nicht angegriffen werden kann, kann dieser Spieler trotzdem zufällig bestimmt werden.

* Der Marodierende Höllendrache muss den bestimmten Spieler angreifen, falls möglich, und nicht einen Planeswalker, den jener Spieler kontrolliert.

* Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem ein Spieler zufällig für den Marodierenden Höllendrachten bestimmt wurde, aber bevor er jenen Spieler angreift.

* Falls der Marodierende Höllendrache den bestimmten Spieler nicht angreifen kann, kann er jeden anderen Spieler oder Planeswalker angreifen oder gar nicht angreifen. Falls Kosten damit verbunden sind, den bestimmten Spieler anzugreifen, kann er jeden anderen Spieler oder Planeswalker angreifen oder gar nicht angreifen. Aber falls Kosten damit verbunden sind, dass der Marodierende Höllendrache überhaupt angreift, muss der Marodierende Höllendrache den bestimmten Spieler angreifen oder gar nicht angreifen.

Mathas, Jäger der Verdammten

{R} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Vampir

3/3

Bedrohlich

Lege zu Beginn deines Endsegments eine Kopfgeldmarke auf eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Solange auf der Kreatur eine Kopfgeldmarke liegt, hat sie „Wenn diese Kreatur stirbt, zieht jeder Gegner eine Karte und erhält 2 Lebenspunkte dazu.“

* Die Kreatur deiner Wahl, auf die die Kopfgeldmarke gelegt wird, hat noch immer die ausgelöste Fähigkeit, die sie erhalten hat, selbst falls Mathas das Spiel verlässt.

* Kreaturen, auf die eine Kopfgeldmarke gelegt wird, die sie nicht durch das Verrechnen von Mathas' Fähigkeit erhalten haben, erhalten die ausgelöste Fähigkeit nicht. Kreaturen, die mehr als eine Kopfgeldmarke erhalten, sowie Mathas' Fähigkeit verrechnet wird (z. B. durch Zeit der Verdopplung), haben die Fähigkeit nicht mehrfach.

* Falls Mathas' Fähigkeit zu zwei unterschiedlichen Zeitpunkten verrechnet wird und beide Male dieselbe Kreatur zum Ziel hat, hat jene Kreatur zwei Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit. Jedes Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit wird separat ausgelöst, wenn die Kreatur stirbt.

* Die Gegner, die jeweils eine Karte ziehen und 2 Lebenspunkte dazuerhalten, sind die Gegner jenes Spielers, der die Kreatur kontrolliert hat, sowie sie starb. Dies muss nicht der Spieler sein, der die Kreatur kontrolliert hat, als eine Kopfgeldmarke auf sie gelegt wurde.

Mirri, Duellantin der Wetterlicht

{1}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Katze, Krieger

3/2

Erstschlag

Immer wenn Mirri, Duellantin der Wetterlicht, angreift, können Gegner in diesem Kampf nicht mit mehr als jeweils einer Kreatur blocken.

Solange Mirri, Duellantin der Wetterlicht, getappt ist, kann dich in jedem Kampf höchstens eine Kreatur angreifen.

* Während Mirri getappt ist, gibt es keine Einschränkung dafür, wie viele Kreaturen Planeswalker angreifen können, die du kontrollierst.

* Das Tappen von Mirri, nachdem Kreaturen angegriffen haben, entfernt Kreaturen nicht aus dem Kampf.

Nazahn, ehrwürdiger Klingenschmied

{4}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Katze, Handwerker

5/4

Wenn Nazahn, ehrwürdiger Klingenschmied, ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Ausrüstungskarte und zeige sie offen vor. Falls du auf diese Weise eine Karte namens Nazahns Hammer vorzeigst, bringe sie ins Spiel. Nimm die Karte sonst auf deine Hand. Mische danach deine Bibliothek.

Immer wenn eine ausgerüstete Kreatur, die du kontrollierst, angreift, kannst du eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, tapen.

* Falls mehrere ausgerüstete Kreaturen, die du kontrollierst, angreifen, wird Nazahns letzte Fähigkeit einmal für jede dieser Kreaturen ausgelöst. Eine mehrfach ausgerüstete angreifende Kreatur löst die Fähigkeit nur einmal aus.

* Nazahns letzte Fähigkeit kann nur eine Kreatur zum Ziel haben, die vom verteidigenden Spieler kontrolliert wird, der von der angreifenden Kreatur angegriffen wird, durch welche die Fähigkeit ausgelöst wurde. Falls beispielsweise Nazahn, an den keine Ausrüstung angelegt ist, Spieler A angreift, und eine ausgerüstete Kreatur Spieler B angreift, kann Nazahns Fähigkeit nur eine Kreatur zum Ziel haben, die Spieler B kontrolliert.

* Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler bezüglich jener angreifenden Kreatur.

Nazahns Hammer

{4}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn Nazahns Hammer oder eine andere Ausrüstung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du die Ausrüstung an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, anlegen.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0 und hat Unzerstörbarkeit.

Ausrüsten {4}

* Falls Nazahns Hammer gleichzeitig mit anderen Ausrüstungen, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit für jede dieser Ausrüstungen ausgelöst.

* Falls einer Kreatur Schaden zugefügt wurde, bleibt der Schaden bis zum Aufräumsegment auf dieser Kreatur vermerkt. Falls der ausgerüsteten Kreatur tödlicher Schaden zugefügt wurde und später im Zug Nazahns Hammer von der Kreatur gelöst wird, wird diese Kreatur zerstört.

O-Kagachi, rachsüchtiger Kami

{1}{W}{U}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Drache, Geist

6/6

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Immer wenn O-Kagachi, rachsüchtiger Kami, einem Spieler Kampfschaden zufügt und falls der Spieler dich während seines letzten Zuges angegriffen hat, schicke eine bleibende Karte, die kein Land ist und die der Spieler kontrolliert, ins Exil.

* Ein Spieler hat dich angegriffen, falls dieser Spieler eine Kreatur als angreifende Kreatur deklariert hat und diese Kreatur dich angreift. Falls dieser Spieler nur Planeswalker angreift, die du kontrollierst, hat dich dieser Spieler nicht angegriffen. Falls die Kreaturen dieses Spielers dich nur angreifen, weil sie angreifend ins Spiel gebracht wurden, oder nur, weil du als Spieler, den sie angreifen, neu gewählt worden bist, hat dich dieser Spieler nicht angegriffen.

* O-Kagachis letzte Fähigkeit schickt nur eine bleibende Karte, die kein Land ist, ins Exil, unabhängig davon, wie viele Kreaturen dich angegriffen haben oder wie viele Male dieser Spieler dich während seines Zuges angegriffen hat.

* Falls O-Kagachi einer blockenden Kreatur tödlichen Schaden zufügt und auch dem Beherrscher jener Kreatur Schaden zufügt, wird diese Kreatur zerstört, bevor ein Ziel für O-Kagachi letzte Fähigkeit bestimmt wird. Sie kann nicht ins Exil geschickt werden.

Pfad der Ahnen

Land

Der Pfad der Ahnen kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs. Wenn dieses Mana verwendet wird, um einen Kreaturenzauber zu wirken, der einen Kreaturentyp mit deinem Kommandeur gemeinsam hat, wende Hellsicht 1 an.

* Die Farbidentität deines Kommandeurs steht bereits fest, bevor die Partie beginnt, und verändert sich nicht während der Partie. Selbst dann nicht, wenn dein Kommandeur in einer verborgenen Zone ist (wie auf deiner Hand oder in deiner Bibliothek) oder ein Effekt die Farbe(n) deines Kommandeurs verändert.

* Die Kreaturentypen deines Kommandeurs werden überprüft, direkt nachdem du einen Kreaturenzauber gewirkt hast, für den du mit Mana von der letzten Fähigkeit des Pfads der Ahnen bezahlt hast. Sie werden nicht vor Beginn der Partie festgelegt und die Typen deines Kommandeurs sind nicht zwangsläufig dieselben, die er hatte, als du die Fähigkeit aktiviert hast.

* Falls du deinen Kommandeur mit Mana vom Pfad der Ahnen wirkst, und dein Kommandeur nicht auf irgendeine Weise alle seine Kreaturentypen verliert, während er sich auf dem Stapel befindet, wendest du Hellsicht 1 an.

* Falls Mana vom Pfad der Ahnen bezahlt wird, um einen Kreaturenzauber zu wirken, der einen Typ mit dem Kommandeur gemeinsam hat, wendest du Hellsicht 1 an, bevor der Zauberspruch verrechnet wird.

* Falls dein Kommandeur sich in einer verborgenen Zone befindet (wie deine Hand oder die Bibliothek) oder destabilisiert ist, wird er als Karte ohne Kreaturentyp betrachtet.

* Falls dein Kommandeur keine Kreaturentypen hat, kann er keinen Kreaturentyp mit einem Zauberspruch gemeinsam haben, den du wirkst.

* Falls die letzte Fähigkeit des Pfads der Ahnen zwei Mana produziert (z. B. wegen Manaspiegelung), wendest du Hellsicht 1 zweimal an, falls du diese zwei Mana ausgibst, um einen Kreaturenzauber zu wirken, der einen Typ mit

deinem Kommandeur gemeinsam hat. Du wendest nicht Hellsicht 2 an. Du wendest ebenfalls Hellsicht 1 zweimal an, falls du dieses Mana dazu ausgibst, zwei Kreaturenzauber zu wirken, die jeweils einen Kreaturentyp mit deinem Kommandeur gemeinsam haben.

* Falls allerdings eine Fähigkeit ausgelöst wird, wenn du den Pfad der Ahnen für Mana tappst, und mehr Mana produziert (wie z. B. die Fähigkeit von Zendikars Wiederaufleben oder Miraris Nachwirkungen), wendest du Hellsicht 1 nur einmal an, wenn du diese zwei Mana ausgibst.

* Falls dein Kommandeur eine Karte wie Kozilek, Schlächter der Wahrheit, ist, die keine Farbe in ihrer Farbidentität hat, produziert die letzte Fähigkeit des Pfads der Ahnen kein Mana.

* In anderen Formaten als Commander produziert die letzte Fähigkeit des Pfads der Ahnen kein Mana.

Portalmagierin

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Aufblitzen

Wenn die Portalmagierin während des Angreifer-deklarieren-Segments ins Spiel kommt, kannst du neu bestimmen, welchen Spieler oder Planeswalker eine angreifende Kreatur deiner Wahl angreift. *(Jene Kreatur kann weder ihren Beherrscher noch einen Planeswalker, den ihr Beherrscher kontrolliert, angreifen.)*

* Du kannst die Portalmagierin außerhalb des Angreifer-deklarieren-Segments wirken. Falls die Portalmagierin außerhalb des Angreifer-deklarieren-Segments ins Spiel kommt, wird ihre Fähigkeit nicht ausgelöst.

* Das Neubestimmen, welchen Spieler oder Planeswalker eine Kreatur angreift, ignoriert alle Bedingungen, Einschränkungen und Kosten, die mit dieser Attacke verbunden sind.

* Neu zu bestimmen, welchen Spieler oder Planeswalker eine Kreatur angreift, löst keine „Wenn diese Kreatur angreift“-Fähigkeiten aus. Insbesondere gilt: Die Flüche in diesem Set (wie z. B. der Fluch der Lebenskraft) werden nicht ausgelöst, während die Fähigkeit der Portalmagierin verrechnet wird.

* Falls du neu bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker eine angreifende Kreatur angreift, wird jene Kreatur trotzdem so betrachtet, als hätte sie den Spieler oder Planeswalker wie deklariert angegriffen, aber sie greift nun den neuen Spieler oder Planeswalker an.

* Falls eine Fähigkeit etwas zum Ziel hat, das vom „verteidigenden Spieler“ einer angreifenden Kreatur kontrolliert wird, und sich der verteidigende Spieler für jene Kreatur ändert, bevor jene Fähigkeit verrechnet wird, wird die Fähigkeit neutralisiert, da ihr Ziel illegal geworden ist.

Qasal-Schleuderer

{4}{G}

Kreatur — Katze, Krieger

3/5

Reichweite

Immer wenn die Qasal-Schleuderer oder eine andere Katze unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl zerstören.

* Falls die Qasal-Schleuderer gleichzeitig mit anderen Katzen, die du kontrollierst, ins Spiel kommen, wird ihre Fähigkeit für jede dieser Katzen ausgelöst.

Rachsüchtiger Lich

{3}{B}

Kreatur — Zombie, Zauberer

4/1

Wenn der Rachsüchtige Lich stirbt, bestimme eines oder mehrere. Jeder Modus muss einen anderen Spieler als Ziel haben.

- Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Kreatur.
- Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab.
- Ein Gegner deiner Wahl verliert 5 Lebenspunkte.

* Du kannst nicht mehr Modi für die ausgelöste Fähigkeit des Rachsüchtigen Lichs bestimmen, als du Gegner hast, aber du musst wenigstens ein Ziel bestimmen, falls möglich.

* Du musst nicht für jeden Gegner einen Modus bestimmen. Du kannst z. B. einen Gegner 5 Lebenspunkte verlieren lassen und alle anderen Gegner verschonen. Sie sind allerdings nicht verpflichtet, sich für deine Güte zu revanchieren.

Ramos die Drachenmaschine

{6}

Legendäre Artefaktkreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, lege für jede Farbe des Zauberspruchs eine +1/+1-Marke auf Ramos die Drachenmaschine.

Entferne fünf +1/+1-Marken von Ramos. Erhöhe deinen Manavorrat um {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

* Ramos' ausgelöste Fähigkeit zählt die Anzahl der Farben, die ein Zauberspruch hat (von null bis fünf), und nicht, wie viele farbige Manasymbole in den Manakosten vorhanden sind oder wie viele Manafarben du ausgegeben hast.

* Falls du einen farblosen Zauberspruch wirkst, wird Ramos' ausgelöste Fähigkeit ausgelöst, aber er erhält keine +1/+1-Marken.

* Ramos' ausgelöste Fähigkeit wird erst ausgelöst, wenn du das Wirken eines Zauberspruchs, einschließlich des Bezahlens all seiner Kosten, abgeschlossen hast. Falls Ramos weniger als fünf +1/+1-Marken auf sich liegen hat, gibt es keine Möglichkeit, weiteren Marken durch das Wirken eines Zauberspruchs hinzuzufügen, um dann mit den neu hinzugefügten Marken für jenen Zauberspruch zu bezahlen.

* Ramos' ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird verrechnet, selbst falls der Zauberspruch neutralisiert wird. Falls jener Zauberspruch neutralisiert wird, verwende seine zuletzt bekannten Informationen, um seine Farbe zu ermitteln.

Schuppenfürst-Rächer

{3}{W}{W}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn ein Drache, den du kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die jener Spieler kontrolliert.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Schuppenfürst-Rächers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird verrechnet, selbst falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

* Falls die einzigen bleibenden Karten im Spiel Schuppenfürst-Rächer und Drachen unter der Kontrolle von Spielern, die Schuppenfürst-Rächer kontrollieren, sind, verursacht jeder Zauberspruch oder jede Fähigkeit, der bzw.

die einen dieser Drachen zum Ziel hat, eine unendliche Schleife ausgelöster Fähigkeiten und die Partie endet sofort in einem Unentschieden.

Segen der Sippe

{2}{W}{W}

Verzauberung

Sowie der Segen der Sippe ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

{1}{W}: Lege eine Göttlichkeitsmarke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst und die den bestimmten Typ hat.

Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Göttlichkeitsmarke liegt, hat Unzerstörbarkeit.

* Falls eine Kreatur, die nicht den bestimmten Typ hat, irgendwie eine Göttlichkeitsmarke erhält, hat sie Unzerstörbarkeit.

* Falls einer Kreatur Schaden zugefügt wurde, bleibt der Schaden bis zum Aufräumsegment auf dieser Kreatur vermerkt. Falls einer Kreatur, auf der eine Göttlichkeitsmarke liegt, tödlicher Schaden zugefügt wird, und später in diesem Zug der Segen der Sippe das Spiel verlässt oder die Marke von der Kreatur entfernt wird, wird jene Kreatur zerstört.

* Falls du irgendwie einen Segen der Sippe kontrollierst, für den kein Kreaturentyp bestimmt wurde, kann seine aktivierte Fähigkeit nicht aktiviert werden.

Spiegel der Vorfahren

{2}

Artefakt

Sowie der Spiegel der Vorfahren ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

{1}: Bis zum Ende des Zuges wird der Spiegel der Vorfahren zu einer Kopie einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst und die den bestimmten Kreaturentyp hat, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt ist.

* Sobald die zweite Fähigkeit des Spiegels der Vorfahren verrechnet wird, hat er nicht länger diese Fähigkeit.

* Der Spiegel der Vorfahren kopiert die aufgedruckten Werte der Kreatur deiner Wahl und zusätzlich alle Kopiereffekte, die auf sie angewandt wurden. Er kopiert keine Marken, die auf jener Kreatur liegen, oder Effekte, die deren Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben etc. verändert haben. Insbesondere gilt: Er kopiert keine Effekte, die die Kreatur deiner Wahl zu einer Kreatur werden ließen.

* Der Spiegel der Vorfahren wird zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt. Dies ist ein kopierbarer Wert, den andere Effekte kopieren können.

* Falls der Spiegel der Vorfahren eine Kreatur (a) kopiert, die ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird der Spiegel der Vorfahren zu einer Kopie von (b).

* Falls du die zweite Fähigkeit des Spiegels der Vorfahren mehrfach in einem Zug als Antwort auf sich selbst aktivierst, wird jedes Mal, wenn eine dieser Fähigkeiten verrechnet wird, überschrieben, was der Spiegel der Vorfahren bereits kopiert. Der Spiegel der Vorfahren wird letztlich zu einer Kopie jener bleibenden Karte, die als Ziel der zuletzt verrechneten Fähigkeit gewählt wurde. Wenn der Zug endet, enden alle Vorkommen dieser Fähigkeit zur selben Zeit.

* Falls ein Effekt bereits begonnen hat, auf den Spiegel der Vorfahren angewandt zu werden, bevor er zur Kopie einer anderen bleibenden Karte werden kann, wird der Effekt weiterhin angewandt. Falls beispielsweise der Spiegel der Vorfahren zweimal als Antwort auf sich selbst aktiviert wird und zuerst den Geist der Herdstelle und dann den Temur-Säbelzahn timer zum Ziel hat, kann die Fähigkeit, die er hat, während er eine Kopie des Temur-Säbelzahn timers

ist, aktiviert werden und seine Effekte werden weiterhin angewandt, während der Spiegel der Vorfahren eine Kopie des Geistes der Herdstelle ist.

* Falls der Spiegel der Vorfahren in dem Zug, in dem er ins Spiel kommt, eine Kreatur wird, kannst du mit ihm weder angreifen noch eine seiner {T}-Fähigkeiten verwenden (falls er welche erhält), es sei denn, er hat Eile.

* Falls der Spiegel der Vorfahren zu einer Kopie einer legendären Kreatur wird, die du kontrollierst, legst du eine davon auf deinen Friedhof. Dasselbe gilt auch, falls er zu einer Kopie einer Planeswalker-Kreatur wird, die du kontrollierst (z. B. Gideon der Geprüfte, der zu einer Kreatur wird).

* Falls du irgendwie einen Spiegel der Vorfahren kontrollierst, für den kein Kreaturentyp bestimmt wurde, kann seine aktivierte Fähigkeit nicht aktiviert werden.

* Falls der Spiegel der Vorfahren zur Kopie einer Kreatur wird, die selbst eine Fähigkeit hat, die von dir verlangt, dass du einen Kreaturentyp bestimmst, sowie sie ins Spiel kommt, und eine andere Fähigkeit, die sich auf „den bestimmten Kreaturentyp“ bezieht, wird für jene Fähigkeit nichts bestimmt. Du kannst nicht den Typ verwenden, der für den Spiegel der Vorfahren bestimmt wurde.

Sturmrufer-Koloss

{5}{U}{U}

Kreatur — Riese, Zauberer

5/6

Tappe einen ungetappten Zauberer, den du kontrollierst: Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die du nicht kontrollierst und die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Um die Fähigkeit des Sturmrufer-Kolosses zu aktivieren, kannst du einen beliebigen ungetappten Zauberer unter deiner Kontrolle tappen, einschließlich einem, der nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, wie auch ihn selbst. (Beachte: Für das Tappen der Kreatur wird nicht {T} [das Symbol für Tappen] verwendet.)

Taigam, Meister der Ojutai

{2}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch

3/4

Spontanzauber, Hexereien und Drache-Zaubersprüche, die du kontrollierst, können nicht von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten neutralisiert werden.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deiner Hand wirkst und falls Taigam, Meister der Ojutai, in diesem Zug angegriffen hat, erhält der Zauberspruch Abprall. *(Schicke den Zauberspruch ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du jene Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

* Zaubersprüche, die nicht von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten neutralisiert werden können, können nach den Spielregeln dennoch neutralisiert werden, falls alle ihre Ziele illegal sind (weil beispielsweise die gegnerische Kreatur Fluchsicherheit als Antwort auf deinen Zauberspruch erhalten hat).

* Falls Taigam das Spiel verlässt, nachdem er angegriffen hat, wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst, wenn du danach in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei von deiner Hand wirkst. Falls er das Spiel verlässt, nachdem der Zauberspruch Abprall erhalten hat, behält der Zauberspruch dennoch Abprall. Sobald die Karte ins Exil geschickt wurde, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Abpralls zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments ausgelöst, selbst falls du Taigam nicht länger kontrollierst.

* Falls Taigam als Antwort darauf, dass du einen Zauberspruch wirkst, getötet wird, wird die Fähigkeit dennoch ausgelöst und dein Zauberspruch erhält Abprall, falls Taigam angegriffen hat.

* Das erneute Wirken der Karte infolge der verzögert ausgelösten Fähigkeit des Abpralls ist optional. Falls du bestimmst, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst (zum Beispiel, weil es keine legalen Ziele gibt), bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken.

* Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand gewirkt hast, aus irgendeinem Grund neutralisiert wird (entweder aufgrund eines anderen Zauberspruchs oder einer anderen Fähigkeit oder weil all seine Ziele illegal sind, sowie versucht wird, ihn zu verrechnen), wird dieser Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein, einschließlich Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn bei deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.

* Falls ein Ersatzeffekt (wie derjenige, der von In Frieden ruhen erzeugt wird) bewirken würde, dass ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand gewirkt hast, beim Verrechnen irgendwo anders hingelegt wird als auf deinen Friedhof, kannst du bestimmen, ob du den Abprall-Effekt oder den anderen Effekt anwenden willst, sowie der Zauberspruch verrechnet wird.

* Falls sich ein Zauberspruch als Teil seiner Verrechnung in eine andere Zone bewegt (wie bei Teferis Schutzbann, Aufgang aller Sonnen und Leitstern der Unruhe), hat Abprall keine Gelegenheit, angewendet zu werden.

* Zu Beginn deines Versorgungssegments werden alle verzögert ausgelösten Fähigkeiten, die durch Abprall-Effekte erzeugt wurden, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge anwenden. Ein Zauberspruch, den du auf diese Weise wirkst, wird verrechnet, bevor du den nächsten wirken kannst, daher kann ein abgeprallter Zauberspruch keinen anderen zum Ziel haben. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen (falls es eine Hexerei ist), werden ignoriert. Andere Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diesen Zauberspruch] nur während des Kampfes“).

* Falls du eine Karte aus dem Exil wirkst, wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, wenn sie verrechnet oder neutralisiert wird. Sie geht nicht zurück ins Exil.

Taigam, Sidisis rechte Hand

{3}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/4

Übergehe dein Ziehsegment.

Schaue dir zu Beginn deines Versorgungssegments die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.

{B}, {T}, schicke X Karten aus deinem Friedhof ins Exil: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -X/-X bis zum Ende des Zuges.

* Die „Legendenregel“ überprüft legendäre bleibende Karten mit exakt demselben englischen Namen. Du kannst Taigam, Sidisis rechte Hand, und Taigam, Meister der Ojutai, gleichzeitig unter deiner Kontrolle haben.

Teferis Schutzbann

{2}{W}

Spontanzauber

Bis zu deinem nächsten Zug kann sich dein Lebenspunktstand nicht verändern und du hast Schutz vor allem. Alle bleibenden Karten, die du kontrollierst, destabilisieren. *(Während sie destabilisiert sind, werden sie behandelt, als würden sie nicht existieren. Bevor du während deines Enttappsegments enttappst, stabilisieren sie wieder.)*

Schicke Teferis Schutzbann ins Exil.

* Die folgenden Erläuterungen beziehen sich auf das „Schutz (vor ...)“-Schlüsselwort:

* Falls ein Spieler Schutz vor allem hat, bedeutet dies drei Dinge:

1.) Aller Schaden, der jenem Spieler zugefügt würde, wird verhindert.

2.) Auren können nicht an jenen Spieler angelegt sein oder angelegt werden.

3.) Jener Spieler kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.

* Außer diesen spezifischen Ereignissen wird nichts verhindert oder illegal. Ein Effekt, der nicht dich zum Ziel hat, kann beispielsweise immer noch dazu führen, dass du Karten abwerfen musst. Kreaturen können dich noch immer angreifen, wenn du Schutz vor allem hast, auch wenn der Kampfschaden, den sie dir zufügen würden, verhindert wird.

* Das Erhalten von Schutz vor allem, führt dazu, dass ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel hat, wenn er bzw. sie dich zum Ziel hat. Sowie versucht wird, einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu verrechnen, und alle seine bzw. ihre Ziele sind illegal, wird der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein, auch keine Effekte, die mit dem Ziel nicht zusammenhängen. Falls zumindest noch ein Ziel legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit so viel wie möglich bei allen verbleibenden legalen Zielen, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.

* Die folgenden Erläuterungen beziehen sich darauf, was geschieht, falls dein Lebenspunktstand sich nicht verändern kann:

* Zaubersprüche und Fähigkeiten, die normalerweise dazu führen würden, dass du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, werden verrechnet, auch falls sich dein Lebenspunktstand nicht verändern kann, nur hat der Lebenspunkte gebende oder verlierende Teil keinen Effekt.

* Schutz vor allem verhindert normalerweise Schaden, der dir zugefügt würde, aber es gibt auch Schaden der nicht verhindert werden kann. In diesem Fall hat der Schaden alle jene Effekte, die sich nicht auf deinen Lebenspunktstand auswirken (wie z. B. die Effekte von Lebensverknüpfung und Infizieren). Effekte und ausgelöste Fähigkeiten können erkennen, dass Schaden zugefügt wurde, obwohl sich dein Lebenspunktstand nicht verändert hat.

* Du kannst keine Kosten bezahlen, die eine Bezahlung von einer Menge Lebenspunkten enthält, die nicht 0 ist.

* Falls du als Teil der Kosten Lebenspunkte dazuerhältst (wie bei den alternativen Kosten einer Ertüchtigung eines Gegners), können diese Kosten nicht bezahlt werden.

* Effekte, die dein Dazuerhalten von Lebenspunkten durch ein anderes Ereignis ersetzen würden, können nicht angewandt werden, da es für dich unmöglich ist, Lebenspunkte dazuzuerhalten. Dasselbe gilt für Effekte, die dein Verlieren von Lebenspunkten durch einen anderen Effekt ersetzen würden.

* Effekte, die ein Ereignis damit ersetzen, dass du Lebenspunkte dazuerhältst (wie z. B. der Effekt der Worte der Anbetung) oder verlierst, werden angewandt und ersetzen das Ereignis mit nichts.

* Falls ein Effekt deinen Lebenspunktstand auf eine bestimmte Zahl setzen und diese Zahl sich von deinem derzeitigen Lebenspunktstand unterscheiden würde, bewirkt dieser Teil des Effekts nichts.

* Falls ein Effekt dafür sorgen würde, dass du mit einem anderen Spieler den Lebenspunktstand tauschst, findet dieser Austausch nicht statt. Der Lebenspunktstand von beiden Spielern ändert sich nicht.

* Die folgenden Erläuterungen beziehen sich auf das Schlüsselwort Instabilität:

* Während eine bleibende Karte destabilisiert ist, wird sie behandelt, als würde sie nicht existieren. Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keine Auswirkungen auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.

* Das Destabilisieren sorgt nicht dafür, dass irgendwelche „Das Spiel verlassen“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt ins Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.

* Alle einmaligen Effekte, die warten „bis [dies] das Spiel verlässt“, so wie jener des Bannenden Lichts, finden nicht statt, wenn eine bleibende Karte destabilisiert wird.

* Alle dauerhaften Effekte mit einer „solange“-Dauer wie der von Mathas, Jäger der Verdammten, ignorieren destabilisierte Objekte. Alle diese Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht länger erfüllt werden, sobald die destabilisierten Objekte ignoriert werden.

* Jede Aura oder Ausrüstung, die destabilisiert wird, während sie an eine bleibende Karte angelegt ist, die destabilisiert wird, wird gemeinsam mit jener bleibenden Karte stabilisiert und ist immer noch an sie angelegt.

* Jede Aura und Ausrüstung, die du kontrollierst und die an eine bleibende Karte angelegt ist, die nicht destabilisiert wird, wird beim Stabilisieren an jene bleibende Karte angelegt, falls sie noch immer daran angelegt sein kann. Falls nicht, stabilisiert sie, ohne angelegt zu sein. Eine Aura, die stabilisiert, ohne an etwas angelegt zu sein, wird als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Dasselbe gilt für Auren, die an einen Spieler angelegt sind.

* Bleibende Karten, die destabilisiert werden, während Marken auf ihnen liegen, stabilisieren mit diesen Marken auf sich.

* Falls etwas für eine bleibende Karte bestimmt wurde, sowie sie ins Spiel kam, gilt dies weiterhin, nachdem die bleibende Karte stabilisiert.

* Falls ein Spielstein destabilisiert, stabilisiert er, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt. Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln.

* Eine bleibende Karte, die destabilisiert, während sie Ziel eines Zauberspruch oder einer Fähigkeit auf dem Stapel ist, wird zu einem illegalen Ziel. Sowie versucht wird, einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu verrechnen, und alle seine bzw. ihre Ziele sind illegal, wird der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein, auch keine Effekte, die mit dem Ziel nicht zusammenhängen. Falls zumindest noch ein Ziel legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit so viel wie möglich bei allen verbleibenden legalen Zielen, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.

* Falls dein Enttappsegment aus irgendeinem Grund übersprungen wird, sowie dein nächster Zug beginnt, stabilisieren deine destabilisierten bleibenden Karten erst im nächsten Enttappsegment, das du tatsächlich hast. Du hast jedoch nicht länger Schutz vor allem und dein Lebenspunktstand kann sich wieder verändern.

* Kreaturen, die unter deiner Kontrolle stabilisieren, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt, sind während jenes Zuges in der Lage, anzugreifen und Kosten mit {T} zu bezahlen.

* Falls du die Kontrolle über eine bleibende Karte eines anderen Spielers übernimmst und diese destabilisiert wird, und falls die Dauer des kontrollverändernden Effekts endet, bevor sie stabilisiert, stabilisiert sie unter der Kontrolle des anderen Spielers, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt. Falls du die Partie vor deinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sie, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dein Zug begonnen hätte.

Trauriger Rest
{3}{W}{W}
Hexerei

Bestimme eine bleibende Karte, die kein Land ist und die du nicht kontrollierst. Dann bestimmt jeder andere Spieler eine bleibende Karte, die kein Land ist, die er nicht kontrolliert und die noch nicht auf diese Weise bestimmt wurde. Zerstöre alle anderen bleibenden Karten, die keine Länder sind.

* Nachdem du eine bleibende Karte, die kein Land ist, bestimmt hast, tun dies auch alle anderen Spieler in Zugreihenfolge, beginnend mit dem Spieler, dessen Zug es ist. Jeder Spieler weiß, was die Spieler vor ihm bestimmt haben.

* Sobald der Traurige Rest beginnt, verrechnet zu werden, kann kein Spieler mehr andere Aktionen ausführen, als die vom Traurigen Rest angegebenen, bis er fertig verrechnet wurde. Insbesondere gilt: Um ihre bleibenden Karten zu schützen (z. B. durch das Aktivieren des Segens der Sippe), müssen Spieler reagieren, bevor sie wissen, welche bleibenden Karten bestimmt werden.

* Eine bleibende Karte mit Unzerstörbarkeit kann auf diese Weise bestimmt werden, obwohl sie ohnehin nicht zerstört werden würde.

* Länder können nicht bestimmt werden und werden nicht zerstört, selbst wenn sie andere Typen haben (wie z. B. ein Artefaktland).

Veränderlicher Schatten

{2} {R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Eile und „Zerstöre diese Kreatur zu Beginn deines Versorgungssegments. Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst. Bringe jene Karte ins Spiel und lege den Veränderlichen Schatten an sie an, dann lege alle anderen auf diese Weise aufgedeckten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.“

* Falls du auf diese Weise keine Kreaturenkarte aufdeckst, zeigst du alle Karten deiner Bibliothek offen vor und mischst sie anschließend und der Veränderliche Schatten wird an nichts angelegt. Er wird als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

* Falls der Veränderliche Schatten nicht an die Kreatur angelegt werden kann, die du ins Spiel gebracht hast, z. B. weil diese Kreatur Schutz vor Rot hat, wird er an nichts angelegt. Er wird als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

* Falls der Veränderliche Schatten das Spiel verlässt, nachdem die ausgelöste Fähigkeit, die er gewährt, ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wird, zerstörst du die Kreatur, die er verzaubert hat, bevor er das Spiel verlassen hat. Decke dann Karten auf und bringe eine Kreaturenkarte ins Spiel. Der Veränderliche Schatten wird nicht an sie angelegt. Dasselbe gilt auch, falls die verzauberte Kreatur das Spiel verlässt, und nicht nur der Veränderliche Schatten, nur dass die Kreatur, die er verzaubert hat, in diesem Fall nicht zerstört wird.

* Falls die verzauberte Kreatur nicht zerstört werden kann, z. B. weil sie unzerstörbar ist, erhältst du dennoch eine neue Kreatur und legst den Veränderlichen Schatten an die neue Kreatur an.

Verstoß gegen die Etikette

{2} {R} {R}

Hexerei

Stachle alle Kreaturen an, die du nicht kontrollierst. *(Bis zu deinem nächsten Zug greifen diese Kreaturen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

* Kreaturen, die ins Spiel kommen, nachdem der Verstoß gegen die Etikette verrechnet wurde, werden nicht angestachelt.

* Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur, die dieser Spieler kontrolliert und die angestachelt wurde, getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle dieses Spielers war (und nicht Eile hat), dann greift sie nicht an.

* Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.

* Falls auf die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen zutreffen und sie angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler als den Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie angestachelt hat, angreifen, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen gegnerischen Planeswalker (der von einem beliebigen Gegner kontrolliert wird) angreifen, oder den Spieler, der sie angestachelt hat.

* Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass sie aufhört, angestachelt zu sein. Falls es in jenem Zug eine zusätzliche Kampfphase gibt, oder falls ein anderer Spieler die Kontrolle über diese Kreatur übernimmt, bevor sie aufhört, angestachelt zu sein, muss sie erneut angreifen, falls möglich.

* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat. Nur auf diese Weise erfüllt sie die maximale Anzahl an Angriffsbedingungen, die ihr durch Anstacheln auferlegt wurden. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, bestimmst du, welchen Gegner sie angreift.

Vorherrschaft der Sippe

{5}{B}{B}

Hexerei

Bestimme einen Kreaturentyp. Zerstöre alle Kreaturen, die nicht den bestimmten Typ haben.

* Sobald die Vorherrschaft der Sippe begonnen hat, verrechnet zu werden, kann kein Spieler mehr reagieren, bis dies abgeschlossen ist. Insbesondere gilt: Spieler können nicht versuchen, ihre Kreaturen zu retten, nachdem du einen Kreaturentyp bestimmt hast.

Wasitora, Königin der Nekoru

{2}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Katze, Drache

5/4

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Immer wenn Wasitora, Königin der Nekoru, einem Spieler Kampfschaden zufügt, opfert dieser Spieler eine Kreatur.

Falls der Spieler das nicht kann, erzeugst du einen 3/3 schwarzen, roten und grünen Katze-Drache-

Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

* Falls einer Kreatur zum selben Zeitpunkt tödlicher Kampfschaden zugefügt wird, in dem Wasitora dem Beherrscher jener Kreatur Kampfschaden zufügt, wird jene Kreatur zerstört, bevor der Spieler eine Kreatur bestimmt, die geopfert wird.

Zersplitterte Persönlichkeit

{3}{W}{U}

Hexerei

Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil. Jeder Spieler außer ihrem Beherrscher erzeugt einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist.

* Die Spielsteine kopieren genau das, was auf die bleibende Karte aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese bleibende Karte hat ebenfalls etwas kopiert oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob

diese bleibende Karte getappt oder ungetappt war, ob auf ihr Marken lagen und/oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

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

* Falls die kopierte bleibende Karte (a) etwas anderes (b) kopiert hat, so kommen die Spielsteine als Kopie von (b) ins Spiel.

* Falls die kopierte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopieren die durch die Zersplitterte Persönlichkeit erzeugten Spielsteine die Originaleigenschaften dieses Spielsteins wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn ins Spiel gebracht hat.

* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, sowie die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.

* Falls die bleibende Karte, die ins Exil geschickt wurde, ein Kommandeur war, sind die Spielsteine keine Kommandeure.

Zweischneidiges Erbstück

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+1.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur stirbt, kannst du Karten oben von deiner Bibliothek aufdecken, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst, mit der sie einen Kreaturentyp gemeinsam hat. Nimm jene Karte auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Ausrüsten {1}

* Falls du keine Kreaturenkarte aufdeckst, die mit der Kreatur, die gestorben ist, einen Kreaturentyp gemeinsam hat, zeigst du alle Karten deiner Bibliothek offen vor und mischst sie anschließend.

* Falls die ausgerüstete Kreatur keinen Kreaturentyp hat, kann keine Karte einen Kreaturentyp mit ihr gemeinsam haben.

* Du deckst Karten auf, bis du eine findest, die mindestens einen Kreaturentyp mit der Kreatur gemeinsam hat, die gestorben ist. Wenn beispielsweise eine Kreatur mit den Kreaturentypen „Katze, Zauberer“ stirbt, hörst du auf, falls du eine Kreatur mit den Kreaturentypen „Mensch, Zauberer“ oder „Katze, Soldat“ aufdeckst.

* Um zu bestimmen, welche Karte du auf deine Hand nimmst, vergleiche die aufgedeckte Karte mit der Kreatur, wie sie zuletzt existiert hat, bevor sie gestorben ist, und nicht mit der Kreaturenkarte, wie sie im Friedhof ihres Besitzers existiert.

* „Artefakt“ ist kein Kreaturentyp.

* Falls das Zweischneidige Erbstück das Spiel zur selben Zeit verlässt, zu der auch die ausgerüstete Kreatur stirbt, werden seine ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering—Commander und Magic sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2017 Wizards.