

Sethinweise zu *Commander Legends: Schlacht um Baldur's Gate*

Zusammengestellt von Jess Dunks

Fassung vom 28. März 2022

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, den Spielspaß mit den neuen Karten von Anfang an zu erhöhen, indem mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Unter [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) findest du stets die ganz aktuellen Regeln.

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen zur Turnierlegalität der Karten und erklärt einige der Mechaniken und Konzepte des Sets.

Der Abschnitt „Kartenspezifisches“ enthält Antworten zu den wichtigsten, häufigsten und verwirrendsten Fragen, die Spieler zu einzelnen Karten des Sets haben könnten. Die einzelnen Erklärungen in den kartenspezifischen Abschnitten enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind aufgeführt.

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Karten aus Commander Legends: Schlacht um Baldur's Gate mit dem Set-Code CLB sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Insbesondere sind sie in den Formaten Standard, Pioneer oder Modern nicht legal.

Unter [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) findest du eine vollständige Liste von Spielformaten und erlaubten Kartensets sowie eine Liste ausgeschlossener Karten.

Unter [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) findest du weitere Informationen zu Commander.

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

Spielvariante: Commander

Commander wurde von Fans erfunden und populär gemacht. Es ist ein Casual-Format, bei dem das Deck jedes Spielers von dessen Kommandeur angeführt wird – üblicherweise einer legendären Kreatur, wobei einige Nichtkreatur-Karten ebenfalls als Kommandeure eines Decks eingesetzt werden können.

Commander wird meistens Casual als Jeder-gegen-Jeden-Multiplayer-Partie gespielt, eignet sich jedoch auch für Zwei-Spieler-Duelle. Jeder Spieler beginnt mit 40 Lebenspunkten. Jedes Deck enthält genau 100 Karten, 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).

Im Abschnitt „Spielvariante: Commander-Draft“ findest du modifizierte Regeln, die beim Draften mit *Commander Legends: Schlacht um Baldur's Gate* gelten.

Unter [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/Commander) findest du weitere Informationen zu Commander.

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

- Dein Kommandeur ist normalerweise eine legendäre Kreatur; es gibt jedoch auch einige wenige legendäre Karten (darunter drei neue Karten in diesem Set) mit der Fähigkeit „[Diese Karte] kann dein Kommandeur sein.“ Legendäre Nichtkreatur-Karten können nur als Kommandeur deines Decks fungieren, wenn sie diese Fähigkeit haben.
- Dein Kommandeur befindet sich zu Beginn der Partie in der Kommandozone, einem separaten Spielbereich. Die übrigen Karten deines Decks werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Solange 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 zuvor in dieser Partie bereits aus der Kommandozone gewirkt hast, {2} mehr. Diese zusätzlichen Kosten werden unter Spielern auch als „Commander Tax“ (Kommandeur-Steuer) bezeichnet.
- Falls du deinen Kommandeur für alternative Kosten oder „ohne seine Manakosten zu bezahlen“ aus der Kommandozone wirkst, musst du dennoch die „Commander Tax“ bezahlen.
- Falls dein Kommandeur von irgendwoher auf deine Hand oder in deine Bibliothek gebracht würde, kannst du ihn stattdessen in die Kommandozone legen.
- Falls dein Kommandeur ins Exil geschickt wird oder stirbt oder aus einem anderen Grund auf deinen Friedhof gelegt wird, geschieht dies normal. Wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden und dein Kommandeur immer noch in jener Zone ist, kannst du ihn in die Kommandozone legen.

Die Farbidentität deines Kommandeurs bestimmt, welche Karten in deinem Deck enthalten sein dürfen. Die Farbidentität einer Karte umfasst ihre Farben (unter Berücksichtigung ihres Farbindikators, falls sie einen hat) sowie die Farben etwaiger farbiger 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 oder er sich in einer verborgenen Zone befindet.
- Farbworte im Kartentext gehören nicht zur Farbidentität einer Karte.
- Eine Karte darf in deinem Deck enthalten sein, falls ihre Farbidentität Teil der Farbidentität deines Kommandeurs ist. Falls beispielsweise die Farbidentität deines Kommandeurs Weiß und Blau ist, kann dein Deck Karten enthalten, deren Farbidentitäten Weiß, Blau oder Weiß und Blau sind. Außerdem kann es Karten enthalten, die keine Farben in ihren Farbidentitäten haben.
- Ein Land mit einem Standardlandtyp kann nur dann Teil deines Decks sein, falls die zu diesem Standardlandtyp zugehörige Manafähigkeit Mana einer Farbe erzeugt, die 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 dieser von einem anderen Spieler kontrolliert wird oder falls sein Kampfschaden auf seinen Besitzer umgeleitet wird).

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 anderen 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 der Spieler bleibende Karten kontrolliert hat, die ein anderer Spieler besitzt, enden die Effekte, die ihm die Kontrolle über die bleibenden Karten geben. Falls dadurch kein anderer Spieler die Kontrolle über eine bleibende Karte übernimmt (höchstwahrscheinlich, weil sie unter der Kontrolle des ausgeschiedenen Spielers ins Spiel kam), wird sie ins Exil geschickt.

Spielvariante: Commander-Draft

Commander-Draft verbindet Aspekte von Boosterdraft und Commander miteinander. Anstatt zuvor ein Deck zu bauen, draften die Spieler und bauen danach ein Commander-Draft-Deck. Der Deckbau ist Teil des Spielerlebnisses. Zum Draften benötigt jeder Spieler drei Boosterpackungen. Alle Spieler setzen sich in zufälliger Reihenfolge an den Tisch. Zu Beginn öffnet jeder Spieler eine Boosterpackung. Jeder Spieler wählt zwei Karten aus der Packung und legt sie verdeckt vor sich. Dann gibt er die übrigen Karten an den Spieler zu seiner Linken weiter. Jeder Spieler nimmt zwei Karten aus der Packung, die an ihn weitergegeben wurde, und legt sie verdeckt vor sich, sodass ein einzelner verdeckter Stapel gedrafteter Karten entsteht. Dann gibt jeder Spieler die übrigen Karten an den Spieler zu seiner Linken weiter. Der Vorgang wird wiederholt, bis alle Karten aus der ersten Runde der Boosterpackungen gedraftet wurden. Danach öffnen die Spieler ihre zweite Packung und wiederholen den oben beschriebenen Vorgang, außer dass die Karten diesmal nach rechts gereicht werden. Bei der dritten Boosterpackung reichen die Spieler sie wieder nach links.

Die sechzig Karten, die jeder Spieler gedraftet hat, bilden seinen „Kartenpool“. Mit diesen Karten (und beliebig vielen Standardländern) baut jeder Spieler ein Deck aus genau 60 Karten, den Kommandeur eingeschlossen. Wie bei Constructed-Commander-Decks kann das Deck nur Karten enthalten, die durch die Farbidentität des Kommandeurs erlaubt sind. Im Gegensatz zu Constructed-Commander-Decks können Decks beim Commander-Draft jedoch mehr als ein Exemplar einer Karte enthalten, so dass du dir um mehrfach gedraftete Karten keine Sorgen machen musst.

Der Gesichtslose

{5}

Legendäre Verzauberungskreatur — Hintergrund

3/3

Falls Der Gesichtslose dein Kommandeur ist, bestimme vor Beginn der Partie eine Farbe. Der Gesichtslose hat die bestimmte Farbe.

Wähle einen Hintergrund (*Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.*)

Obwohl in *Commander Legends: Schlacht um Baldur's Gate* zahlreiche legendäre Kreaturen enthalten sind, kann es vorkommen, dass du am Ende des Drafts feststellst, dass du keinen geeigneten Kommandeur für dein Deck hast. Keine Sorge – der Gesichtslose steht dir zur Seite. Der Gesichtslose ist in etwa jedem sechsten *Commander Legends: Schlacht um Baldur's Gate* Booster anstelle einer häufigen Karte enthalten. Nach dem Draft kannst du bis zu zwei Exemplare des Gesichtslosen als Kommandeure deines Decks in deinen Kartenpool aufnehmen. (Siehe

„Wähle einen Hintergrund“ unten.) Du musst den Gesichtslosen nicht draften, um mit ihm spielen zu können. Falls du ihn als deinen Kommandeur brauchst, kannst du ein Exemplar von einem anderen Spieler im Draft ausleihen, falls dieser ihn nicht selbst benötigt, ihn aus deiner eigenen Sammlung nehmen oder von irgendwo anders besorgen.

Die Farbe, die du beim Deckbau für den Gesichtslosen bestimmst, legt seine Farbidentität fest. Falls du beispielsweise rote und grüne Karten draftest, aber keine rot-grüne legendäre Kreatur hast, kannst du einen Gesichtslosen verwenden, für den du Rot bestimmst, und einen weiteren, für den du Grün bestimmst. Falls du eine grüne legendäre Kreatur mit Wähle einen Hintergrund gedraftet hast, kannst du jene Kreatur zusammen mit einem Gesichtslosen verwenden, für den du Rot bestimmst.

Sobald alle Spieler ihre Decks haben, spielen sie eine traditionelle Partie Commander. Dieses Draft-Format ist für Drafts mit acht Spielern optimiert, die sich dann in zwei Partien mit je vier Spielern aufteilen, aber es gibt keine falsche Art zu spielen!

Neuer Verzauberungstyp: Hintergrund

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Wähle einen Hintergrund

Einer der Aspekte, die beim Erstellen eines Charakters in einer Partie *Dungeons & Dragons* Spaß machen, ist, einen Hintergrund für den Charakter zu wählen. Ein Hintergrund hilft dir, zu entscheiden, wie du den Charakter spielen möchtest und was ihn dorthin geführt hat, wo er gerade ist. Ebenso können Hintergrund-Verzauberungskarten dir helfen, deinen Kommandeur zu definieren. Jede davon gewährt Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, eine Fähigkeit oder modifiziert anderweitig ihre Eigenschaften.

Tempeldiener von Bahamut
{1} {G}
Legendäre Verzauberung — Hintergrund
Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben „Der erste Drache-Zauberspruch, den du pro Zug wirkst, kostet beim Wirken {2} weniger.“

Einige legendäre Kreaturen in diesem Set haben die Schlüsselwortfähigkeit Wähle einen Hintergrund. Wähle einen Hintergrund ist eine Variante der Partner-Fähigkeit. Es bedeutet, dass du zwei Kommandeure haben kannst, falls einer von ihnen Wähle einen Hintergrund hat und der andere eine Hintergrund-Karte ist.

Renari die Wunderhändlerin
{3} {U}
Legendäre Kreatur — Drache, Handwerker
2/4
Du kannst Artefakt- und Drache-Zaubersprüche wirken, als ob sie aufblitzen hätten.
Wähle einen Hintergrund (*Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.*)

- Obwohl Wähle einen Hintergrund eine neue Variante der Partner-Fähigkeit ist, haben sich die Regeln für Partner ansonsten nicht geändert. Insbesondere interagieren Hintergrund-Karten und Karten mit Wähle einen Hintergrund nicht mit Karten, die eine andere Partner-Fähigkeit haben.
- Eine Karte, Der Gesichtslose, hat Wähle einen Hintergrund und ist auch selbst ein Hintergrund. In einem Commander-Draft mit *Commander Legends: Schlacht um Baldur's Gate* Boosterpackungen kannst du zwei Exemplare des Gesichtslosen als deine Kommandeure verwenden (siehe „Commander-Draft“ oben).

Beachte, dass während der Partie die „Legendenregel“ für sie gilt, falls sie einmal gleichzeitig unter deiner Kontrolle sein sollten.

- Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist. Falls Renari die Wunderhändlerin und der Tempeldiener von Bahamut deine Kommandeure sind, kann dein Deck Karten mit Blau und/oder Grün in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Weiß, Schwarz oder Rot.
- Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Falls dein Kommandeur während der Partie die Fähigkeit Wähle einen Hintergrund verliert bzw. aufhört, ein Hintergrund zu sein, bleibt er trotzdem dein Kommandeur.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Kampfschadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen. (Allerdings ist dein Hintergrund normalerweise ohnehin keine Kreatur.)
- Falls sich etwas auf deinen Kommandeur bezieht, solange du zwei Kommandeure hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Kommandeur auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Kommandeure.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Kommandeur kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Kommandeure kontrollierst.
- Du kannst zwei Kommandeure bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben.
- Viele Karten in *Commander Legends: Schlacht um Baldur's Gate* beziehen sich auf „Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt“. Ein Hintergrund ist normalerweise keine Kreatur und wird daher normalerweise nicht in einen solchen Effekt einbezogen. Falls jedoch ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass dein Hintergrund zu einer Kreatur wird, wird er einbezogen. Effekte, die sich auf deinen Kommandeur oder einen Kommandeur, den du besitzt, beziehen, ohne ausdrücklich das Wort „Kreatur“ zu nennen, werden ggf. auf einen Hintergrund angewendet, der dein Kommandeur ist.
- Falls du einen Hintergrund kontrollierst, der Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, eine Fähigkeit gewährt, und du mehr als eine Kommandeur-Kreatur besitzt, erhält jede von ihnen die Fähigkeit. Das bedeutet beispielsweise: Falls du den Tempeldiener von Bahamut zusammen mit zwei Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, kontrollierst, kostet der erste Drache-Zauberspruch, den du pro Zug wirkst, beim Wirken {4} weniger.

Neue Schlüsselwortaktion: Wage dich in die Unterstadt

Dieses Set enthält ein neues Gewölbe: die Unterstadt. Die Unterstadt funktioniert etwas anders als die bisherigen Gewölbe-Karten. Du kannst dich nur in die Unterstadt wagen, wenn du die Initiative hast (siehe unten).

Unterstadt
 Gewölbe — Unterstadt
 Du kannst dieses Gewölbe nicht betreten, es sei denn, du „wagst dich in die Unterstadt“.
 Geheimer Eingang — Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach. *(Führt zu: Schmiede, Verlorener Brunnen)*
 Schmiede — Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl. *(Führt zu: Falle!, Arena)*
 Verlorener Brunnen – Hellsicht 2. *(Führt zu: Arena, Versteck)*
 Falle! — Ein Spieler deiner Wahl verliert 5 Lebenspunkte. *(Führt zu: Archiv)*
 Arena — Stachle eine Kreatur deiner Wahl an. *(Führt zu: Archiv, Katakomben)*
 Versteck — Erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Führt zu: Katakomben)*
 Archiv — Ziehe eine Karte. *(Führt zu: Thron der Toten Drei)*
 Katakomben — Erzeuge einen 4/1 schwarzen Skelett-Kreaturespielstein mit Bedrohlichkeit. *(Führt zu: Thron der Toten Drei)*
 Thron der Toten Drei — Decke die obersten zehn Karten deiner Bibliothek auf. Bringe davon eine Kreaturenkarte mit drei +1/+1-Marken ins Spiel. Sie erhält Fluchsicherheit bis zu deinem nächsten Zug. Mische danach.

Hinweise zur Unterstadt

- Du kannst dich nicht in die Unterstadt wagen, es sei denn, du wirst angewiesen, dies zu tun: entweder weil du zu Beginn deines Versorgungssegments die Initiative hast oder weil du die Initiative übernimmst. Insbesondere gilt: Falls du nicht in einem Gewölbe bist und ein Effekt dich anweist, dich ins Gewölbe zu wagen (*nicht* in die Unterstadt), kannst du nicht mit der Unterstadt beginnen.
- Ebenso gilt: Wenn du angewiesen wirst, dich in die Unterstadt zu wagen, kannst du nicht mit einem Gewölbe beginnen, das nicht die Unterstadt ist.
- Falls du nicht in einem Gewölbe bist, wenn du angewiesen wirst, dich in die Unterstadt zu wagen, legst du die Unterstadt in die Kommandozone und bewegst deine Wagnis-Marke auf den Geheimen Eingang (den ersten Raum).
- Falls du bereits in einem Gewölbe bist, wenn du angewiesen wirst, dich in die Unterstadt zu wagen, bewegst du dich in den nächsten Raum deines aktuellen Gewölbes. Falls du bereits im letzten Raum bist, absolvierst du das Gewölbe und beginnst mit der Unterstadt. Beides gilt unabhängig davon, ob du bereits in der Unterstadt bist oder in irgendeinem anderen Gewölbe.

Allgemeine Hinweise zu Gewölben

- Die Regeln für Gewölbe und für Wage dich ins Gewölbe haben sich seit ihrem letzten Erscheinen nicht wesentlich geändert.
- Gewölbe werden von außerhalb der Partie in die Kommandozone gelegt. Du verfolgst deinen Fortschritt darin mithilfe einer Wagnis-Marke. Jedes Gewölbe umfasst mehrere Räume. Jeder Raum hat eine ausgelöste Fähigkeit, deren Effekt im jeweiligen Raum abgedruckt ist. Die Fähigkeit lautet „Wenn du deine Wagnis-Marke auf diesen Raum bewegst, [Effekt].“

- Nachdem du deine Wagnis-Marke auf den letzten Raum eines Gewölbes bewegt hast und die Fähigkeit des Raums verrechnet wurde (oder auf andere Weise den Stapel verlassen hat), verlässt das Gewölbe die Partie. Damit hast du es absolviert.
- Einige Karten prüfen, ob du ein Gewölbe absolviert hast, oder haben Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn du ein Gewölbe absolviert. Diese Fähigkeiten funktionieren auf dieselbe Weise, unabhängig davon, ob das Gewölbe, das du absolviert hast, die Unterstadt oder ein anderes Gewölbe ist.
- Immer wenn ein Spieler mit einem Gewölbe beginnt (über Wage dich ins Gewölbe oder über Wage dich in die Unterstadt), können andere Spieler erst darauf antworten, nachdem jener Spieler das Gewölbe betreten hat und dessen erste Raumfähigkeit ausgelöst wurde.

Die Initiative

Einige Karten in diesem Set weisen einen Spieler an, *die Initiative zu übernehmen*. Die Initiative ist ein Status, den ein Spieler haben kann (ähnlich wie Monarch). Ein Spieler mit dem Initiative-Status „hat die Initiative“. Mit der Initiative sind zwei Regeln verbunden. Erstens: Zu Beginn des Versorgungssegments des Spielers mit der Initiative bzw. immer wenn ein Spieler die Initiative übernimmt, wagt jener Spieler sich in die Unterstadt. Zweitens: Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die ein Spieler kontrolliert, dem Spieler, der die Initiative hat, Kampfschaden zufügen, übernimmt der erste Spieler die Initiative. Außerdem beziehen sich einige Fähigkeit darauf, die Initiative zu haben, und bieten weitere Vorteile.

Aarakocra-Schleicher

{3} {U}

Kreatur — Vogel, Räuber

1/4

Fliegend

Wenn der Aarakocra-Schleicher ins Spiel kommt, übernimmst du die Initiative.

Rasaad yn Bashir

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch

0/3

Kreaturen, die du kontrollierst, weisen Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu.

Immer wenn Rasaad yn Bashir angreift und falls du die Initiative hast, verdopple bis zum Ende des Zuges die Widerstandskraft jeder Kreatur, die du kontrollierst.

Wähle einen Hintergrund (*Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.*)

- In einer Partie hat niemand die Initiative, bis ein Effekt einen Spieler anweist, die Initiative zu übernehmen. Sobald ein Spieler angewiesen wird, dies zu tun, hat er die Initiative, bis ein anderer Spieler die Initiative übernimmt.
- Es kann immer nur ein Spieler gleichzeitig die Initiative haben. Sowie ein Spieler die Initiative übernimmt, verliert ein anderer Spieler, der die Initiative hatte, diese sofort.
- Ein Spieler, der derzeit die Initiative hat, kann erneut die Initiative übernehmen. Dies führt dazu, dass jener Spieler sich erneut in die Unterstadt wagt, jedoch nicht dazu, dass er mehrfach die Initiative hat.

- Falls der Spieler, der die Initiative hat, die Partie verlässt, übernimmt der aktive Spieler zum selben Zeitpunkt die Initiative, zu dem jener Spieler die Partie verlässt. Falls der aktive Spieler die Partie verlässt oder falls es keinen aktiven Spieler gibt, übernimmt der nächste Spieler in Zugreihenfolge die Initiative.
- In einer Partie Two-Headed Giant gilt: Falls beide Spieler in einem Team dem Spieler, der die Initiative hat, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, bestimmt der Spieler mit der Initiative die Reihenfolge der ausgelösten Fähigkeiten. Dann, sowie die Fähigkeiten verrechnet werden, übernimmt ein Teammitglied die Initiative (und wagt sich in die Unterstadt), und danach tut das andere Teammitglied dasselbe. Der letzte Spieler, der die Initiative übernimmt, behält sie, bis die Initiative erneut wechselt.

Wiederkehrende Mechanik: Abenteurerkarten

Abenteurer kehren zurück, um die Geschichte von Baldur's Gate zu erzählen. Genau wie zuvor sind Abenteurerkarten bleibende Karten, aber jede einzelne hat ein Abenteuer, ein Set an alternativen Eigenschaften, die in einem eigenen Feld in der linken Hälfte ihrer Textbox aufgeführt werden. Du kannst die Karte als ihr Abenteuer wirken. Falls du dies tust, kannst du sie später als bleibende Karte wirken. Was in diesem Set neu ist, ist die Tatsache, dass nicht alle Abenteurerkarten Kreaturenkarten sind! Abenteuer erscheinen jetzt auch auf bleibenden Karten anderer Typen.

Altar von Bhaal
 {1} {B}
 Artefakt
 {2} {B}, {T}, schicke eine Kreatur, die du kontrollierst, ins Exil: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.
 //
 Knochenopfer
 {2} {B}
 Hexerei — Abenteuer
 Erzeuge einen getappten 4/1 schwarzen Skelett-Kreaturenspielstein mit Bedrohlichkeit. (*Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Artefakt aus dem Exil wirken.*)

- Eine Abenteurerkarte ist in jeder Zone außer auf dem Stapel eine bleibende Karte, ebenso auf dem Stapel, es sei denn, sie wurde als Abenteuer gewirkt. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften. Solange der Altar von Bhaal in deinem Friedhof ist, ist er beispielsweise eine Artefaktkarte mit Manabetrag 2.
- Wenn du einen Zauberspruch als Abenteuer wirkst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, Manabetrag usw. des Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.
- Falls du eine Abenteurerkarte als Abenteuer wirkst, verwende nur ihre alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch als Abenteuer gewirkt wird, schickt sein Beherrscher ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird. Solange er im Exil ist, kann der Spieler ihn als Bleibende-Karte-Zauberspruch wirken. Falls ein Abenteuerzauber den Stapel auf andere Art als durch Verrechnen verlässt (z. B. dadurch, dass er neutralisiert wird oder dass er nicht verrechnet werden kann, weil alle seine Ziele illegal geworden sind), wird die Karte nicht ins Exil geschickt und der Beherrscher des Zauberspruchs kann sie später nicht als bleibende Karte wirken.

- Falls eine Abenteuerkarte aus einem anderen Grund ins Exil geschickt wird als dadurch, dass sie sich selbst ins Exil schickt, während sie verrechnet wird, erlaubt dir das nicht, sie später als Bleibende-Karte-Zauberspruch zu wirken.
- Du musst jedenfalls alle relevanten Zeitpunkts-Einschränkungen für den Bleibende-Karte-Zauberspruch, den du aus dem Exil wirkst, beachten. Normalerweise kannst du ihn nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
- Falls ein Effekt einen Abenteuerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Die Kopie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren und es ist nicht möglich, sie aus dem Exil zu wirken.
- Ein Effekt kann sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte „mit einem Abenteuer“ beziehen. Dies bezieht sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte, die bzw. der ein alternatives Set an Eigenschaften einer Abenteuerkarte hat, auch falls diese nicht verwendet werden und selbst wenn jene Karte nie als Abenteuer gewirkt wurde.
- Falls ein Objekt zu einer Kopie eines Objekts mit Abenteuer wird, hat die Kopie ebenfalls ein Abenteuer. Falls sie die Zone wechselt, hört sie entweder auf zu existieren (falls sie ein Spielstein ist) oder sie hört auf, eine Kopie zu sein (falls sie eine bleibende Karte ist, die kein Spielstein ist). Daher kannst du sie nicht mehr als Abenteuer wirken.
- Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du den alternativen Namen des Abenteurers bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
- Das Wirken einer Karte als Abenteuer ist kein Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf ein Abenteuer anzuwenden.

Wiederkehrende Mechanik: Würfeln

In *Abenteuer in den Forgotten Realms* haben wir erstmals das Würfeln auf *Magic*-Karten mit schwarzen Kartenrändern eingeführt, und hier kehrt es zurück. Viele Karten weisen dich an zu würfeln und sagen dir je nach Ergebnis, was du tun sollst. Einige Karten haben Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn du würfelst oder immer wenn du ein bestimmtes Würfelergebnis erzielst. Einige andere Karten modifizieren Würfelwürfe.

Uralter Messingdrache
 {5} {B} {B}
 Kreatur — Ältester, Drache
 7/6
 Fliegend
 Immer wenn der Uralte Messingdrache einem Spieler Kampfschaden zufügt, würfle einen W20. Wenn du dies tust, bringe eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten deiner Wahl mit Gesamt-Manabetrag X oder weniger aus Friedhöfen unter deiner Kontrolle ins Spiel, wobei X gleich dem Ergebnis ist.

- Jeder Würfel wird anhand der Anzahl seiner Seiten identifiziert. Ein W20 ist beispielsweise ein zwanzigseitiger Würfel. Bei jedem Würfel müssen die Ergebnisse gleich wahrscheinlich sein, und der Wurf muss fair sein. Obwohl physische Würfel empfohlen werden, ist ein digitaler Ersatz erlaubt, vorausgesetzt, die Anzahl gleich wahrscheinlicher Ergebnisse entspricht der ursprünglichen Würfelanweisung.

- Eine Fähigkeit, die dich anweist zu würfeln, gibt auch an, was du mit dem Würfelergebnis tun sollst. Meistens geschieht dies in Form einer „Ergebnistabelle“ im Kartentext.
- Die Anweisung zu würfeln und der Effekt, der aufgrund des Ergebnisses eintritt, sind normalerweise Teil derselben Fähigkeit. Spieler können nicht auf die Fähigkeit antworten, nachdem sie das Würfelergebnis kennen. Falls jedoch nach dem Würfeln eine separate Fähigkeit ausgelöst wird, wie es bei der Fähigkeit des Uraltens Messingdrachen der Fall ist, kennen die Spieler das Würfelergebnis, sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird und ihre Ziele bestimmt werden.
- Ein Effekt, der „Bestimme ein Ziel und würfle dann einen W20“ oder Ähnliches besagt, verwendet immer noch den normalen Vorgang, bei dem eine Fähigkeit auf den Stapel gelegt und verrechnet wird. Das Bestimmen der Ziele geschieht, wenn die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, das Würfeln später, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
- Einige Effekte können das Ergebnis eines Würfelwurfs modifizieren. Dies kann zur Anweisung gehören, den Würfel zu würfeln, oder von anderen Karten kommen. Alles, was sich auf das „Ergebnis“ eines Würfelwurfs bezieht, betrachtet das Ergebnis nach solchen Modifizierungen. Alles, was sich auf die „natürliche Augenzahl“ bezieht, betrachtet die Zahl auf der Seite des Würfels vor diesen Modifizierungen.
- Einige Fähigkeiten, wie die der Pixie-Führerin und der Klasse der Barbaren, ersetzen das Würfeln eines Würfels durch das Würfeln zusätzlicher Würfel, wobei das niedrigste Ergebnis ignoriert wird. Die ignorierten Ergebnisse werden für den Effekt, der dich angewiesen hat zu würfeln, nicht berücksichtigt und lösen keine Fähigkeiten aus. Sobald du bestimmt hast, welche Würfel zählen, wurden die zusätzlichen Würfel praktisch nie gewürfelt.
- Einige Effekte weisen dich an, erneut zu würfeln. Dabei werden die gleiche Anzahl und der gleiche Typ Würfel verwendet wie beim ursprünglichen Wurf, und auch die möglichen Ergebnisse des Wurfs sind die gleichen.
- In einer Planechase-Partie löst ein Wurf des Weltenwürfels Fähigkeiten aus, die ausgelöst werden, immer wenn ein Spieler eine oder mehrere Würfel würfelt. Andererseits jedoch ignorieren Effekte, die sich auf ein numerisches Ergebnis beziehen, den Wurf des Weltenwürfels.

Wiederkehrende Mechanik: Myriade

Myriade ist eine ausgelöste Fähigkeit, die es dir quasi erlaubt, mit einer Kreatur alle Gegner anzugreifen.

Genasi-Vollstrecker

{1} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Schamane

1/3

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

{1} {R}: Kreaturen namens Genasi-Vollstrecker, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf jenen Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, oder auf den Beherrscher des Planeswalkers, den die Kreatur angegriffen hat, zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Kreatur nicht mehr angreift, bezieht sie sich auf den Spieler, den sie zuletzt angegriffen hat, bzw. auf den Beherrscher des Planeswalkers, den sie zuletzt angegriffen hat.

- Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
- Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird. Falls er einen Planeswalker angreift, bestimmst du, welchen.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
- Alle Spielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den von Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.

KARTENSPEZIFISCHES ZU *COMMANDER LEGENDS: SCHLACHT UM BALDUR'S GATE*

Abdel Adrian, Ziehsohn von Gorion

{4}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

4/4

Wenn Abdel Adrian, Ziehsohn von Gorion, ins Spiel kommt, schicke eine beliebige Anzahl an anderen bleibenden Karten, die keine Länder sind und die du kontrollierst, ins Exil, bis Abdel Adrian das Spiel verlässt. Erzeuge für jede auf diese Weise ins Exil geschickte bleibende Karte einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein.

Wähle einen Hintergrund (*Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.*)

- Die Soldat-Kreaturespielsteine bleiben im Spiel, auch nachdem die ins Exil geschickten Karten zurückgebracht wurden.
- Falls Abdel Adrian das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, kannst du keine bleibenden Karten, die keine Länder sind, ins Exil schicken. In diesem Fall erzeugst du keine Soldat-Kreaturespielsteine.
- Falls auf diese Weise eine bleibende Karte, die kein Land ist und die ein Spielstein ist, ins Exil geschickt wird, hört der Spielstein auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht. Du erzeugst für ihn jedoch trotzdem einen Soldat-Kreaturespielstein.
- Karten, die ins Spiel zurückgebracht werden, nachdem Abdel Adrian das Spiel verlassen hat, werden unter der Kontrolle ihrer Besitzer zurückgebracht.

Abgehärteter Sonderling

{1}{G}

Legendäre Verzauberung — Hintergrund

Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben „Immer wenn diese Kreatur einen Spieler angreift und falls kein Gegner mehr Lebenspunkte hat als jener Spieler, erhält eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Stärke dieser Kreatur ist.“

- Die vom Abgehärteten Sonderling gewährte Fähigkeit prüft, ob Gegner des angreifenden Spielers einen höheren Lebenspunktstand haben als der verteidigende Spieler. Der Lebenspunktstand des angreifenden Spielers wird nicht in diesen Vergleich einbezogen.
- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie die gewährte ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Stärke der Kommandeur-Kreatur ändern sollte.
- Falls die Kommandeur-Kreatur das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.
- Falls die Stärke der Kommandeur-Kreatur weniger als 0 beträgt, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird für X ein Wert von 0 angenommen.

Adlige Herkunft

{1}{W}

Legendäre Verzauberung — Hintergrund

Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und zu Beginn deines Versorgungssegments, kann jeder Spieler zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur legen, die er kontrolliert. Bis zu deinem nächsten Zug erhältst du Schutz vor jedem Gegner, der dies tut.“ *(Du kannst von nichts als Ziel bestimmt werden, Schaden zugefügt bekommen oder verzaubert werden, das der Spieler kontrolliert.)*

- Schutz vor einem Spieler bedeutet, dass du Schutz vor jedem Objekt hast, das der Spieler kontrolliert. Falls ein Objekt keinen Beherrscher hat (z. B. eine Karte auf einem Friedhof), gilt sein Besitzer für diesen Zweck als Beherrscher.
 - Obwohl du Schutz vor Spielern erhältst, die dein großzügiges Angebot annehmen, gilt das nicht für bleibende Karten, die du kontrollierst.
 - Kreaturen können dich immer noch angreifen, auch falls du Schutz vor ihrem Beherrscher hast, obwohl jeglicher Schaden, den sie dir zufügen würden, verhindert wird.
-

Agent der Schattendiebe

{1}{B}

Legendäre Verzauberung — Hintergrund

Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben „Immer wenn diese Kreatur einen Spieler angreift und falls kein Gegner mehr Lebenspunkte hat als jener Spieler, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. Sie erhält Todesberührung und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.“

- Die vom Agenten der Schattendiebe gewährte Fähigkeit prüft, ob Gegner des angreifenden Spielers einen höheren Lebenspunktstand haben als der verteidigende Spieler. Der Lebenspunktstand des angreifenden Spielers wird nicht in diesen Vergleich einbezogen.
-

Alaundo der Seher

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

3/5

{T}: Ziehe eine Karte, schicke dann eine Karte aus deiner Hand ins Exil und lege so viele Zeitmarken auf sie, wie ihrem Manabetrag entspricht. Sie erhält „Wenn die letzte Zeitmarke von dieser Karte entfernt wird und falls sie im Exil ist, kannst du sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls du auf diese Weise einen Kreaturenzauber wirkst, erhält er Eile bis zum Ende des Zuges.“ Entferne dann eine Zeitmarke von jeder anderen Karte im Exil, die du besitzt.

- Alaundos Fähigkeit ist nicht dasselbe wie die Aussetzen-Fähigkeit. Falls du jedoch eine Karte mit Aussetzen auf diese Weise ins Exil schickst, führt die Aussetzen-Fähigkeit ebenfalls dazu, dass du Zeitmarken von ihr entfernst.
 - Alaundos Fähigkeit entfernt Zeitmarken von allen Karten im Exil, die du besitzt, sogar von solchen, die auf andere Weise dorthin geschickt wurden, z. B. mit der Aussetzen-Fähigkeit.
 - Falls du eine Karte mit Manabetrag 0 ins Exil schickst, z. B. eine Länderkarte, werden keine Zeitmarken auf sie gelegt. Die ausgelöste Fähigkeit, die die Karte von Alaundo erhält, wird dann nie ausgelöst, es sei denn, du findest eine Möglichkeit, im Exil Zeitmarken auf sie zu legen.
-

Ältestengehirn

{5}{B}{B}

Kreatur — Schrecken

6/6

Bedrohlich

Immer wenn das Ältestengehirn einen Spieler angreift, schicke alle Karten aus der Hand jenes Spielers ins Exil, dann zieht er entsprechend viele Karten. Du kannst von den ins Exil geschickten Karten Länder spielen und Zaubersprüche wirken, solange sie im Exil bleiben. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe, um ihn zu wirken.

- Die Karten werden aufgedeckt ins Exil geschickt.

Amber Gristle O'Maul

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Kleriker

3/3

Eile

Immer wenn Amber Gristle O'Maul angreift, kannst du deine Hand abwerfen. Falls du dies tust, ziehe für jeden angegriffenen Spieler eine Karte.

Wähle einen Hintergrund (*Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.*)

- Du entscheidest, ob du alle Karten aus deiner Hand abwirfst, sowie die Fähigkeit von Amber Gristle O'Maul verrechnet wird. Kein Spieler kann antworten, nachdem du entschieden hast, alle Karten aus deiner Hand abzuwerfen, aber bevor du Karten gezogen hast.
- Du kannst auch dann entscheiden, alle Karten aus deiner Hand abzuwerfen, falls deine Hand leer ist. Besonders falls sie leer ist.

Amethystdrache

{4} {R} {R}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend, Eile

//

Explosiver Kristall

{4} {R}

Hexerei — Abenteuer

Der Explosive Kristall fügt 4 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Zielen deiner Wahl du bestimmst. (*Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.*)

- Du bestimmst die Anzahl der Ziele des Explosiven Kristalls und wie der Schaden auf diese aufgeteilt wird, sowie du den Zauberspruch auf den Stapel legst. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.
- Falls einige der Ziele illegal sind, sowie der Explosive Kristall verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Schadensaufteilung bestehen, und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt würde, geht verloren. Er wird nicht stattdessen einem legalen Ziel zugefügt.

Astarions Durst

{3} {B}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Lege X +1/+1-Marken auf eine Kommandeur-Kreatur, die du kontrollierst, wobei X gleich der Stärke der auf diese Weise ins Exil geschickten Kreatur ist.

- Benutze die Stärke der Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.
-

Baba Lysaga, die Nachthexe

{1}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

3/3

{T}, opfere bis zu drei bleibende Karten: Falls die geopferten bleibenden Karten insgesamt drei oder mehr Kartentypen hatten, verliert jeder Gegner 3 Lebenspunkte, du erhältst 3 Lebenspunkte dazu und ziehst drei Karten.

- Du kannst bleibende Karten opfern, die keine unterschiedlichen Kartentypen sind, um die Kosten von Baba Lysagas aktivierter Fähigkeit zu bezahlen, aber falls du dies tust, hat sie keinen Effekt.
 - Überprüfe die Typen jener bleibenden Karten, wie sie zuletzt im Spiel existierten, um zu ermitteln, ob unter den geopferten bleibenden Karten drei oder mehr Kartentypen waren.
-

Befehlshaberin Liara Portyr

{3}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

5/3

Immer wenn du angreifst, kosten Zaubersprüche, die du in diesem Zug aus dem Exil wirkst, beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Anzahl an Spielern ist, die angegriffen werden. Schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du davon Zaubersprüche wirken.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Befehlshaberin Liara Portyr reduziert die Kosten aller Zaubersprüche, die du aus dem Exil wirkst, auch falls du sie aufgrund einer anderen Berechtigung wirkst. Falls du beispielsweise einen ins Exil geschickten Bleibende-Karte-Zauberspruch mit einem Abenteuer im selben Zug wirkst, in dem diese ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, kostet er beim Wirken {X} weniger.
 - Falls du einen Planeswalker angreifst, aber nicht auch dessen Beherrscher, wird jener Spieler beim Wert von X nicht mitgezählt.
 - Die Befehlshaberin Liara Portyr muss nicht unter den angreifenden Kreaturen sein.
-

Beute aufteilen

{2}{G}

Hexerei

Schicke bis zu fünf bleibende Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil und teile sie auf zwei Haufen auf. Ein Gegner bestimmt einen der Haufen. Nimm die Karten des bestimmten Haufens auf deine Hand und lege die anderen auf deinen Friedhof. (*Haufen können auch leer sein.*)

- Du entscheidest, welcher Gegner den Haufen bestimmt, während Beute aufteilen verrechnet wird.

- Ein Haufen kann aus null Karten bestehen, aber falls dein Gegner jenen Haufen bestimmt, legst du alle Karten auf deinen Friedhof zurück.

Bhaal, Fürst des Mordes
 {2}{B}{R}{G}
 Legendäre Kreatur — Gott
 4/4

Solange du halb so viele Lebenspunkte wie deine Startlebenspunktezahl oder weniger hast, hat Bhaal, Fürst des Mordes, Unzerstörbarkeit. Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl und stachle sie an.

- Falls Bhaal, Fürst des Mordes, zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem der Lebenspunktstand seines Beherrschers auf die Hälfte oder weniger seiner Startlebenspunktezahl reduziert wird, hat Bhaal zu dem Zeitpunkt, zu dem zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden, Unzerstörbarkeit und überlebt.

Bihänderaxt
 {2}{R}
 Artefakt — Ausrüstung
 Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, verdopple ihre Stärke bis zum Ende des Zuges.

Ausrüsten {1}{R}
 //

Spaltender Hieb
 {1}{R}
 Spontanzauber — Abenteuer
 Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Doppelschlag bis zum Ende des Zuges. (*Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Artefakt aus dem Exil wirken.*)

- Um die Stärke einer Kreatur zu verdoppeln, erhält die Kreatur +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Blutgeld
 {5}{B}{B}
 Hexerei
 Zerstöre alle Kreaturen. Erzeuge für jede auf diese Weise zerstörte Nichtspielsteinkreatur einen getappten Schatz-Spielstein.

- Falls eine Kreatur aus irgendeinem Grund auf diese Weise nicht zerstört wird, z. B. weil sie Unzerstörbarkeit hat oder regeneriert wird, erzeugt der Beherrscher des Blutgelds für sie keinen Schatz-Spielstein.

Bohrer-Maulwurf

{1}

Artefaktkreatur — Maulwurf

1/1

{2}, {T}: Lege eine +1/+1-Marke auf den Bohrer-Maulwurf und eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kommandeur-Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Falls du eine Kommandeur-Kreatur als Ziel der aktivierten Fähigkeit des Bohrer-Maulwurfs bestimmst und die Kreatur kein legales Ziel mehr ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, legst du keine +1/+1-Marke auf den Bohrer-Maulwurf. Umgekehrt gilt: Falls das Ziel immer noch legal ist, legst du eine Marke auf die Kommandeur-Kreatur, die du kontrollierst, auch falls der Bohrer-Maulwurf nicht mehr im Spiel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
-

Bösartiger Schlachtenwüter

{3} {B}

Kreatur — Zwerg, Barbar

1/5

Wenn der Bösartige Schlachtenwüter ins Spiel kommt, übernimmst du die Initiative.

Stachelige Vergeltung — Immer wenn der Bösartige Schlachtenwüter von einer Kreatur geblockt wird, verliert der Beherrscher der Kreatur 5 Lebenspunkte.

- Falls der Bösartige Schlachtenwüter von mehr als einer Kreatur geblockt wird, wird seine ausgelöste Fähigkeit für jede Kreatur, die ihn geblockt hat, einmal ausgelöst.
-

Chaoshöhlen-Abenteurerin

{3} {R}

Kreatur — Mensch, Barbar

5/3

Verursacht Trampelschaden

Wenn die Chaoshöhlen-Abenteurerin ins Spiel kommt, übernimmst du die Initiative.

Immer wenn die Chaoshöhlen-Abenteurerin angreift, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.

Falls du ein Gewölbe absolviert hast, kannst du die Karte in diesem Zug spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Anderenfalls kannst du sie in diesem Zug spielen.

- Die letzte Fähigkeit der Chaoshöhlen-Abenteurerin überprüft, ob du ein Gewölbe absolviert hast, zu dem Zeitpunkt, zu dem du eine Karte ins Exil schickst. Falls du zu diesem Zeitpunkt kein Gewölbe absolviert hast, kannst du sie nicht wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, auch falls du später im gleichen Zug ein Gewölbe absolviert.
 - Falls du ein Gewölbe absolviert hast, wenn die letzte Fähigkeit der Chaoshöhlen-Abenteurerin verrechnet wird, kannst du die ins Exil geschickte Karte nur spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Du kannst nicht bestimmen, sie normal zu spielen.
-

Drachenkultist

{4} {R}

Legendäre Verzauberung — Hintergrund

Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben „Zu Beginn deines Endsegments und falls eine Quelle in diesem Zug unter deiner Kontrolle 5 oder mehr Schadenspunkte zugefügt hat, erzeuge einen 4/4 roten Drache-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.“

- Die vom Drachenkultisten gewährte ausgelöste Fähigkeit sucht nach dem Gesamtbetrag des Schadens, der von einer einzelnen Quelle zugefügt wurde, auch falls der Schaden nicht auf einmal zugefügt wurde oder nicht demselben Spieler oder derselben bleibenden Karte zugefügt wurde. Falls beispielsweise eine angreifende 3/3 Kreatur mit Doppelschlag im ersten Kampfschadensegment einem Blocker 3 Schadenspunkte zufügt und im zweiten Kampfschadensegment einem anderen Blocker 3 Schadenspunkte zufügt, dann hat sie insgesamt 6 Schadenspunkte zugefügt und löst diese Fähigkeit aus.
 - Du musst die Quelle, die Schaden zugefügt hat, nur zu dem Zeitpunkt kontrolliert haben, zu dem der Schaden zugefügt wurde. Falls sie nach diesem Zeitpunkt stirbt oder die Kontrolle wechselt, wird diese Fähigkeit trotzdem zu Beginn deines Endsegments ausgelöst, solange du eine Kommandeur-Kreatur mit der Fähigkeit kontrollierst.
-

Drakonisches Wissen

{5} {U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls du einen Drachen kontrollierst, Ziehe drei Karten.

- Die Kosten des Drakonischen Wissens werden ermittelt und festgelegt, sowie du es wirkst, bevor Manafähigkeiten aktiviert werden und bevor andere Spieler darauf antworten können. Insbesondere bedeutet das: Kein anderer Spieler kann darauf antworten, indem er deinen Drachen entfernt, bevor die Kosten reduziert werden; und falls du jenen Drachen als Teil einer Manafähigkeit opferst, werden die Kosten dadurch nicht erhöht.
-

Druidisches Ritual

{2} {G}

Hexerei

Du kannst drei Karten millen. Bringe dann bis zu eine Kreaturenkarte und bis zu eine Länderkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. *(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- Falls du weniger als drei Karten in deiner Bibliothek hast, kannst du nicht bestimmen, auf diese Weise Karten zu millen.
 - Die Kreaturen- und/oder Länderkarte, die du zurückbringst, muss nicht eine der Karten sein, die du gerade gemillt hast. Es kann eine beliebige Karte sein, die sich zu diesem Zeitpunkt in deinem Friedhof befindet.
-

Dynaheir, Anrufer-Adeptin
{1}{U}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
4/4

Eile

Du kannst Fähigkeiten anderer Kreaturen, die du kontrollierst, aktivieren, als ob die Kreaturen Eile hätten.

{T}: Wenn du das nächste Mal in diesem Zug eine Fähigkeit, die keine Manafähigkeit ist, aktivierst und dabei vier oder mehr Mana aus gibst, um sie zu aktivieren, kopiere die Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Dynaheir, Anrufer-Adeptin, gewährt den Kreaturen, die du kontrollierst, nicht Eile und lässt dich auch nicht mit ihnen angreifen, als ob sie Eile hätten.
- Der Oracle-Text von Dynaheir wurde aktualisiert. Insbesondere wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst, falls du eine Manafähigkeit aktivierst, die beim Aktivieren vier oder mehr Mana kostet.

Ehrgeizige Drachenblütige
{3}{G}
Kreatur — Drache, Barbar
0/0

Die Ehrgeizige Drachenblütige kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, und den Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.

- Die Ehrgeizige Drachenblütige ist noch nicht im Spiel, wenn ihr Effekt nach der oder den Kreatur(en) mit der höchsten Stärke sucht. Kreaturen, die einen Bonus auf ihre Stärke haben, der auf der Anzahl der Kreaturen im Spiel basiert, zählen sie also erst mit, nachdem sie mit Marken ins Spiel gekommen ist.

Eisendogge
{4}
Artefaktkreatur — Hund
4/4

Immer wenn die Eisendogge angreift, würfle für jeden Spieler, der angegriffen wird, einen W20 und ignoriere alle Würfelwürfe bis auf den höchsten.

1–9 | Die Eisendogge fügt dir Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

10–19 | Die Eisendogge fügt dem verteidigenden Spieler Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

20 | Die Eisendogge fügt jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Sobald das Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit der Eisendogge beginnt, kann kein Spieler Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, bis sie fertig verrechnet wurde. Insbesondere bedeutet das: Spieler können keine Aktionen ausführen, die die Stärke der Eisendogge ändern würden, nachdem sie das Würfelergebnis kennen, aber bevor Spielern Schaden zugefügt wird.
-

Eiswind-Getreuer

{3}{W}

Kreatur — Tiefling, Krieger

3/3

Leibwache-Kampfstil — Wenn der Eiswind-Getreue ins Spiel kommt, schicke bis zu eine Nicht-Krieger-Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
 - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
-

Elfische Scharfschützin

{2}{G}

Kreatur — Elf, Waldläufer

*/2

Reichweite

Die Stärke der Elfischen Scharfschützin ist gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

Wenn die Elfische Scharfschützin ins Spiel kommt, fügt sie einer fliegenden Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls die Elfische Scharfschützin das Spiel verlässt, während ihre ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie zufügt.
-

Ellyn Harbrise, das Tratschmaul

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Gesinde

2/4

{T}: Schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Anzahl an Spielsteinen ist, die du in diesem Zug erzeugt hast. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Wähle einen Hintergrund (*Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.*)

- Ellyns Fähigkeit zählt alle Spielsteine, die du in diesem Zug erzeugt hast, bevor die Fähigkeit verrechnet wurde. Dafür zählen sowohl Kreaturespielsteine als auch Nichtkreatur-Spielsteine. Es spielt keine Rolle, ob sich die Spielsteine noch im Spiel befinden oder ob sie noch unter deiner Kontrolle sind.
- Falls ein Effekt eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs erzeugt, wird jener Zauberspruch zwar zu einem Spielstein im Spiel unter deiner Kontrolle, aber jener Spielstein gilt nicht als „erzeugt“. Er wird für Ellyns Fähigkeit nicht mitgezählt.

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 ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

- Das Bestimmen des Kreaturentyps geschieht, sowie die Entdeckungen der Sippe ins Spiel kommen. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Entscheidung getroffen wird, und dem Zeitpunkt, zu dem die Entdeckungen der Sippe ins Spiel kommen, keine Aktionen ausführen. Insbesondere bedeutet das: Falls sie gleichzeitig mit Kreaturen des bestimmten Typs ins Spiel kommen, wird ihre letzte Fähigkeit ausgelöst.
- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Mensch oder Krieger. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie Legendär können nicht bestimmt werden.

Erdbebendrache

{14} {G}

Kreatur — Elementarwesen, Drache

10/10

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich dem Gesamt-Manabetrag der Drachen ist, die du kontrollierst.

Fliegend, verursacht Trampelschaden

{2} {G}, opfere ein Land: Bringe den Erdbebendrachen aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag berechnet wird.
 - Die Gesamtkosten, um den Erdbebendrachen zu wirken, werden festgelegt, bevor du die Kosten bezahlst. Falls du zum Beispiel drei Drachen kontrollierst, jeder mit Manabetrag 4, und darunter einer ist, den du opfern kannst, um {C} zu erzeugen, betragen die Gesamtkosten des Erdbebendrachen {2} {G}. Danach, sowie du direkt vor dem Bezahlen der Kosten Manafähigkeiten aktivierst, kannst du den Drachen opfern.
 - Falls der Gesamt-Manabetrag der Drachen, die du kontrollierst, 14 oder mehr ist, kostet der Erdbebendrache beim Wirken {G}.
 - Sobald ein Spieler angekündigt hat, den Erdbebendrachen zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, um zu versuchen, die Anzahl der Drachen unter der Kontrolle dieses Spielers zu ändern, bevor die Kosten dieses Zauberspruchs festgelegt werden.
 - Die letzte Fähigkeit des Erdbebendrachen kann nur aktiviert werden, falls er in deinem Friedhof ist.
-

Eulenbär-Hirtin

{2}{G}

Kreatur — Goblin, Druid

1/4

Zu Beginn deines Endsegments und falls die Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtstärke 8 oder mehr haben, ziehe eine Karte.

- Die Fähigkeit der Eulenbär-Hirtin hat eine eingreifende Falls-Bedingung, d. h., sie überprüft sowohl, sowie sie ausgelöst würde, als auch, sowie sie verrechnet wird, ob Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtstärke 8 oder mehr haben. Falls bis zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet werden soll, genug Kreaturen entfernt wurden oder ihre Gesamtstärke auf unter 8 reduziert wurde, ziehst du keine Karte.

Firbolg-Flötenspieler

{4}{R}{R}

Kreatur — Riese, Barde

4/4

Fesselnde Aufführung — Wenn der Firbolg-Flötenspieler ins Spiel kommt, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. Enttappe sie. Sie erhält Eile und Myriade bis zum Ende des Zuges. *(Immer wenn sie angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie der Kreatur ist. Er kommt getappt und jenen Gegner oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Schicke die Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.)*

- Die ausgelöste Fähigkeit des Firbolg-Flötenspielers kann eine beliebige Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel haben, auch eine, die ungetappt ist.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur bewirkt nicht, dass du auch die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst.

Gales Umlenkung

{3}{U}{U}

Spontanzauber

Schicke einen Zauberspruch deiner Wahl ins Exil, würfle dann einen W20 und addiere dazu den Manabetrag des Zauberspruchs.

1–14 | Du kannst die ins Exil geschickte Karte wirken, solange sie im Exil bleibt, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

15+ | Du kannst die ins Exil geschickte Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, solange sie im Exil bleibt.

- Falls die ins Exil geschickte Karte eine Abenteurerkarte ist, kannst du den Abenteurer-Zauberspruch auf diese Weise wirken.

- Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich dem Wert, den es auf dem Stapel beim Berechnen des Manabetrags hatte.
- Gales Umlenkung schickt den Zauberspruch direkt vom Stapel ins Exil, ohne ihn zu neutralisieren. Deshalb ist sie effektiv gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.

Geformtes Sonnenfeuer

{3}{W}{W}

Hexerei

Bestimme eine Kreatur, die du kontrollierst. Dann bestimmt jeder Gegner eine Kreatur mit gleicher oder niedrigerer Stärke, die er kontrolliert. Falls du auf diese Weise eine Kreatur bestimmt hast, schicke alle Kreaturen, die von keinem Spieler auf diese Weise bestimmt wurden, ins Exil.

- Falls du keine Kreatur bestimmst, höchstwahrscheinlich, weil du keine Kreaturen kontrollierst, werden keine Kreaturen ins Exil geschickt.
- Das Geformte Sonnenfeuer hat keine der bestimmten Kreaturen als Ziel. Alle Entscheidungen werden getroffen, sowie das Geformte Sonnenfeuer verrechnet wird.

Geschäft abschließen

{2}{W}

Hexerei

Jeder Gegner zieht eine Karte. Dann ziehst du für jeden Gegner, der auf diese Weise eine Karte gezogen hat, eine Karte.

- Das Ziehen ist zwar nicht optional, aber falls ein Gegner keine Karte zieht, vielleicht weil ein Ersatzeffekt das Ziehen durch einen anderen Effekt ersetzt hat, wird jener Spieler nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Karten du ziehst.
- Falls ein Gegner aufgrund eines Ersatzeffekts auf diese Weise mehr als eine Karte gezogen hat, ziehst du trotzdem für jenen Spieler nur eine Karte.

Gewölbeforscher

{1}{U}

Legendäre Verzauberung — Hintergrund

Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben

„Raumfähigkeiten von Gewölben, die du besitzt, werden ein zusätzliches Mal ausgelöst.“

- Die Fähigkeit, die der Gewölbeforscher gewährt, bewirkt, dass derselbe Raum, in den du dich gewagt hast, ein zusätzliches Mal ausgelöst wird. Sie bewirkt nicht, dass du dich in den nächsten Raum bewegst.
- Falls du mehr als eine bleibende Karte mit dieser Fähigkeit oder eine bleibende Karte mit mehreren Vorkommen dieser Fähigkeit kontrollierst, wird der Raum entsprechend viele zusätzliche Male ausgelöst. Falls du beispielsweise Hama Pashar, Ruinensucherin, den Gewölbeforscher und eine Kommandeur-Kreatur, die du besitzt, kontrollierst, werden Raumfähigkeiten von Gewölben, die du besitzt, zwei zusätzliche Male ausgelöst.

Gildenhandwerker

{1} {R}

Legendäre Verzauberung — Hintergrund

Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben „Immer wenn diese Kreatur einen Spieler angreift und falls kein Gegner mehr Lebenspunkte hat als jener Spieler, erzeugst du zwei Schatz-Spielsteine.“ *(Sie sind Artefakte mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

- Die vom Gildenhandwerker gewährte Fähigkeit prüft, ob Gegner des angreifenden Spielers einen höheren Lebenspunktstand haben als der verteidigende Spieler. Der Lebenspunktstand des angreifenden Spielers wird nicht in diesen Vergleich einbezogen.

Gluntch der Großzügige

{1} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Qualle

0/5

Fliegend

Zu Beginn deines Endsegments bestimmst du einen Spieler. Er legt zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur, die er kontrolliert. Bestimme einen zweiten Spieler, der eine Karte zieht. Bestimme dann einen dritten Spieler, der zwei Schatz-Spielsteine erzeugt.

- Der erste bestimmte Spieler kann bestimmen, auf welche Kreatur er die Marken legen möchte.
- Du kannst einen Spieler, der keine Kreaturen kontrolliert, als ersten bestimmten Spieler bestimmen.
- Alle drei Spieler müssen verschiedene Spieler sein, wobei du ein beliebiger der drei sein kannst. Falls nur zwei Spieler in der Partie sind, bestimmst du keinen dritten Spieler, und niemand erzeugt Schatz-Spielsteine.

Gnoll-Kriegsbande

{5} {R}

Kreatur — Gnoll

5/5

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Gegner, dem in diesem Zug Schaden zugefügt wurde, {1} weniger.

Bedrohlich

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

- Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie vielen Gegnern in diesem Zug Schaden zugefügt wurde.

Gorion, weiser Mentor
{G}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
3/4

Wachsamkeit
Immer wenn du einen Abenteuer-Zauberspruch wirkst,
kannst du ihn kopieren. Du kannst neue Ziele für die
Kopie bestimmen.

- Ein Abenteuer-Zauberspruch ist ein Spontanzauber oder eine Hexerei mit dem Zauberspruchtyp Abenteuer. Bleibende-Karte-Zaubersprüche, die du wirkst und die ein Abenteuer haben, das du nicht wirkst, lösen diese Fähigkeit nicht aus.

Grabmal-Abenteurerin
{5}{U}
Kreatur — Elf, Mönch
4/4

Wenn die Grabmal-Abenteurerin ins Spiel kommt,
übernimmst du die Initiative.
Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb
desselben Zuges wirkst, kopiere ihn. Falls du ein
Gewölbe absolviert hast, kopiere den Zauberspruch
stattdessen zweimal. Du kannst neue Ziele für die
Kopien bestimmen. (*Eine Kopie eines Bleibende-Karte-
Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.*)

- Wenn die ausgelöste Fähigkeit der Grabmal-Abenteurerin verrechnet wird, erzeugt sie eine oder zwei Kopien eines Zauberspruchs. Du kontrollierst alle Kopien. Die Kopien werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopien werden dann wie normale Zaubersprüche verrechnet, nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren.
- Die ausgelöste Fähigkeit kopiert den Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, auch falls der Zauberspruch neutralisiert wurde, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
- Jede Kopie hat die gleichen Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, falls du keine neuen bestimmst. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist). Falls es mehrere Kopien sind, kannst du die Ziele jeder Kopie unabhängig von denen der anderen verändern.
- Falls der Zauberspruch, den die Fähigkeit der Grabmal-Abenteurerin kopiert, modal ist (also eine Liste von Modi enthält), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der Zauberspruch, den die Grabmal-Abenteurerin kopiert, ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie beim Feuerball), hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopien zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten stammen, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären. Falls du beispielsweise eine 3/3 Kreatur opferst, um die Flugstunde zu wirken, und sie dann mit der Grabmal-Abenteurerin kopierst, fügt auch jede Kopie der Flugstunde ihrem Ziel 3 Schadenspunkte zu.

- Eine verrechnete Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein, d. h., der Spielstein wird nicht „erzeugt“. Effekte, die prüfen, ob ein Spielstein erzeugt wird, interagieren nicht mit einem Spielstein, der ins Spiel kommt, weil die ausgelöste Fähigkeit einen Bleibende-Karte-Zauberspruch kopiert hat.

Gut, Treuseelen-Eiferin

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Schamane

2/2

Immer wenn du angreifst, kannst du eine andere Kreatur oder ein Artefakt opfern. Falls du dies tust, erzeuge einen getappten und angreifenden 4/1 schwarzen Skelett-Kreaturenspielstein mit Bedrohlichkeit. *(Er kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*
Wähle einen Hintergrund *(Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.)*

- Du bestimmst den Spieler oder Planeswalker, den das Skelett angreift.
- Gut muss nicht unter den angreifenden Kreaturen sein.
- Obwohl das Skelett eine angreifende Kreatur ist, wurde es nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn der Spielstein angreifend ins Spiel kommt.
- Alle Effekte, die besagen, dass das Skelett nicht angreifen kann (z. B. der von Propaganda) betreffen nur das Deklarieren der Angreifer. Sie verhindern nicht, dass das Skelett angreifend ins Spiel kommt.
- Falls Gut irgendwie zu einem Artefakt wird, kannst du sie für ihre eigene Fähigkeit opfern.

Halsin, Smaragdhain-Erzdruide

{3} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Druide

2/4

{1}: Bis zum Ende des Zuges wird ein Spielstein deiner Wahl, den du kontrollierst, zusätzlich zu seinen anderen Farben und Typen zu einer grünen Bär-Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4.

Wähle einen Hintergrund *(Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.)*

- Die Fähigkeit von Halsin, Smaragdhain-Erzdruide, überschreibt jegliche bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der als Ziel gewählten Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem Halsins Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
 - Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren (wie der Effekt von Titanisches Wachstum), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
-

Illithiden-Ernter

{4}{U}

Kreatur — Schrecken

4/4

Zeremorphose — Wenn der Illithiden-Ernter ins Spiel kommt, verdecke eine beliebige Anzahl an getappten Nichtspielsteinkreaturen deiner Wahl. Sie sind 2/2 Schrecken-Kreaturen.

//

Kaulquappen-Einpflanzung

{X}{U}{U}

Hexerei — Abenteuer

Tappe X Kreaturen deiner Wahl. Sie enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers. (*Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.*)

- Sobald die bleibenden Karten verdeckt sind, darf kein Spieler sie im Spiel durcheinanderbringen oder auf andere Weise versuchen, zu verbergen oder zu verschleiern, welche Karte welche ist.
- Spieler können sich verdeckte bleibende Karten, die sie kontrollieren, jederzeit ansehen.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Illithiden-Ernters kann keine doppelseitigen Karten verdecken.
- Falls eine verdeckte bleibende Karte das Spiel verlässt, muss ihr Besitzer sie allen Spielern offen vorzeigen.
- Falls eine Kreatur als Kopie einer verdeckten Kreatur ins Spiel kommt oder falls ein Spielstein erzeugt wird, der eine Kopie einer verdeckten Kreatur ist, hat diese Kopie dieselben Eigenschaften wie die verdeckte Kreatur (in diesem Fall ist er eine 2/2 Schrecken-Kreatur mit keinen anderen Eigenschaften), obwohl die Kopie aufgedeckt ist.
- Das Set *Commander Legends: Schlacht um Baldur's Gate* enthält keine Möglichkeit, diese Karten aufzudecken. Falls ein Effekt von Karten außerhalb dieses Sets die Karte aufdeckt, endet der Effekt, der dazu führt, dass sie eine 2/2 Schrecken-Kreatur ist.

Imoen, mystische Trickserin

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber, Zauberer

2/3

Abwehr {2} (*Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {2}.*)

Zu Beginn deines Endsegments und falls du die Initiative hast, ziehe eine Karte. Ziehe eine weitere Karte, falls du ein Gewölbe absolviert hast.

Wähle einen Hintergrund (*Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.*)

- Imoens zweite Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls du die Initiative hast, sowie dein Endsegment beginnt. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüfe sie erneut, ob du die Initiative hast, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem Zeitpunkt nicht mehr die Initiative hast, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Insbesondere gilt: Falls du nicht die Initiative hast, sowie dein Endsegment beginnt, aber ein Gewölbe absolviert hast, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst und du ziehst keine Karten.

Inspirierte Bastelei

{4} {R}

Hexerei

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

Erzeuge drei Schatz-Spielsteine. *(Sie sind Artefakte mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Beispielsweise kannst du ein Land, das auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

Intellektverschlinger

{3} {B}

Kreatur — Schrecken

2/4

Intellekt verschlingen — Wenn der Intellektverschlinger ins Spiel kommt, schickt jeder Gegner eine Karte aus seiner Hand ins Exil, bis der Intellektverschlinger das Spiel verlässt.

Körperdieb — Du kannst von den vom Intellektverschlinger ins Exil geschickten Karten Länder spielen und Zaubersprüche wirken. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe, um ihn zu wirken.

- Du musst trotzdem alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Beispielsweise kannst du ein Land, das auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.
- Falls der Intellektverschlinger das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit Intellekt verschlingen verrechnet wird, schicken Gegner keine Karten aus ihrer Hand ins Exil.
- Falls eine mit Intellekt verschlingen ins Exil geschickte Karte aus irgendeinem Grund das Exil verlässt (höchstwahrscheinlich, weil sie mithilfe der Fähigkeit Körperdieb gespielt wurde), wird sie nicht auf die Hand des Gegners zurückgebracht, falls der Intellektverschlinger das Spiel verlässt.

Irenicus' abscheuliche Verdoppelung

{3} {U}

Hexerei

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

- Der Oracle-Text von Irenicus' abscheuliche Verdoppelung wurde aktualisiert, um klarzustellen, dass der Spielstein trotzdem Flugfähigkeit hat, auch falls die Kreatur, die er kopiert, nicht legendär ist.
-

Jadekugel der Drachen

{2} {G}

Artefakt

{T}: Erzeuge {G}. Wenn du dieses Mana aus gibst, um einen Drache-Kreaturenzauber zu wirken, kommt er mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel und erhält Fluchsicherheit bis zu deinem nächsten Zug. *(Er kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

- Das von der Jadekugel der Drachen erzeugte Mana kann für alles ausgegeben werden, nicht nur für Drache-Kreaturenzauber.
 - Die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird unabhängig davon ausgelöst, ob die Jadekugel der Drachen noch im Spiel ist oder nicht.
 - Falls mehr als ein von einer Jadekugel der Drachen erzeugtes {G} für das Wirken eines einzelnen Drache-Kreaturenzaubers verwendet wird, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit für jedes einzelne so verbrauchte Mana separat ausgelöst. Die Kreatur kommt mit entsprechend vielen zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel.
 - Falls das Mana für einen Drache-Kreaturenzauber ausgegeben wird, erhält die Kreatur Fluchsicherheit, sobald sie ins Spiel kommt. Es gibt keine Gelegenheit, die Kreatur als Ziel zu bestimmen, bevor sie Fluchsicherheit erhält.
-

Jaheira, Freundin des Waldes

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Elf, Druide

2/3

Spielsteine, die du kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge {G}.“

Wähle einen Hintergrund *(Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.)*

- Jaheiras Fähigkeit gibt die Manafähigkeit allen Spielsteinen, die du kontrollierst, nicht nur Kreaturenspielsteinen.
 - Du kannst die Manafähigkeiten von Kreaturenspielsteinen, die du kontrollierst, nicht in dem Zug aktivieren, in dem sie erzeugt werden, es sei denn, sie haben Eile. Umgekehrt kannst du die Manafähigkeiten von Nichtkreatur-Spielsteinen, die du kontrollierst, in dem Zug aktivieren, in dem sie erzeugt werden (vorausgesetzt, sie sind ungetappt).
-

Jon Irenicus der Zerrüttete
{2}{U}{B}
Legendäre Kreatur— Elf, Zauberer
3/3

Zu Beginn deines Endsegments übernimmt ein Gegner deiner Wahl die Kontrolle über bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Lege zwei +1/+1-Marken auf sie und tappe sie. Sie ist für den Rest der Partie angestachelt und erhält „Diese Kreatur kann nicht geopfert werden.“ (*Sie greift in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.*)

Immer wenn eine Kreatur, die du besitzt, aber nicht kontrollierst, angreift, ziehst du eine Karte.

- Der Besitzer eines Spielsteins ist derjenige Spieler, der ihn erzeugt hat.
 - Wenn Jon Irenicus' erste Fähigkeit verrechnet wird, übernimmt der Gegner die Kontrolle über eine Kreatur, und die Kreatur erhält als Teil der Verrechnung der Fähigkeit sofort „Diese Kreatur kann nicht geopfert werden.“ Jener Spieler hat keine Gelegenheit, die Kreatur zu opfern, bevor sie die Fähigkeit erhält.
-

Kagha, Schattenhain-Erzdruide
{2}{B}{G}
Legendäre Kreatur — Elf, Druide
1/4

Immer wenn Kagha, Schattenhain-Erzdruide, angreift, erhält sie Todesberührung bis zum Ende des Zuges. Du millst zwei Karten. (*Lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.*)

Einmal während jedes deiner Züge kannst du von den Karten in deinem Friedhof, die in diesem Zug von deiner Bibliothek dorthin gelegt wurden, ein Land spielen oder einen Bleibende-Karte-Zauberspruch wirken.

- Du musst die normalen Zeitpunkts-Einschränkungen der Karte beachten, die du aus deinem Friedhof spielst.
 - Du musst alle Kosten bezahlen, wenn du einen Zauberspruch auf diese Weise wirkst.
 - Sobald du beginnst, den Zauberspruch zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Kagha verlierst. Du kannst das Wirken ganz normal beenden.
 - Falls du aufgrund einer anderen Berechtigung aus deinem Friedhof ein Land spielst oder einen Bleibende-Karte-Zauberspruch wirkst, wird dies für Kaghas Effekt nicht als das „Einmal während jedes deiner Züge“ gezählt.
 - Falls du mithilfe von Kagha aus deinem Friedhof ein Land spielst oder einen Bleibende-Karte-Zauberspruch wirkst und danach im selben Zug eine neue Kagha unter deine Kontrolle kommt, kannst du dies in jenem Zug erneut tun.
-

Karlach, Furie von Avernus

{4} {R}

Legendäre Kreatur — Tiefling, Barbar

5/4

Immer wenn du angreifst und falls es die erste Kampfphase des Zuges ist, enttappe alle angreifenden Kreaturen. Sie erhalten Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

Wähle einen Hintergrund (*Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.*)

- Karlachs ausgelöste Fähigkeit gibt dir keine zusätzlichen Hauptphasen. Das bedeutet, dass du direkt vom Ende-des-Kampfes-Segment einer Kampfphase zum Beginn-des-Kampfes-Segment der nächsten übergehst.
- Karlach muss nicht unter den angreifenden Kreaturen sein.

Karneolkugel der Drachen

{2} {R}

Artefakt

{T}: Erzeuge {R}. Falls dieses Mana für einen Drache-Kreaturenzauber ausgegeben wird, erhält der Drache Eile bis zum Ende des Zuges.

- Das von der Karneolkugel der Drachen erzeugte Mana kann für alles ausgegeben werden, nicht nur für Drache-Kreaturenzauber.
- Falls das Mana von der Karneolkugel der Drachen dazu verwendet wird, einen beliebigen Teil der Kosten des Drache-Kreaturenzaubers zu bezahlen, einschließlich alternativer oder zusätzlicher Kosten, erhält der Drache Eile bis zum Ende des Zuges.
- Ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist kein Kreaturenzauber, auch dann nicht, falls der Zauberspruch einen Drache-Kreaturenstein erzeugt.
- Falls das Mana für einen Nicht-Drache-Zauberspruch ausgegeben wird, der später im Zug zu einem Drachen wird, hat die Kreatur nicht Eile.

Kenku-Magieschmiedin

{2} {U}

Kreatur — Vogel, Handwerker

1/1

Homunkulus-Diener — Wenn die Kenku-Magieschmiedin ins Spiel kommt, lege drei +1/+1-Marken auf bis zu ein Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl. Das Artefakt wird zu einer 0/0 Homunkulus-Artefaktkreatur mit Flugfähigkeit.

- Die Kenku-Magieschmiedin entfernt keine Fähigkeiten, die das Artefakt deiner Wahl hat.
- Das Artefakt behält alle Typen, Untertypen und Übertypen, die es hat.

- Falls das Artefakt deiner Wahl eine angelegte Ausrüstung ist, wird es gelöst. Falls eine Ausrüstung ohne Rekonfigurieren zu einer Artefaktkreatur wird, kann sie nicht an eine andere Kreatur angelegt werden.
- Falls das Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl ein Fahrzeug ist, werden seine Stärke und Widerstandskraft auf 0/0 gesetzt. Durch Bemannen des Fahrzeugs werden seine Stärke und Widerstandskraft nicht wiederhergestellt.
- Die resultierende Artefaktkreatur kann in deinem Zug angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann sie eine Kreatur ist. Nur wie lange sie bereits im Spiel ist, ist wichtig.

Kerzenburg-Inspiration

{4} {U}

Hexerei

Bis zum Ende des Zuges haben Kreaturen, die du kontrollierst, Basis-Stärke und -Widerstandskraft X/X, wobei X gleich der Anzahl an Karten ist, die du besitzt und die sich im Exil oder in deinem Friedhof befinden und die Spontanzauber- oder Hexereikarten sind und/oder ein Abenteuer haben.

- Der Wert von X wird zu dem Zeitpunkt festgelegt, zu dem die Kerzenburg-Inspiration verrechnet wird. Stärke und Widerstandskraft der von ihr betroffenen Kreaturen ändern sich nicht, sowie Karten ins Exil und/oder auf deinen Friedhof gelegt werden oder das Exil bzw. deinen Friedhof verlassen.
- Auf welche Kreaturen die Kerzenburg-Inspiration angewendet wird, wird festgelegt, sowie sie verrechnet wird. Kreaturen, die unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, nachdem sie verrechnet wurde, werden nicht betroffen.

Knochenrufer-Klerikerin

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/1

{3} {B}, opfere die Knochenrufer-Klerikerin: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die Knochenrufer-Klerikerin kann nicht selbst das Ziel ihrer Fähigkeit sein. Das liegt daran, dass Ziele für aktivierte Fähigkeiten bestimmt werden, bevor Kosten (wie „opfere die Knochenrufer-Klerikerin“) bezahlt werden.

Korlessa die Drachensängerin

{G} {U}

Legendäre Kreatur — Drache, Barde

1/4

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

Du kannst Drache-Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek wirken.

- Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Korlessa ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du Drache-Zaubersprüche wirken kannst. Normalerweise bedeutet das während deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist, obwohl Aufblitzen dies ändern kann.
- Du bezahlst ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand. Deshalb kannst du andere Aktionen, die normalerweise aus deiner Hand erlaubt wären, nicht ausführen, z. B. das Abwerfen aufgrund eines Effekts oder das Aktivieren einer Umwandlung-Fähigkeit.

Kriegsengel des Tyr

{2}{W}{W}

Kreatur — Engel, Ritter

4/4

Fliegend, Myriade

Immer wenn die Kriegsengel des Tyr einem Spieler Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte, falls jener Spieler mehr Karten auf der Hand hat als jeder andere Spieler. Dann erzeugst du einen Schatz-Spielstein, falls jener Spieler mehr Länder kontrolliert als jeder andere Spieler. Dann erhältst du 3 Lebenspunkte dazu, falls jener Spieler mehr Lebenspunkte hat als jeder andere Spieler.

- Jede Bedingung wird überprüft, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, nicht wenn sie auf den Stapel gelegt wird.
- Jede Bedingung wird auch dann überprüft, falls du den Vorteil aus einer oder mehreren davon nicht erhältst. Du kannst beispielsweise auch dann einen Schatz-Spielstein erzeugen, falls du keine Karte gezogen hast.

Kriminelle Vergangenheit

{2}{B}

Legendäre Verzauberung — Hintergrund

Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben

Bedrohlichkeit und „Diese Kreatur erhält +X/+0, wobei

X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem

Friedhof ist.“ *(Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann*

nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr

Kreaturen.)

- Falls ein Gegner eine Kommandeur-Kreatur kontrolliert, die du besitzt, solange du die Kriminelle Vergangenheit kontrollierst, ist X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten im Friedhof jenes Spielers, nicht in deinem Friedhof.
-

Küchenchef

{2} {G}

Legendäre Verzauberung — Hintergrund

Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben „Diese Kreatur kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel“ und „Andere Kreaturen, die du kontrollierst, kommen mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.“

- Falls dein Kommandeur gleichzeitig mit anderen Kreaturen ins Spiel kommt, kommt er zwar mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel, aber die anderen Kreaturen nicht. Das liegt daran, dass ein Ersatzeffekt, der von einem Objekt, das ins Spiel kommt, erzeugt wird, nur auf das Objekt selbst angewendet werden kann.
-

Lae'zels Akrobatik

{3} {W}

Spontanzauber

Schicke alle Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, ins Exil und würfle dann einen W20.

1–9 | Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

10–20 | Bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück und schicke sie dann erneut ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Auren, die an die ins Exil geschickten Kreaturen angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf den ins Exil geschickten Kreaturen liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karten ins Spiel zurückgebracht werden, sind sie neue Objekte ohne Verbindung zu den Karten, die ins Exil geschickt wurden.
 - Die Kreaturen, die du kontrollierst, werden ins Exil geschickt, bevor du würfelst. Insbesondere bedeutet das: Falls eine dieser Kreaturen Fähigkeiten hat, die einen Würfelwurf ersetzen oder durch einen Würfelwurf ausgelöst werden, treten diese Effekte nicht ein.
 - Fähigkeiten, die während der Verrechnung von Lae'zels Akrobatik ausgelöst werden, gehen erst auf den Stapel, wenn sie fertig verrechnet wurde. Das bedeutet: Falls du 10–20 würfelst, können Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn die Kreaturen zum ersten Mal ins Exil geschickt, ins Spiel zurückgebracht oder zum zweiten Mal ins Exil geschickt werden, in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden. Der aktive Spieler legt zuerst seine Fähigkeiten in einer von ihm bestimmten Reihenfolge auf den Stapel, gefolgt von allen anderen Spielern in Zugreihenfolge. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet.
-

Lapislazulikugel der Drachen

{2}{U}

Artefakt

{T}: Erzeuge {U}. Wenn du dieses Mana aus gibst, um einen Drache-Kreaturenzauber zu wirken, wende Hellsicht 2 an. *(Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek legen und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.)*

- Das von der Lapislazulikugel der Drachen erzeugte Mana kann für alles ausgegeben werden, nicht nur für Drache-Kreaturenzauber.
 - Die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird unabhängig davon ausgelöst, ob die Lapislazulikugel der Drachen noch im Spiel ist oder nicht.
 - Falls mehr als ein von einer Lapislazulikugel der Drachen erzeugtes {U} für das Wirken eines einzelnen Drache-Kreaturenzaubers verwendet wird, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit für jedes einzelne so verbrauchte Mana separat ausgelöst. Du wendest entsprechend oft Hellsicht 2 an.
-

Lauernder grüner Drache

{3}{G}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Der Lauernde grüne Drache kann nicht angreifen, es sei denn, der verteidigende Spieler kontrolliert eine fliegende Kreatur.

- Die zweite Fähigkeit des Lauernden grünen Drachen wird nur angewendet, solange du Angreifer deklariert. Der Lauernde grüne Drache wird nicht aus dem Kampf entfernt, falls die Kreatur mit Flugfähigkeit das Spiel verlässt, den Beherrscher wechselt oder Flugfähigkeit verliert, nachdem er als Angreifer deklariert wurde.
 - Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
-

Lozhan, Erbin der Drachen

{3}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Drache, Schamane

4/2

Fliegend

Immer wenn du einen Abenteuer- oder einen Drache-Zauberspruch wirkst, fügt Lozhan, Erbin der Drachen, einem Ziel deiner Wahl, das kein Kommandeur ist, Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags jenes Zauberspruchs zu.

- Falls du einen Bleibende-Karte-Zauberspruch wirkst, der kein Drache ist und ein Abenteuer hat (anstatt das Abenteuer selbst zu wirken), wird Lozhans ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Der Manabetrag eines Abenteuer-Zauberspruchs basiert auf den Manakosten des Abenteurers, nicht auf den Manakosten der bleibenden Karte, die das Abenteuer hat.

- Unter „Ziel deiner Wahl, das kein Kommandeur ist“ fallen beliebige Spieler sowie beliebige Kreaturen oder Planeswalker, die keine Kommandeure sind.

Mächtiger Diener von Leuk-o

{3}

Artefakt — Fahrzeug

6/6

Verursacht Trampelschaden

Abwehr — Eine Karte abwerfen.

Immer wenn der Mächtige Diener von Leuk-o zum ersten Mal in einem Zug bemannt wird und falls er von genau zwei Kreaturen bemannt wurde, erhält er bis zum Ende des Zuges „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe zwei Karten.“

Bemannen 4

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn ein Fahrzeug „bemannt wird“, wird ausgelöst, wenn die Bemannen-Fähigkeit des Fahrzeugs verrechnet wird. In diesem Fall wird sie nur ausgelöst, falls genau zwei Kreaturen getappt wurden, um die Bemannen-Kosten der Fähigkeit zu bezahlen, durch die das Fahrzeug zum ersten Mal in jenem Zug bemannt wurde.

Majestätische Schöpfung

{6} {G} {G}

Hexerei

Decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag eines Kommandeurs ist, den du besitzt und der sich im Spiel oder in der Kommandozone befindet. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls dein Kommandeur unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die Majestätische Schöpfung verrechnet wird, ist er immer noch im Spiel und wird daher immer noch verwendet, um den Wert von X zu ermitteln.

Mantelwald-Eremit

{2} {G}

Legendäre Verzauberung — Hintergrund

Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben „Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreaturenkarte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wurde, erzeuge zwei getappte 1/1 grüne Eichhörnchen-Kreaturenspielsteine.“

- Die Fähigkeit, die der Mantelwald-Eremit gewährt, wird ausgelöst, falls du eine Kreatur mit der Fähigkeit kontrollierst, sowie das Endsegment beginnt, und in diesem Zug eine Kreaturenkarte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wurde. Dies gilt auch dann, falls zu dem Zeitpunkt, zu dem die Kreatur auf den Friedhof gelegt wurde, keine Kreaturen diese Fähigkeit hatten oder falls die Kreaturenkarte sich nicht mehr in deinem Friedhof befindet, sowie dein Endsegment beginnt.

- Insbesondere bedeutet das: Falls deine Kommandeur-Kreatur stirbt und du bestimmst, sie aus dem Friedhof in die Kommandozone zurückzubringen, und sie danach im selben Zug erneut wirkst, wird die Fähigkeit, die ihr vom Mantelwald-Eremit gewährt wurde, zu Beginn des Endsegments in dem Zug ausgelöst.
-

Mazzy, Treuklingen-Paladinin

{1}{R}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Halbling, Ritter

3/4

Immer wenn eine verzauberte Kreatur einen deiner Gegner angreift, erhält sie +2/+0 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn eine Aura, die du kontrollierst, aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, schicke sie ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges wirken.

- Du musst immer noch alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du die Karte aus dem Exil wirkst.
 - In einigen ungewöhnlichen Fällen ist die Aura, die auf deinen Friedhof gelegt wird, keine Aura-Karte. Das kann beispielsweise aufgrund von Kopiereffekten geschehen. In diesen Fällen schickst du die Karte trotzdem ins Exil und kannst sie wirken.
-

Miiryam der Wächterwurm

{3}{G}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Drache, Geist

6/6

Fliegend, Abwehr {2}

Immer wenn ein anderer Nichtspielstein-Drache unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie davon ist, außer dass der Spielstein nicht legendär ist, falls der Drache legendär ist.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Miiryam dem Wächterwurm kopiert die aufgedruckten Werte des Drachen, der ins Spiel gekommen ist. Sie kopiert keine Marken, die auf der Kreatur liegen, oder Effekte, die deren Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben usw. verändert haben.
 - Falls der Drache (A), der ins Spiel gekommen ist, seinerseits etwas anderes (B) kopiert, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein als Kopie von (B) ins Spiel.
-

Minsc & Buh, zeitlose Helden
{2}{R}{G}
Legendärer Planeswalker — Minsc
3

Wenn Minsc & Buh, zeitlose Helden, ins Spiel kommen und zu Beginn deines Versorgungssegments, kannst du Buh erzeugen, einen legendären 1/1 roten Hamster-Kreaturenspielstein mit Eile, der Trampelschaden verursacht.

+1: Lege drei +1/+1-Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die Eile hat oder Trampelschaden verursacht.

-2: Opfere eine Kreatur. Wenn du dies tust, fügen Minsc & Buh, zeitlose Helden, einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Stärke der Kreatur ist. Falls die geopfert Kreatur ein Hamster war, ziehe X Karten.

Minsc & Buh, zeitlose Helden, können dein Kommandeur sein.

- Falls es kein legales Ziel für die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit in der zweiten Loyalitätsfähigkeit von Minsc & Buh gibt oder falls das Ziel illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, ziehst du keine Karten, auch falls die geopfert Kreatur ein Hamster war.
- Die zweite Loyalitätsfähigkeit von Minsc & Buh fügt zwar keinen zusätzlichen Schaden zu, falls du „Immer auf die Augen, Buh!“ rufst, aber es kann definitiv nicht schaden.

Mondschein-Pixie
{3}{U}
Kreatur — Feenwesen
2/2

Fliegend

Wenn die Mondschein-Pixie ins Spiel kommt, ziehe so viele Karten, wie Gegnern in diesem Zug Kampfschaden zugefügt wurde.

//

Pixiestaub
{1}{U}

Spontanzauber — Abenteuer

Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl erhalten Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges. (*Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit der Mondschein-Pixie zählt nur Spieler, die noch in der Partie sind. Falls einem Gegner Schaden zugefügt wurde, er aber danach die Partie verlassen hat, wird jener Spieler nicht mitgezählt.
-

Myrkul, Fürst der Knochen

{4} {W} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Gott

7/5

Solange du halb so viele Lebenspunkte wie deine Startlebenspunktezahl oder weniger hast, hat Myrkul, Fürst der Knochen, Unzerstörbarkeit.

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, kannst du sie ins Exil schicken. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist, außer dass er eine Verzauberung ist und alle anderen Kartentypen verliert.

- Falls Myrkul, Fürst der Knochen, zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem der Lebenspunktstand seines Beherrschers auf die Hälfte oder weniger seiner Startlebenspunktezahl reduziert wird, hat Myrkul zu dem Zeitpunkt, zu dem zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden, Unzerstörbarkeit und überlebt.
- Die letzte Fähigkeit erzeugt eine Kopie der Karte, wie sie zuletzt im Friedhof existierte, nicht der Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte.

Nautiloidenschiff

{4}

Artefakt — Fahrzeug

5/5

Fliegend

Wenn das Nautiloidenschiff ins Spiel kommt, schicke den Friedhof eines Spielers deiner Wahl ins Exil.

Immer wenn das Nautiloidenschiff einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine vom Nautiloidenschiff ins Exil geschickte Kreaturenkarte unter deiner Kontrolle ins Spiel bringen.

Bemannen 3

- Falls das Nautiloidenschiff das Spiel verlässt und später ins Spiel zurückgebracht wird, ist es ein neues Objekt ohne Erinnerung an seine vorherige Existenz. Insbesondere kannst du seine dritte Fähigkeit nicht benutzen, um Karten ins Spiel zu bringen, die mit ihm ins Exil geschickt wurden, als es das letzte Mal im Spiel war.

Neera, Wilde Magierin

{4} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Elf, Schamane

2/7

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du ihn unter die Bibliothek seines Besitzers legen. Falls du dies tust, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Nichtland-Karte aufdeckst. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege dann alle aufgedeckten Karten, die nicht auf diese Weise gewirkt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Du musst legale Ziele haben, um einen Zauberspruch mit Zielen zu wirken, auch falls du vorhast, ihn auf diese Weise unter deine Bibliothek zu legen.
- Der Oracle-Text von Neera, Wilde Magierin, wurde geringfügig aktualisiert, um ihre Funktion klarzustellen. Insbesondere gilt: Falls du dich entscheidest, die Nichtland-Karte nicht zu wirken, wird sie zusammen mit den anderen aufgedeckten Karten unter deine Bibliothek gelegt.

Neunfinger Kien
 {1}{B}{G}{U}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber
 4/4
 Bedrohlich
 Abwehr — 9 Lebenspunkte bezahlen.
 Immer wenn Neunfinger Kien einem Spieler Kampfschaden zufügt, schaue dir die obersten neun Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Tor-Karte ins Spiel bringen. Falls du dann neun oder mehr Tore kontrollierst, nimm den Rest auf deine Hand. Anderenfalls lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du auf diese Weise keine Tor-Karte ins Spiel bringst, aber bereits neun oder mehr Tore kontrollierst, nimmst du alle Karten auf deine Hand.

Oghmas Archivar
 {1}{W}
 Kreatur — Halbling, Kleriker
 2/2
 Aufblitzen
 Immer wenn ein Gegner seine Bibliothek durchsucht, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu und ziehst eine Karte.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Oghmas Archivar wird erst auf den Stapel gelegt, nachdem der Zauberspruch oder die Fähigkeit, die den Gegner seine Bibliothek durchsuchen lässt, fertig verrechnet wurde. Insbesondere gilt: Falls dieser Zauberspruch oder diese Fähigkeit andere Fähigkeiten auslöst (falls zum Beispiel der Gegner nach einer Karte mit Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit gesucht hat und sie ins Spiel bringt), gehen diese Fähigkeiten und die ausgelöste Fähigkeit von Oghmas Archivar gleichzeitig auf den Stapel. Der aktive Spieler legt alle von ihm kontrollierten Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel, danach tun dies alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Die letzte auf diese Weise auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet und so weiter.
- Die ausgelöste Fähigkeit von Oghmas Archivar wird nicht ausgelöst, falls du die Bibliothek eines Gegners durchsuchst oder ein Gegner die Bibliothek eines anderen Spielers durchsucht.

Oji, die Auserlesene Klinge

{2}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch

2/3

Wenn Oji, die Auserlesene Klinge, ins Spiel kommt, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu und wendest Hellsicht 2 an.

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, schicke bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Paktwaffe

{3}{B}

Artefakt — Ausrüstung

Solange die Paktwaffe an eine Kreatur angelegt ist, verlierst du die Partie nicht, indem du 0 oder weniger Lebenspunkte hast.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, ziehe eine Karte und zeige sie offen vor. Die Kreatur erhält bis zum Ende des Zuges +X/+X und du verlierst X Lebenspunkte, wobei X gleich dem Manabetrag der Karte ist.

Ausrüsten — Wirf eine Karte ab.

- Falls ein Gegner die Kontrolle über die Kreatur übernimmt, an die die Paktwaffe angelegt ist, aber nicht auch die Kontrolle über die Paktwaffe übernimmt, kontrollierst du immer noch die Paktwaffe und verlierst trotzdem die Partie nicht, indem du 0 oder weniger Lebenspunkte hast, solange sie angelegt ist.
 - Ebenso gilt: Falls ein Gegner die Kontrolle über die ausgerüstete Kreatur übernimmt, ohne die Kontrolle über die Paktwaffe zu übernehmen, und mit ihr angreift, ziehst du eine Karte, zeigst sie offen vor und verlierst Lebenspunkte.
 - Falls das Ziehen der Karte durch einen anderen Effekt ersetzt wird, erhält die ausgerüstete Kreatur keinen Bonus auf ihre Stärke und Widerstandskraft und du verlierst keine Lebenspunkte. Dies gilt auch dann, falls das Ziehen der Karte durch ein- oder mehrmaliges Ziehen von Karten ersetzt wird.
-

Pegasuswächter

{5}{W}

Kreatur — Pegasus

3/3

Fliegend

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, erzeuge einen 1/1 weißen Pegasus-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

//

Rettet das Fohlen

{1}{W}

Spontanzauber — Abenteuer

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. (*Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit des Pegasuswächters wird auch dann ausgelöst, falls der Pegasuswächter zu dem Zeitpunkt, zu dem die bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, nicht unter deiner Kontrolle war.
- Wenn die von *Rettet das Fohlen* ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Quelle der Magie

{3}{U}

Verzauberung

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken für jedes Mal, dass du in dieser Partie einen Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt hast, {1} weniger.

- Dabei werden auch Hintergründe, die du als Kommandeur verwendest, mitgezählt.
-

Raggadragga der Bandenboss

{2} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Wildschwein

4/4

Jede Kreatur, die du kontrollierst und die eine Manafähigkeit hat, erhält +2/+2.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und die eine Manafähigkeit hat, angreift, enttappe sie.

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und falls mindestens sieben Mana ausgegeben wurden, um ihn zu wirken, enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält +7/+7 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die meisten Manafähigkeiten von Kreaturen sind aktivierte Manafähigkeiten. Ein aktivierte Manafähigkeit ist eine aktivierte Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel benötigt und keine Loyalitätsfähigkeit ist.
- Einige Kreaturen haben möglicherweise ausgelöste Manafähigkeiten. Ein ausgelöste Manafähigkeit ist eine ausgelöste Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, bei der Verrechnung einer aktivierten Manafähigkeit oder beim Erzeugen von Mana ausgelöst wird und kein Ziel benötigt.
- Raggadraggas letzte Fähigkeit kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist.

Rasaad yn Bashir

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch

0/3

Kreaturen, die du kontrollierst, weisen Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu.

Immer wenn Rasaad yn Bashir angreift und falls du die Initiative hast, verdopple bis zum Ende des Zuges die Widerstandskraft jeder Kreatur, die du kontrollierst.

Wähle einen Hintergrund (*Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.*)

- Die erste Fähigkeit von Rasaad yn Bashir ändert nicht die tatsächliche Stärke einer Kreatur. Sie ändert nur die Menge des Kampfschadens, den sie zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte.
- Um die Widerstandskraft einer Kreatur zu verdoppeln, erhält die Kreatur +0/+X, wobei X gleich ihrer Widerstandskraft ist, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Renari die Wunderhändlerin

{3} {U}

Legendäre Kreatur — Drache, Handwerker

2/4

Du kannst Artefakt- und Drache-Zaubersprüche wirken, als ob sie aufblitzen hätten.

Wähle einen Hintergrund (*Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.*)

- Die erste Fähigkeit wird auf Drache-Zaubersprüche und Artefaktzauber angewendet, die aus einer beliebigen Zone gewirkt werden, vorausgesetzt, etwas erlaubt dir, sie zu wirken. Falls beispielsweise ein anderer Effekt dir erlaubt, Drache-Zaubersprüche aus deinem Friedhof zu wirken, erlaubt Renari dir, sie zu wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

Ruf in die Leere

{4} {B}

Hexerei

Jeder Spieler bestimmt geheim eine Kreatur, die er kontrolliert, und eine Kreatur, die er nicht kontrolliert.

Dann werden die Entscheidungen offenbart. Zerstöre jede Kreatur, die auf diese Weise bestimmt wurde.

- Um geheim die Kreaturen zu bestimmen, sollte jeder Spieler seine Entscheidungen aufschreiben, ohne sie den anderen zu zeigen. Jeder Spieler hält seine Entscheidungen geheim, bis alle Spieler gleichzeitig ihre Entscheidungen offenbaren.
- Falls eine Kreatur mehr als einmal bestimmt wird, wird sie nur einmal zerstört. Falls zum Beispiel eine einzige Schildmarke auf ihr legt, würde sie überleben.

Safana, Calimhafen-Meuchlerin

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

3/2

Bedrohlich

Zu Beginn deines Endsegments und falls du die Initiative hast, erzeuge einen Schatz-Spielstein. Erzeuge stattdessen drei solcher Spielsteine, falls du ein Gewölbe absolviert hast.

Wähle einen Hintergrund (*Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.*)

- Safanas zweite Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls du die Initiative hast, sowie dein Endsegment beginnt. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie erneut, ob du die Initiative hast, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem Zeitpunkt nicht mehr die Initiative hast, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Insbesondere gilt: Falls du nicht die Initiative hast, sowie dein Endsegment beginnt, aber ein Gewölbe absolviert hast, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst und du erzeugst keine Schatz-Spielsteine.

Sattel des Kavaliere

{2} {G}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+3 und kann von Kreaturen mit Stärke 3 oder weniger nicht geblockt werden.

Ausrüsten {3}

- Wenn die Stärke einer Kreatur reduziert wird, nachdem sie eine mit dem Sattel des Kavaliere ausgerüstete Kreatur geblockt hat, führt dies nicht dazu, dass die blockende Kreatur aus dem Kampf entfernt wird oder dass die ausgerüstete Kreatur ungeblockt wird.

Schädelwinder
{2} {G}
Kreatur — Ophis
1/3

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

- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Schädelwinders hat nur die Karte in deinem Friedhof als Ziel. Falls die Karte ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Es werden keine Karten auf die Hand irgendeines Spielers zurückgebracht.
- Du bestimmst die Karte deiner Wahl, sowie du die ausgelöste Fähigkeit des Schädelwinders auf den Stapel legst, aber du bestimmst erst einen Gegner, nachdem du die Karte auf deine Hand zurückgebracht hast.
- Der bestimmte Gegner kann bestimmen, welche Karte aus seinem Friedhof auf seine Hand zurückgebracht werden soll.
- Du kannst einen Gegner bestimmen, der keine Karten in seinem Friedhof hat. In diesem Fall kann er nichts zurückbringen.

Schamloser Scharlatan
{1} {U}
Legendäre Verzauberung — Hintergrund
Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben „{2} {U}“:
Diese Kreatur wird zu einer Kopie einer anderen Kreatur deiner Wahl.“

- Der Kopiereffekt hat keine Dauer. Er dauert an, bis der Kommandeur das Spiel verlässt, obwohl ein anderer Kopiereffekt mit einem späteren Zeitstempel (vielleicht von einer erneuten Aktivierung der vom Schamlosen Scharlatan gewährten Fähigkeit) den Effekt überschreiben würde, solange er aktiv ist.
 - Falls dein Kommandeur zu einer Kopie von etwas anderem wird, solange du den Schamlosen Scharlatan kontrollierst, ist er immer noch dein Kommandeur und hat immer noch die ihm gewährte Fähigkeit.
 - Falls der Schamlose Scharlatan dein Kommandeur ist und irgendwie zu einer Kreatur wird und du die Fähigkeit, die er sich selbst gewährt, verwendest, um ihn zu einer Kopie einer anderen Kreatur zu machen, hat er seine Fähigkeit nicht mehr und würde daher die aktivierte Fähigkeit nicht mehr Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, gewähren (einschließlich sich selbst).
-

Schreckenslindwurm

{6}{G}

Kreatur — Ophis, Drache

7/6

Der Schreckenslindwurm kann von Kreaturen mit Stärke 3 oder weniger nicht geblockt werden.

//

Schuppenabwehr

{3}{G}

Spontanzauber — Abenteuer

Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl und enttappe sie. Sie erhält Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges. (*Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.*)

- Wird die Stärke einer Kreatur auf 3 oder weniger reduziert, nachdem sie den Schreckenslindwurm geblockt hat, führt das nicht dazu, dass er ungeblockt wird.
- Die Schuppenabwehr kann auch eine ungetappte Kreatur als Ziel haben. Falls die Kreatur deiner Wahl ungetappt ist, sowie die Schuppenabwehr verrechnet wird, legst du trotzdem zwei +1/+1-Marken auf sie und sie erhält trotzdem Fluchsicherheit.

Schreckensmimik

{2}

Artefakt — Schatz

Aufblitzen

{T}, opfere den Schreckensmimik: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{3}: Der Schreckensmimik wird bis zum Ende des Zuges zu einer Gestaltwandler-Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5.

- Falls sich ein Effekt auf einen Schatz bezieht, bedeutet das ein beliebiges Schatz-Artefakt, nicht nur einen Schatz-Artefaktspielstein.
- Der Schreckensmimik ist immer noch ein Schatz, nachdem seine letzte Fähigkeit verrechnet wurde, aber Schatz ist ein Artefakttyp, nie ein Kreaturentyp.

Schuppiger Behüter

{1}{G}

Kreatur — Drache, Druiden

0/2

{T}: Erzeuge {G}. Wenn du dieses Mana aus gibst, um einen Drache-Kreaturenzauber zu wirken, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

- Das vom Schuppigen Behüter erzeugte Mana kann für alles ausgegeben werden, nicht nur für Drache-Kreaturenzauber.
- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird unabhängig davon ausgelöst, ob der Schuppige Behüter noch im Spiel ist oder nicht.

- Falls mehr als ein von einem Schuppigen Behüter erzeugtes {G} für das Wirken eines einzelnen Drache-Kreaturenzaubers verwendet wird, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit für jedes einzelne so verbrauchte Mana separat ausgelöst. Du erhältst entsprechend oft 2 Lebenspunkte dazu.

Schwertküstenmatrose

{1}{U}

Legendäre Verzauberung — Hintergrund

Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben „Immer wenn diese Kreatur einen Spieler angreift und falls kein Gegner mehr Lebenspunkte hat als jener Spieler, kann diese Kreatur in diesem Zug nicht geblockt werden.“

- Die vom Schwertküstenmatrosen gewährte Fähigkeit prüft, ob Gegner des angreifenden Spielers einen höheren Lebenspunktstand haben als der verteidigende Spieler. Der Lebenspunktstand des angreifenden Spielers wird nicht in diesen Vergleich einbezogen.

Schwertküstenschlange

{5}{U}{U}

Kreatur — Schlange, Drache

6/6

Die Schwertküstenschlange kann nicht geblockt werden, solange du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast.

//

Kenterwelle

{1}{U}

Spontanzauber — Abenteuer

Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück. (*Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.*)

- Wird ein Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt, nachdem die Schwertküstenschlange geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Siegel von Myrkuł

{2}{B}

Verzauberung

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug millst du eine Karte. Wenn du dies tust und falls sich in deinem Friedhof vier oder mehr Kreaturenkarten befinden, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges. (*Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit des Siegels von Myrkuł wird ausgelöst und geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Nachdem du eine Karte gemillt hast und falls sich in deinem Friedhof vier oder mehr Kreaturenkarten befinden, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Zu diesem Zeitpunkt bestimmst du das Ziel für die Fähigkeit.

Sivriss der Alpträumsprecher

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Ophis, Kleriker, Hexenmeister

3/3

{T}, opfere eine andere Kreatur oder ein Artefakt: Für jeden Gegner millst du eine Karte, dann bringst du sie aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück, es sei denn, jener Spieler bezahlt 3 Lebenspunkte. *(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

Wähle einen Hintergrund *(Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.)*

- Um die aktivierte Fähigkeit zu verrechnen, millst du zuerst eine Karte für den ersten Gegner in Zugreihenfolge. Jener Spieler bestimmt, ob er 3 Lebenspunkte bezahlt oder nicht. Die Karte wird auf deine Hand zurückgebracht, es sei denn, er hat die Lebenspunkte bezahlt. Danach millst du eine Karte für den nächsten Gegner und so weiter.
- Falls Sivriss irgendwie zu einem Artefakt wird, kannst du ihn für seine eigene Fähigkeit opfern.

Smaragddrache

{4} {G} {G}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend, verursacht Trampelschaden

//

Dissonante Welle

{2} {G}

Spontanzauber — Abenteuer

Neutralisiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl von einer Nichtkreatur-Quelle. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „Kosten: Effekt“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Bravour und Myriade) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihren Erinnerungstexten.
- Falls du eine verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisierst, die zu Beginn des „nächsten“ Auftretens eines bestimmten Segments oder einer Phase ausgelöst wird, löst die Fähigkeit nicht erneut aus, wenn jenes Segment oder jene Phase das nächste Mal auftritt.
- Manafähigkeiten können nicht als Ziel bestimmt werden. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel benötigt und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, durch das Verrechnen einer aktivierten Manafähigkeit oder das Erzeugen von Mana ausgelöst wird und kein Ziel benötigt.

- Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, durch die beispielsweise bleibende Karten getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, können nicht als Ziel bestimmt werden. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und können nicht als Ziel bestimmt werden.
- Aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten von Nichtkreatur-Quellen schließen Fähigkeiten von Nichtkreatur-Karten ein, die aus anderen Zonen aktiviert oder ausgelöst werden können, wie zum Beispiel Umwandlung-Fähigkeiten.

Soldatenveteran

{1}{W}

Legendäre Verzauberung — Hintergrund

Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben „Immer wenn diese Kreatur einen Spieler angreift und falls kein Gegner mehr Lebenspunkte hat als jener Spieler, erzeuge für jeden Gegner einen getappten und jenen Gegner angreifenden 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein.“

- Die vom Soldatenveteranen gewährte Fähigkeit prüft, ob Gegner des angreifenden Spielers einen höheren Lebenspunkttestand haben als der verteidigende Spieler. Der Lebenspunkttestand des angreifenden Spielers wird nicht in diesen Vergleich einbezogen.
- Der Oracle-Text des Soldatenveteranen wurde aktualisiert, um seine Funktion klarzustellen. Insbesondere wird für jeden Gegner des Beherrschers des angreifenden Kommandeurs ein Soldat-Kreaturenspielstein erzeugt.

Sorglose Schweinehüterin

{2}{G}

Kreatur — Gnom, Waldläufer

1/4

Immer wenn die Sorglose Schweinehüterin angreift, kannst du {1}{G} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen getappten und angreifenden 2/2 grünen Wildschwein-Kreaturenspielstein.

- Während die ausgelöste Fähigkeit der Sorglosen Schweinehüterin verrechnet wird, kannst du nicht mehrfach die Kosten bezahlen, um mehr als einen Spielstein zu erzeugen.
- Du bestimmst, welcher Spieler oder Planeswalker vom Wildschwein-Spielstein angegriffen wird, sowie er ins Spiel kommt. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den die Sorglose Schweinehüterin angreift.
- Obwohl der erzeugte Spielstein eine angreifende Kreatur ist, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn der Spielstein angreifend ins Spiel kommt.

Steinflüster-Kristall

{4}

Artefakt

{T}: Erzeuge {C}{C}.

{2}, {T}, opfere den Steinflüster-Kristall: Schicke die Friedhöfe einer beliebigen Anzahl an Spielern deiner Wahl ins Exil. Ziehe eine Karte.

- Du bestimmst eine beliebige Anzahl an Spielern deiner Wahl, sowie du die Fähigkeit des Steinflüster-Kristalls auf den Stapel legst, und schickst ihre Friedhöfe ins Exil, sowie sie verrechnet wird. Du kannst nicht einen Spieler deiner Wahl bestimmen und dann entscheiden, seinen Friedhof nicht ins Exil zu schicken.
 - Du kannst dich entscheiden, keine Spieler deiner Wahl zu bestimmen, während du die letzte Fähigkeit aktivierst, falls du einfach nur eine Karte ziehen möchtest.
-

Straßenkind

{1}{R}

Legendäre Verzauberung — Hintergrund

Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben „{1}, opfere eine andere Kreatur oder ein Artefakt: Diese Kreatur fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.“

- Falls dein Kommandeur eine Artefaktkreatur ist, kannst du ihn opfern, um die Kosten dieser Fähigkeit zu bezahlen.
 - Falls der Kommandeur mit der Fähigkeit, die ihm das Straßenkind gegeben hat, zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, irgendwie keine Kreatur ist, fügt er trotzdem 1 Schadenspunkt zu.
-

Sturmkönigs Donner

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

Spontanzauber

Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Spontanzauber oder deine nächste Hexerei wirkst, kopiere jenen Zauberspruch X Mal. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

- Wenn die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Sturmkönigs Donner verrechnet wird, erzeugt sie X Kopien eines Zauberspruchs. Du kontrollierst alle Kopien. Die Kopien werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopien werden dann wie normale Zaubersprüche verrechnet, nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren.
- Sturmkönigs Donner erzeugt auch dann Kopien des Zauberspruchs, der seine verzögert ausgelöste Fähigkeit ausgelöst hat, falls der Zauberspruch neutralisiert wurde, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
- Jede Kopie hat die gleichen Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, falls du keine neuen bestimmst. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist). Falls es mehrere Kopien sind, kannst du die Ziele jeder Kopie unabhängig von denen der anderen verändern.

- Falls der Zauberspruch, den die Fähigkeit von Sturmkönigs Donner kopiert, modal ist (also eine Liste von Modi enthält), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der Zauberspruch, den Sturmkönigs Donner kopiert, ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie beim Feuerball), hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopien zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten stammen, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären. Falls du beispielsweise eine 3/3 Kreatur opferst, um die Flugstunde zu wirken, und sie dann mit Sturmkönigs Donner kopierst, fügt auch jede Kopie der Flugstunde ihrem Ziel 3 Schadenspunkte zu.

Tasha die Hexenkönigin

{3}{U}{B}

Legendärer Planeswalker — Tasha

4

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, den du nicht besitzt, erzeuge einen 3/3 schwarzen Dämon-Kreaturespielstein.

+1: Ziehe eine Karte. Schicke für jeden Gegner bis zu eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus dessen Friedhof ins Exil und lege eine Seitenmarke auf sie.

−3: Du kannst von den Karten im Exil, auf denen Seitenmarken liegen, einen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Tasha die Hexenkönigin kann dein Kommandeur sein.

- Wenn du mit Tashas letzter Loyalitätsfähigkeit einen Zauberspruch von den Exil geschickten Karten wirken willst, kannst du dies nur tun, während die Loyalitätsfähigkeit verrechnet wird. Du kannst nicht abwarten und den Zauberspruch erst zu einem späteren Zeitpunkt wirken.

Täuschungskätzchen

{3}{U}

Kreatur — Katze, Bestie

2/2

Meiden — Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, schicke bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Tavernenkeilerei

{1}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die der Gegner zu deiner Linken kontrolliert. Dann kann jener Spieler diesen Zauberspruch kopieren und kann neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Jede Kopie der Tavernenkeilerei kann ebenfalls kopiert werden. Solange es also legale Ziele gibt und die Kopien erfolgreich verrechnet werden, geht die Keilerei weiter.
- Der Gegner zu deiner Linken kann die Kreatur, die er kontrolliert und die am ursprünglichen Kampf beteiligt war, als erstes Ziel für seine Kopie bestimmen, auch falls sie sterben würde, nachdem der ursprüngliche Zauberspruch fertig verrechnet wurde. Falls sie jedoch stirbt, ist sie ein illegales Ziel, sowie die Kopie verrechnet werden soll.
- Falls ein Ziel legal und das andere nicht legal ist, sowie die Tavernenkeilerei verrechnet wird, fügt keine der Kreaturen Schaden zu. Der Gegner zu deiner Linken kann sich jedoch trotzdem entscheiden, die Tavernenkeilerei zu kopieren.
- Falls beide Ziele illegal sind, sowie die Tavernenkeilerei verrechnet werden soll, hat sie keinen Effekt. Es wird keine Kopie erzeugt.
- In einer Partie mit zwei Spielern ist der andere Spieler der Gegner zu deiner Linken.
- Falls der Gegner zu deiner Linken sich entscheidet, die Tavernenkeilerei zu kopieren, aber ihre Ziele nicht zu ändern, sind wahrscheinlich beide Ziele illegal, sowie die Kopie verrechnet werden soll (zumindest müssten beide Ziele als Antwort überleben und die Beherrscher tauschen, um immer noch legale Ziele für die Kopie zu sein), und der Spieler zu seiner Linken kann sie nicht kopieren.

Thrakkus der Schlächter

{3}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Drache, Gesinde

3/4

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn Thrakkus der Schlächter angreift, verdopple die Stärke jedes Drachen, den du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges.

- Die Stärke einer Kreatur zu verdoppeln bedeutet, dass die Kreatur +X/+0 erhält, wobei X gleich der Stärke der Kreatur ist, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
-

Tyrannos, Fürst der Finsternis

{1}{W}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Gott

5/2

Solange du halb so viele Lebenspunkte wie deine Startlebenspunktezahl oder weniger hast, hat Tyrannos, Fürst der Finsternis, Unzerstörbarkeit.

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, kann ein Gegner deiner Wahl dich eine Karte ziehen lassen. Falls er dies nicht tut, kannst du eine Kreaturenkarte mit gleicher oder niedrigerer Widerstandskraft aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Falls Tyrannos, Fürst der Finsternis, zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem der Lebenspunktstand seines Beherrschers auf die Hälfte oder weniger seiner Startlebenspunktezahl reduziert wird, hat Tyrannos zu dem Zeitpunkt, zu dem zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden, Unzerstörbarkeit und überlebt.
 - Tyrannos' letzte Fähigkeit prüft die Widerstandskraft der Kreatur, die gestorben ist, nicht Tyrannos' Widerstandskraft.
-

Tyrannos' Eingreifen

{1}{U}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls jener Zauberspruch einen Kommandeur, den du kontrollierst, als Ziel hat, neutralisiere stattdessen den Zauberspruch, wende Hellsicht 2 an und ziehe dann eine Karte.

- Ein „Kommandeur, den du kontrollierst“ bezeichnet eine bleibende Karte im Spiel, die ein Kommandeur ist und die du kontrollierst. Das kann dein eigener Kommandeur sein oder einer, den ein anderer Spieler besitzt. Es bezieht sich nicht auf Kommandeure in anderen Zonen. Insbesondere gilt: Falls ein Spieler Tyrannos' Eingreifen verwendet, um einen Zauberspruch zu neutralisieren, der seinen Kommandeur neutralisieren würde, kann er weder Hellsicht anwenden noch eine Karte ziehen.
-

Untote beschwören

{4}{B}

Hexerei

Du kannst drei Karten millen. Bringe dann eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)

- Falls du weniger als drei Karten in deiner Bibliothek hast, kannst du nicht bestimmen, auf diese Weise Karten zu millen.
- Du bringst eine Kreaturenkarte zurück, falls eine vorhanden ist, auch falls du dich entschieden hast, nicht drei Karten zu millen.
- Du kannst eine Kreaturenkarte, die du gemillt hast, zurückbringen oder eine, die bereits in deinem Friedhof war.

Verschwimmen

{2} {U}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

Ziehe eine Karte.

- Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Verzwickte Rätselkiste

{3}

Artefakt

Immer wenn du einen oder mehrere Würfel würfelst, lege so viele Ladungsmarken auf die Verzwickte Rätselkiste, wie dem Ergebnis entspricht.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Würfle einen W20.

{T}, entferne 100 Ladungsmarken von der Verzwickten Rätselkiste: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte, bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Falls ein Effekt dich anweist, einen oder mehrere Würfel zu würfeln und eine Zahl zur Augenzahl zu addieren, ist das Ergebnis die Summe nach dem Addieren dieser Zahl.
- Falls ein Effekt dich anweist, mehr als einen Würfel zu würfeln und einen oder mehrere davon zu ignorieren, ist das Ergebnis nur das, was nicht ignoriert wurde.
- In einer Partie Planechase ist das Ergebnis eines Wurfs des Weltenwürfels keine Zahl und führt nicht dazu, dass die erste Fähigkeit der Verzwickten Rätselkiste Ladungsmarken auf sie legt.
- Obwohl die zweite Fähigkeit der Verzwickten Rätselkiste einen Würfelwurf beinhaltet, ist sie eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Warenlager-Dieb

{3} {R}

Kreatur — Tiefling, Räuber

4/2

{2}, {T}, opfere ein Artefakt oder eine Kreatur: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du auf diese Weise ein Land spielst oder einen Zauberspruch wirkst. Beispielsweise kannst du auf diese Weise ein Land nur

während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

Weitreisender

{2}{W}

Legendäre Verzauberung — Hintergrund

Kommandeur-Kreaturen, die du besitzt, haben „Zu Beginn deines Endsegments schickst du bis zu eine getappte Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringst sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.“

- Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.
 - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
-

Windformer-Planetar

{4}{W}

Kreatur — Engel

4/4

Aufblitzen

Fliegend

Wenn der Windformer-Planetar während des Angreifer-deklarieren-Segments ins Spiel kommt, kannst du für jede angreifende Kreatur neu bestimmen, welchen Spieler oder Planeswalker sie angreift. *(Sie kann weder ihren Beherrscher noch einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreifen.)*

- Du kannst den Windformer-Planetar außerhalb eines Angreifer-deklarieren-Segments wirken. Falls der Windformer-Planetar außerhalb eines Angreifer-deklarieren-Segments ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit einfach nicht ausgelöst.
 - Neu zu bestimmen, welchen Spieler oder Planeswalker eine Kreatur angreift, ignoriert alle Voraussetzungen, Einschränkungen und Kosten, die mit dem Deklarieren von Angreifern verbunden sind.
 - Wird neu bestimmt, welchen Spieler oder Planeswalker eine Kreatur angreift, löst dies keine „Immer wenn diese Kreatur angreift“-Fähigkeiten aus.
 - Falls du neu bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker eine Kreatur angreift, gilt jene Kreatur immer noch als deklarierter Angreifer des zuerst bestimmten Spielers, aber sie greift jetzt den neuen Spieler bzw. Planeswalker an.
 - Falls eine Fähigkeit etwas als Ziel hat, das vom „verteidigenden Spieler“ einer angreifenden Kreatur kontrolliert wird, und der verteidigende Spieler für die Kreatur wechselt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird die Fähigkeit nicht verrechnet, weil ihr Ziel illegal geworden ist.
-

Wolke des Todes

{4} {B} {B}

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag eines Kommandeurs ist, den du besitzt und der sich in der Kommandozone oder im Spiel befindet.

- Falls dein Kommandeur unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die Wolke des Todes verrechnet wird, ist er immer noch im Spiel und wird daher immer noch verwendet, um den Wert von X zu ermitteln.

Wurfspeer des Blitzes

{1} {R}

Artefakt — Ausrüstung

Aufblitzen

Wenn der Wurfspeer des Blitzes ins Spiel kommt, lege ihn an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Solange es dein Zug ist, erhält die ausgerüstete Kreatur +2/+0 und hat Erstschlag.

Ausrüsten {4} ({4}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

- Eine Ausrüstung mit ihrer ausgelösten Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit anzulegen ist nicht dasselbe, wie ihre Ausrüsten-Fähigkeit zu verwenden. Du bezahlst kein Mana für das Anlegen, und die Zeitpunkts-Einschränkungen für Ausrüsten-Fähigkeiten werden nicht angewendet.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, bleibt die Ausrüstung gelöst im Spiel.
- Der Wurfspeer des Blitzes kommt nicht an eine Kreatur angelegt ins Spiel. Stattdessen kommt die Ausrüstung ins Spiel, und dann legt eine ausgelöste Fähigkeit sie an eine Kreatur an. Du kannst den Wurfspeer des Blitzes auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.

Wylls Umkehrung

{2} {R}

Spontanzauber

Bestimme einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit deiner Wahl mit einem oder mehreren Zielen. Würfle einen W20 und addiere dazu die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst.

1–14 | Du kannst neue Ziele für den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit bestimmen.

15+ | Du kannst neue Ziele für den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit bestimmen, dann kopiere ihn bzw. sie. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Obwohl du nicht die Kontrolle über den ursprünglichen Zauberspruch oder die ursprüngliche Fähigkeit übernimmst, kontrollierst du die Kopie. Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopie wird dann wie ein normaler Zauberspruch bzw. eine normale Fähigkeit verrechnet, nachdem alle Spieler die Möglichkeit bekommen haben, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu

aktivieren. Die Kopie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch bzw. der ursprünglichen Fähigkeit verrechnet.

- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, den bzw. die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit deiner Wahl modal ist (also eine Liste von Modi enthält), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch bzw. die kopierte Fähigkeit ein X hat, dessen Wert beim Wirken, Aktivieren oder Auf-den-Stapel-Legen festgelegt wurde (wie es beim Feuerball der Fall ist), hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bzw. der ursprünglichen Fähigkeit bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten für die Kopie bezahlt worden wären. Falls du beispielsweise eine 3/3 Kreatur opferst, um die Flugstunde zu wirken, und sie dann mit Wylls Umkehrung kopierst, fügen auch die Kopien der Flugstunde ihrem Ziel 3 Schadenspunkte zu.
- Falls der Zauberspruch ein Bleibende-Karte-Zauberspruch mit einem Ziel ist (z. B. ein Aura-Zauberspruch) und du eine Kopie von ihm erzeugst, wird die Kopie zu einem Spielstein, den du kontrollierst. Da der Zauberspruch zu einem Spielstein wird, wird der Spielstein nicht „erzeugt“. Effekte, die prüfen, ob ein Spielstein erzeugt wird, interagieren nicht mit einem Spielstein, der ins Spiel kommt, weil Wylls Umkehrung einen Bleibende-Karte-Zauberspruch kopiert hat.

Zevlor, Elturel-Verbannter

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

Legendäre Kreatur — Tiefling, Krieger

4/2

Eile

{2}, {T}: Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, die nur einen einzelnen Gegner oder nur eine einzelne bleibende Karte, die ein Gegner kontrolliert, als Ziel hat, bestimme für jeden anderen Gegner ihn oder eine bleibende Karte, die er kontrolliert, und kopiere den Zauberspruch. Die Kopie hat den bestimmten Spieler bzw. die bestimmte bleibende Karte als Ziel.

- Für Zevlor, Elturel-Verbannter gibt es ein Oracle-Update. Das Wort „nur“ wurde ergänzt, es wurde versehentlich auf der gedruckten Karte ausgelassen. Der obenstehende Text ist der korrigierte Text. Die verzögert ausgelöste Fähigkeit kann nun unter keinen Umständen mehr von Spontanzubern oder Hexereien mit mehreren Zielen ausgelöst werden.
- Wenn die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Zevlor, Elturel-Verbannter verrechnet wird, kann sie eine oder mehrere Kopien eines Zauberspruchs erzeugen. Du kontrollierst alle Kopien. Die Kopien werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopien werden dann wie normale Zaubersprüche verrechnet, nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren.
- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit kann den Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, auch dann kopieren, falls der Zauberspruch neutralisiert wurde, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

- Sowie du deine Entscheidungen für jeden anderen Gegner triffst, kannst du jenen Gegner oder eine beliebige bleibende Karte, die er kontrolliert, bestimmen, aber falls der bestimmte Spieler bzw. die bestimmte bleibende Karte kein legales Ziel für den Zauberspruch ist, wird die Kopie nicht erzeugt.
- Wie jeder Zauberspruch überprüft jede Kopie, ob ihr Ziel immer noch legal ist, sowie sie verrechnet werden soll.
- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei mehrere Ziele haben könnte, aber beim Wirken nur ein Ziel bestimmt wird, löst der Zauberspruch Zevlors verzögert ausgelöste Fähigkeit aus. Die Kopien haben dann ebenfalls nur ein Ziel. Falls du beispielsweise den Explosiven Auftritt („Zerstöre bis zu ein Artefakt deiner Wahl. Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.“) wirkst und dabei nur eine Kreatur deiner Wahl bestimmst, können die Kopien jeweils nur eine einzelne Kreatur als legales Ziel haben.
- Falls der Zauberspruch modal ist (also eine Liste von Optionen enthält), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der Zauberspruch ein X hat, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie beim Feuerball), hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopien zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten stammen, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären. Falls du zum Beispiel eine 3/3 Kreatur opferst, um die Flugstunde zu wirken und dann zu kopieren, fügt auch die Kopie der Flugstunde ihrem Ziel 3 Schadenspunkte zu.

Zusammen durchbrennen

{1}{U}

Spontanzauber

Bestimme zwei Kreaturen deiner Wahl, die von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden. Bringe sie auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Falls eine der zwei Kreaturen deiner Wahl zu einem illegalen Ziel wird, kann Zusammen durchbrennen noch immer ihren Beherrscher ermitteln, um zu überprüfen, ob die andere Kreatur ein legales Ziel ist. Falls das illegale Ziel das Spiel verlassen hat, verwende seine zuletzt bekannten Informationen. Falls die andere Kreatur weiterhin ein legales Ziel ist, wird sie auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.
- Falls aus irgendeinem Grund beide Kreaturen vom gleichen Spieler kontrolliert werden, wenn Zusammen durchbrennen verrechnet werden soll, sind beide Ziele illegal. Der Zauberspruch wird nicht verrechnet.

KARTENSPEZIFISCHES ZU COMMANDER-KARTEN AUS *COMMANDER LEGENDS: SCHLACHT UM BALDUR'S GATE*

Abolethgezücht

{2}{U}

Kreatur — Fisch, Schrecken

2/3

Aufblitzen

Abwehr {2}

Sondierende Telepathie — Immer wenn eine Kreatur unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel kommt und dadurch eine ausgelöste Fähigkeit der Kreatur ausgelöst wird, kannst du die Fähigkeit kopieren. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“.
 - Effekte, die modifizieren, wie eine Kreatur ins Spiel kommt, sind keine ausgelösten Fähigkeiten und werden nicht von der Fähigkeit des Abolethgezüchts betroffen. Dazu gehören (ohne darauf beschränkt zu sein) die Effekte, als Kopie einer anderen bleibenden Karte ins Spiel zu kommen, mit Marken ins Spiel zu kommen und getappt ins Spiel zu kommen.
 - Die Fähigkeit des Abolethgezüchts geht immer über der ausgelösten Fähigkeit der ins Spiel kommenden Kreatur, die sie ausgelöst hat, auf den Stapel. Die Kopie, die sie erzeugt, geht über der ausgelösten Fähigkeit der ins Spiel kommenden Kreatur auf den Stapel, und die Kopie wird vor dieser Fähigkeit verrechnet.
 - Die Fähigkeit des Abolethgezüchts berücksichtigt nur ausgelöste Fähigkeiten der Kreatur, die ins Spiel kommt, nicht Fähigkeiten anderer bleibender Karten, die ausgelöst werden, wenn die Kreatur ins Spiel kommt.
 - Die Kopie hat die gleichen Ziele wie die Fähigkeit, die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
 - Falls die Fähigkeit modal ist (also eine Liste von Optionen enthält), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine neuen Modi bestimmen.
-

Astraldrache

{6}{U}{U}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Trugbild projizieren — Wenn der Astraldrache ins Spiel kommt, erzeuge zwei Spielsteine, die Kopien einer bleibenden Karte deiner Wahl, die keine Kreatur ist, sind, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen 3/3 Drache-Kreaturen sind und Flugfähigkeit haben.

- Außer Stärke, Widerstandskraft, Typen und Flugfähigkeit kopiert der Spielstein genau das, was auf die ursprüngliche bleibende Karte aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und Ausrüstungen angelegt sind und so weiter.
- Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

- Falls die kopierte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, mit den oben genannten Ausnahmen.
- Falls die kopierte bleibende Karte (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den oben genannten Ausnahmen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.
- Falls du eine Aura als Ziel der Fähigkeit des Astraldrachen bestimmst, werden keine Spielsteine erzeugt.
- Da die Spielsteine Kreaturen sind, können sie erst in deinem nächsten Zug angreifen oder Fähigkeiten aktivieren, deren Kosten {T} enthalten, es sei denn, sie haben Eile.

Aus den Katakomben

{3} {B} {B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof mit einer Leichenmarke unter deiner Kontrolle ins Spiel. Falls jene Kreatur das Spiel verlassen würde, schicke sie ins Exil, anstatt sie irgendwo anders hinzulegen. Du übernimmst die Initiative.

Befreiung — {3} {B} {B}, schicke fünf andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*

- Die Leichenmarke dient nur zur Erinnerung daran, welche Kreatur ins Exil geschickt wird, falls sie das Spiel verlassen würde. Falls du irgendwie eine Leichenmarke von einer Kreatur entfernst, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wurde, wird der Ersatzeffekt, der sie ins Exil schickt, weiterhin angewendet. Ebenso hat das Bewegen der Leichenmarke auf eine andere Kreatur keinen Effekt auf die Kreatur; der Ersatzeffekt wird weiterhin auf die ursprüngliche Kreatur angewendet.
- Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiung-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
- Nachdem Aus den Katakomben verrechnet wurde, wird es in deinen Friedhof zurückgebracht. Von dort aus kannst du die Befreiung-Fähigkeit nutzen, um es erneut zu wirken. Dafür brauchst du natürlich fünf weitere Karten, die du ins Exil schicken kannst.
- Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
- Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls eine Karte mit Befreiung während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion ausführen kann.

- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
-

Baeloth Barrityl, Unterhaltungskünstler

{4} {R}

Legendäre Kreatur — Elf, Schamane

2/5

Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren und deren Stärke niedriger ist als die Stärke von Baeloth Barrityl, sind angestachelt. *(Sie greifen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

Immer wenn eine angestachelte angreifende oder blockende Kreatur stirbt, erzeugst du einen Schatz-Spielstein.

Wähle einen Hintergrund *(Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.)*

- Im Gegensatz zu den meisten ähnlichen Effekten bewirkt Baeloth Barrityls erste Fähigkeit nicht, dass eine Kreatur bis zu deinem nächsten Zug angestachelt wird. Stattdessen bewirkt sie, dass die Kreatur angestachelt bleibt, solange Baeloth Barrityl im Spiel ist, diese Fähigkeit behält und genügend Stärke hat.
-

Durnan vom Gähnenden Portal

{3} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Immer wenn Durnan angreift, schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte ins Exil schicken. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Solange die Karte im Exil bleibt, kannst du sie wirken. Der Zauberspruch hat Unverzagtheit. *(Er kostet beim Wirken für jeden Gegner {1} weniger.)*

Wähle einen Hintergrund *(Du kannst einen Hintergrund als zweiten Kommandeur haben.)*

- Du musst immer noch alle Kosten (wie durch die Unverzagtheit-Fähigkeit modifiziert) bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst.
 - Wenn ein Gegner die Partie verliert, nachdem du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch mit Unverzagtheit 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 Manabetrag.
-

Endloses Übel
{2} {U}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst
Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du
einen Spielstein, der eine Kopie der verzauberten Kreatur
ist, außer dass der Spielstein 1/1 ist.
Wenn die verzauberte Kreatur stirbt und falls sie ein
Schrecken war, bringe das Endlose Übel auf die Hand
seines Besitzers zurück.

- Außer Stärke und Widerstandskraft kopiert der Spielstein genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und Ausrüstungen angelegt sind und so weiter.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, mit den oben genannten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den oben genannten Ausnahmen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Faldorn, Schreckenswolf-Heroldin
{1} {R} {G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Druide
3/3
Immer wenn du einen Zauberspruch aus dem Exil wirkst
oder ein Land aus dem Exil unter deiner Kontrolle ins
Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 grünen Wolf-
Kreaturespielstein.
{1}, {T}, wirf eine Karte ab: Schicke die oberste Karte
deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug
spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Beispielsweise kannst du auf diese Weise ein Land nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.
-

Firkraag, listiger Anstifter
{3}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Drache
3/3

Fliegend, Eile
Immer wenn ein oder mehrere Drachen, die du kontrollierst, einen Gegner angreifen, stachle eine Kreatur deiner Wahl an, die jener Spieler kontrolliert. Immer wenn eine Kreatur einem deiner Gegner Kampfschaden zufügt und falls die Kreatur in diesem Kampf angreifen musste, lege eine +1/+1-Marke auf Firkraag, listiger Anstifter, und ziehe eine Karte.

- Eine Fähigkeit, die prüft, ob eine Kreatur „angreifen musste“, überprüft, ob auf die jeweilige Kreatur Voraussetzungen angewendet wurden, aufgrund derer sie angreifen musste, als sie als Angreifer deklariert wurde. Falls jedoch eine Fähigkeit verlangt hat, dass nicht die Kreatur selbst angreifen musste, sondern ihr Beherrscher (wie dies etwa beim Verlockenden Schatzhort der Fall ist), löst der von der Kreatur zugefügte Kampfschaden auch dann nicht Firkraags letzte Fähigkeit aus, falls sie die einzige Kreatur war, mit der jener Spieler angreifen konnte, um die Voraussetzung zu erfüllen.

Grell-Philosoph
{2}{U}
Kreatur — Schrecken, Zauberer
1/4

Abnorme Tüftelei — Wenn der Grell-Philosoph ins Spiel kommt und zu Beginn deines Versorgungssegments erhält jeder Schrecken, den du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges alle aktivierten Fähigkeiten eines Artefakts deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert. Du kannst blaues Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe, um jene Fähigkeiten zu aktivieren.

- Der Grell-Philosoph bewirkt nur, dass Schrecken aktivierte Fähigkeiten erhalten. Sie erhalten keine Schlüsselwörterfähigkeiten (es sei denn, diese Fähigkeiten repräsentieren aktivierte Fähigkeiten), keine ausgelösten Fähigkeiten und keine statischen Fähigkeiten.
 - Auf diese Weise gewährten Fähigkeiten verwenden „diese bleibende Karte“ anstatt „[Name der Karte]“. Du behandelst solche Fähigkeiten, als wären sie auf die Kreatur aufgedruckt, die die Fähigkeit erhalten hat, und würdest sie auf die Kreatur beziehen. Nehmen wir zum Beispiel an, das Artefakt war das Universal-Lösungsmittel. Es hat die Fähigkeit „{7}, {T}, opfere das Universal-Lösungsmittel: Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl.“ Falls der Grell-Philosoph die Fähigkeit erhalten hat, behandelst du ihn, als hätte er „{7}, {T}, opfere den Grell-Philosophen: Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl.“
 - Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
-

Grüner Schlick

{2}{G}

Kreatur — Schlammwesen

2/2

Aufblitzen

Wenn der Grüne Schlick ins Spiel kommt, neutralisiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, deren Quelle ein Artefakt oder eine Verzauberung ist. Falls auf diese Weise die Fähigkeit einer bleibenden Karte neutralisiert wird, zerstöre die bleibende Karte.

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

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“.
- Manafähigkeiten verwenden nicht den Stapel und können nicht beantwortet werden, daher können sie nicht auf diese Weise neutralisiert werden.
- Da das Ins-Exil-Schicken einer Karte mit Vorherbestimmung aus deiner Hand eine Sonderaktion ist, kannst du es jederzeit tun, wenn du in deinem Zug Priorität hast, auch als Antwort auf Zaubersprüche und Fähigkeiten. Sobald du angekündigt hast, dass du die Aktion ausführst, kann kein anderer Spieler darauf antworten, indem er versucht, die Karte aus deiner Hand zu entfernen.
- Das Wirken einer vorherbestimmten Karte aus dem Exil folgt den Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte. Falls du den Grünen Schlick (oder eine Spontanzauberkarte) vorherbestimmst, kannst du ihn bzw. sie bereits im Zug des nächsten Spielers wirken. In den meisten Fällen, falls du eine Karte vorherbestimmst, die kein Spontanzauber ist (oder nicht Aufblitzen hat), musst du bis zu deinem nächsten Zug warten, um sie zu wirken.
- Falls du eine vorherbestimmte Karte aus dem Exil für ihre Vorherbestimmungskosten wirkst, kannst du nicht bestimmen, sie für andere alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

Ins Abenteuer wagen

{3}{G}

Hexerei

Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Länderkarte ins Exil schickst. Bringe sie ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Schicke Ins Abenteuer wagen mit drei Zeitmarken ins Exil.

Aussetzen 3— {1}{G}

- Du kannst eine Karte auf deiner Hand mit Aussetzen zu jedem Zeitpunkt ins Exil schicken, zu dem du sie wirken könntest. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, betreffen (wie Aufblitzen), und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass du die Karte wirkst (wie der Effekt von In Schweigen hüllen), um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du

in diesem Moment alle Schritte beim Wirken der Karte durchführen könntest, ist irrelevant. Du kannst beispielsweise eine Karte mit Aussetzen ins Exil schicken, die keine Manakosten hat oder die ein Ziel benötigt, auch falls zu dem Zeitpunkt keine legalen Ziele verfügbar sind.

- Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird der Stapel nicht verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird während des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (die dich die Karte wirken lässt) neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du die Karte wirken, falls möglich. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du die Karte nicht wirken kannst, vielleicht weil keine legalen Ziele verfügbar sind, bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.

Klasse der Magieschmiede

{1}{U}

Verzauberung — Klasse

(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)

Der erste Artefaktzauber, den du pro Zug wirkst, kostet beim Wirken {1} weniger.

{1}{U}: Stufe 2

//Level_2//

Wenn diese Klasse Stufe 2 erreicht, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Artefaktkarte aufdeckst. Nimm sie auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

{5}{U}: Stufe 3

//Level_3//

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefakts deiner Wahl ist, das du kontrollierst.

- Klasse ist ein wiederkehrender Verzauberungstyp. Jede Klasse hat fünf Fähigkeiten. Die drei in den Hauptabschnitten ihrer Textbox sind Klassenfähigkeiten. Klassenfähigkeiten können statische, aktivierte oder ausgelöste Fähigkeiten sein. Die beiden anderen sind Stufenfähigkeiten: eine aktivierte Fähigkeit, um die Klasse auf Stufe 2 aufsteigen zu lassen, und eine, um die Klasse auf Stufe 3 aufsteigen zu lassen.
- Jede Klasse hat zu Beginn nur die erste der drei Klassenfähigkeiten. Sowie die erste Stufenfähigkeit verrechnet wird, erreicht die Klasse Stufe 2 und erhält die zweite Klassenfähigkeit. Sowie die zweite Stufenfähigkeit verrechnet wird, erreicht die Klasse Stufe 3 und erhält die dritte Klassenfähigkeit.
- Durch das Erhöhen der Stufe werden Fähigkeiten, die eine Klasse auf einer vorherigen Stufe hatte, nicht entfernt.
- Das Erhöhen der Stufe ist eine normale aktivierte Fähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

- Du kannst die erste Stufenfähigkeit einer Klasse nur aktivieren, wenn die Klasse auf Stufe 1 ist. Ebenso kannst du die zweite Stufenfähigkeit einer Klasse nur aktivieren, wenn die Klasse auf Stufe 2 ist.
- Du kannst mehrere Klassen spielen oder sogar mehrere Klasse-Verzauberungen derselben Klasse kontrollieren. Die Stufe wird für jede bleibende Karte, die eine Klasse ist, separat nachverfolgt.

Lästiger Quasit

{2} {R}

Kreatur — Dämon

3/2

Bedrohlich

Angestachelte Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, können nicht blocken.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, stachle eine Kreatur deiner Wahl an, die ein Gegner kontrolliert. *(Bis zu deinem nächsten Zug greift die Kreatur in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

- Wird eine Kreatur angestachelt, nachdem sie als Blocker deklariert wurde, wird sie nicht aus dem Kampf entfernt.

Nalia de'Arnise

{1} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

3/3

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

Du kannst Kleriker-, Krieger-, Räuber- und Zauberer-Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek wirken.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du eine vollständige Abenteurergruppe hast, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Die Kreaturen erhalten Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Nalia ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du Zaubersprüche wirken kannst. Normalerweise bedeutet das während deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist, obwohl Aufblitzen dies ändern kann.
- Du bezahlst ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.

- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand. Deshalb kannst du andere Aktionen, die normalerweise aus deiner Hand erlaubt wären, nicht ausführen, z. B. das Abwerfen aufgrund eines Effekts oder das Aktivieren einer Umwandlung-Fähigkeit.
- Du hast eine „vollständige Abenteurergruppe“, falls die Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe vier beträgt (das heißt, du kontrollierst einen Kleriker, einen Räuber, einen Krieger und einen Zauberer, und es handelt sich um vier verschiedene Kreaturen).
- Nalias letzte Fähigkeit überprüft zu Beginn des Kampfes in deinem Zug, ob du eine vollständige Abenteurergruppe hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem Zeitpunkt keine vollständige Abenteurergruppe hast, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.
- Hast du nach dem Verrechnen der letzten Fähigkeit keine vollständige Abenteurergruppe mehr, führt dies nicht dazu, dass Kreaturen, die Todesberührung erhalten haben, sie wieder verlieren.

Spätzündender Feuerball

{1} {R} {R}

Spontanzauber

Der Spätzündende Feuerball fügt jedem Gegner und jeder Kreatur, die er kontrolliert, 2 Schadenspunkte zu.

Falls dieser Zauberspruch aus dem Exil gewirkt wurde, fügt er jedem Gegner und jeder Kreatur, die er kontrolliert, stattdessen 5 Schadenspunkte zu.

Vorherbestimmung {4} {R} {R} *(Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.)*

- Der Spätzündende Feuerball fügt 5 Schadenspunkte zu, falls er aus irgendeinem Grund aus dem Exil gewirkt wurde; es muss nicht aufgrund seiner Vorherbestimmung-Fähigkeit sein.
- Da das Ins-Exil-Schicken einer Karte mit Vorherbestimmung aus deiner Hand eine Sonderaktion ist, kannst du es jederzeit tun, wenn du in deinem Zug Priorität hast, auch als Antwort auf Zaubersprüche und Fähigkeiten. Sobald du angekündigt hast, dass du die Aktion ausführst, kann kein anderer Spieler darauf antworten, indem er versucht, die Karte aus deiner Hand zu entfernen.
- Das Wirken einer vorherbestimmten Karte aus dem Exil folgt den Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte. Falls du eine Spontanzauberkarte vorherbestimmst, kannst du sie bereits im Zug des nächsten Spielers wirken. In den meisten Fällen, falls du eine Karte vorherbestimmst, die kein Spontanzauber ist (oder nicht Aufblitzen hat), musst du bis zu deinem nächsten Zug warten, um sie zu wirken.
- Falls du eine vorherbestimmte Karte aus dem Exil für ihre Vorherbestimmungskosten wirkst, kannst du nicht bestimmen, sie für andere alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

Spektakulärer Endkampf

{1} {R}

Hexerei

Lege eine Doppelschlag-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl und stachle dann jede Kreatur an, auf die auf diese Weise eine Doppelschlag-Marke gelegt wurde. *(Bis zu deinem nächsten Zug greifen jene Kreaturen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

Überlast {4} {R} {R} {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, ersetze im Text „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“)*

- Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Da ein Zauberspruch mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch bleibende Karten betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
- Überlast ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch wirken kannst.
- Einen Zauberspruch mit Überlast zu wirken, verändert nicht die Manakosten des Zauberspruchs. Du bezahlst nur stattdessen die Überlast-Kosten.
- Effekte, die dafür sorgen, dass du mehr oder weniger für einen Zauberspruch bezahlst, bewirken auch, dass du entsprechend mehr oder weniger bezahlst, während du ihn für seine Überlast-Kosten wirkst.
- Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch mit Überlast zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.

Spottende Doppelgängerin

{3} {U}

Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Aufblitzen

Du kannst die Spottende Doppelgängerin als Kopie einer Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, ins Spiel kommen lassen, außer dass sie „Andere Kreaturen mit demselben Namen wie diese Kreatur sind angestachelt“ hat. *(Sie greifen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

- Außer der hinzugefügten Fähigkeit kopiert die Spottende Doppelgängerin genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die bestimmte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die bestimmte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert die Spottende Doppelgängerin die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, außer der hinzugefügten Fähigkeit. Die Spottende Doppelgängerin wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.

- Falls die bestimmte Kreatur (A) etwas anderes (B) kopiert, verwendet die Spottende Doppelgängerin die kopierbaren Werte der bestimmten Kreatur. In den meisten Fällen wird sie zu einer Kopie von (B).
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Spottende Doppelgängerin ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls die Spottende Doppelgängerin irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, ins Spiel kommt, kann die Spottende Doppelgängerin nicht zu einer Kopie der anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.

Tlincalli-Jäger
 {5}{G}{G}
 Kreatur — Skorpion, Späher
 7/7
 Verursacht Trampelschaden
 Einmal pro Zug kannst du {0} bezahlen, anstatt die
 Manakosten für einen Kreaturenzauber, den du aus dem
 Exil wirkst, zu bezahlen.
 //
 Beutesammlung
 {1}{G}
 Hexerei — Abenteuer
 Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem
 Friedhof ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines
 nächsten Zuges wirken. *(Schicke diese Karte dann ins
 Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil
 wirken.)*

- Die Fähigkeit des Tlincalli-Jägers gibt dir nicht die Berechtigung, Zaubersprüche aus dem Exil zu wirken. Du musst eine andere Möglichkeit finden, dies zu tun, z. B. mit der Beutesammlung.
- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du eine Kreaturenkarte mit der Beutesammlung aus dem Exil wirkst. Normalerweise bedeutet das, dass du die Karte nur während einer Hauptphase deines Zuges, solange der Stapel leer ist, wirken kannst.

Todeskuss
 {5}{R}
 Kreatur — Betrachter
 5/5
 Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert,
 einen deiner Gegner angreift, verdopple ihre Stärke bis
 zum Ende des Zuges.
 {X}{X}{R}: Monstrum X. *(Falls diese Kreatur nicht
 monströs ist, lege X +1/+1-Marken auf sie und sie wird
 monströs.)*
 Wenn der Todeskuss monströs wird, stachle bis zu X
 Kreaturen deiner Wahl an, die deine Gegner
 kontrollieren.

- Um die Stärke einer Kreatur zu verdoppeln, erhält sie +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

- Ist eine Kreatur bereits monströs, kann sie nicht erneut monströs werden. Falls die Kreatur bereits monströs ist, wenn die Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.
- Monströs sein ist keine Fähigkeit einer Kreatur. Es ist nur eine Tatsache in Bezug auf diese Kreatur. Falls die Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, oder ihre Fähigkeiten verliert, bleibt sie dennoch monströs.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur monströs wird, wird nicht ausgelöst, falls diese Kreatur nicht im Spiel ist, wenn ihre Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird.

Magic: The Gathering, Magic, Dungeons & Dragons, Baldur's Gate und Abenteuer in den Forgotten Realms sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2022 Wizards.