

Sethinweise zu *Magic: The Gathering – Assassin's Creed* →

Zusammengestellt von Eric Levine

Fassung vom 18. April 2024

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

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

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

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Karten aus Magic: The Gathering – Assassin's Creed mit dem Set-Code ACR sind im Modern-Format sowie in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Die in diesem Set gedruckten Karten sind nicht in Standard oder Pioneer legal. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code ACR sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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

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

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

Neue Mechanik: Parkour

Mitglieder des Assassinenordens mussten oft unglaubliche akrobatische Leistungen vollbringen, um ihre Ziele unentdeckt zu erreichen oder nach einer abgeschlossenen Operation zu entkommen. Mit ihren *Parkour*-Fähigkeiten erklimmen sie Gebäude, überwinden sie Abgründe und führten Todessprünge durch. In jedem Zug, in dem du einem Spieler mit einer Assasine-Kreatur oder einem Commander Kampfschaden zugefügt hast, kannst du Zaubersprüche mit Parkour für ihre Parkour-Kosten wirken und von Kostenreduktionen oder zusätzlichen Effekten profitieren.

Adlerauge

{4} {U}

Hexerei

Parkour {1} {U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Parkour-Kosten wirken, falls du in diesem Zug einem Spieler mit einem Assassinen oder einem Commander Kampfschaden zugefügt hast.)*

Ziehe drei Karten.

Klosterraubzug

{2} {R}

Hexerei

Parkour {X} {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Parkour-Kosten wirken, falls du in diesem Zug einem Spieler mit einem Assassinen oder einem Commander Kampfschaden zugefügt hast.)*

Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Falls die Parkour-Kosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, schicke stattdessen die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die ins Exil geschickten Karten bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Sobald eine Assassine-Kreatur oder ein Commander, die bzw. den du kontrollierst, einem Spieler in einem Zug Kampfschaden zufügt, kannst du für den Rest jenes Zuges Zaubersprüche für ihre Parkour-Kosten wirken. Es spielt keine Rolle, was danach mit jenem Assassinen oder Commander passiert.

Wiederkehrende Mechanik: Historisch

Ganz gleich, ob du als Mitglied des Abstergo-Personals im Training bist oder einfach nur stolz einen eigenen Animus Omega verwendest, hast du offenbar die Macht der virtuellen Realität und des genetischen Gedächtnisses genutzt, um die Vergangenheit zu erkunden. Viele Karten in diesem Release interagieren mit *historischen* Karten, Zaubersprüchen und Permanenten – also Karten, Zaubersprüchen und Permanenten mit dem Übertyp „legendär“, dem Kartentyp „Artefakt“ oder dem Verzauberungstyp „Sage“.

Basim Ibn Ishaq
{U} {B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine
2/2

Immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte. Basim Ibn Ishaq kann in diesem Zug nicht geblockt werden. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

Immer wenn Basim Ibn Ishaq einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Abstergo Entertainment
Legendäres Land
{T}: Erzeuge {C}.
{1}, {T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.
{3}, {T}, schicke Abstergo Entertainment ins Exil:
Bringe bis zu eine historische Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück und schicke dann alle Friedhöfe ins Exil. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

- Eine Karte, ein Zauberspruch oder ein Permanent ist historisch, falls sie, er bzw. es den Übertyp „legendär“, den Kartentyp „Artefakt“ oder den Verzauberungstyp „Sage“ hat. Verfügt ein Objekt über mehr als einen dieser Typen, wird es dadurch nicht „historischer“ als andere und erhält auch keine zusätzlichen Boni – ein Objekt ist entweder historisch oder nicht historisch.
- Einige Fähigkeiten werden ausgelöst, „immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst“. Solch eine Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst“, wird nicht ausgelöst, falls eine historische Karte ins Spiel gebracht wird, ohne sie zu wirken.
- Länderkarten werden niemals gewirkt, also werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst“, nicht ausgelöst, falls du ein legendäres Land spielst. Sie werden auch nicht ausgelöst, wenn eine Karte im Spiel in eine Karte mit dem Übertyp "legendär", dem Kartentyp „Artefakt“ oder dem Untertyp „Sage“ transformiert.

Wiederkehrende Mechanik: verdeckte Karten
Wiederkehrende Mechanik: Verkleidung
Wiederkehrende Mechanik: Tarnen

Assassinen sind meisterhaft darin ausgebildet, im Verborgenen zu bleiben, ihr Aussehen an ihr Umfeld anzupassen und in Menschengruppen unentdeckt zu bleiben. Diese Fähigkeiten werden in diesem Release durch die wiederkehrenden Mechaniken *Verkleidung* und *Tarnen* zum Ausdruck gebracht.

Bayek von Siwa
{3} {R} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine
3/4

Doppelschlag
Solange es dein Zug ist, haben andere historische
Kreaturen, die du kontrollierst, Doppelschlag.
Verkleidung {1} {R} {W} *(Du kannst diese Karte
verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2}
wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre
Verkleidungskosten auf.)*

- Eine Verkleidung-Fähigkeit erlaubt dir, eine Karte verdeckt zu wirken, indem du {3} bezahlst und ankündigst, dass du eine Verkleidung-Fähigkeit verwendest. Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, kannst du ein verdecktes Permanent, das du kontrollierst, aufdecken, indem du seine Verkleidung-Kosten bezahlst.
- Der verdeckte Zauberspruch hat Manabetrag 0 und keine Manakosten. Wenn du einen Zauberspruch verdeckt wirkst, lege ihn verdeckt auf den Stapel, damit kein anderer Spieler weiß, welche Karte es ist, und bezahle {3}, um ihn zu wirken. Das sind alternative Kosten.
- Der Kreaturenzauber ist ein 2/2 Kreaturenzauber mit Abwehr {2} ohne Namen, Manakosten und Kreaturentypen. Die resultierende Kreatur ist eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} ohne Namen, Manakosten und Kreaturentypen. Sowohl der Zauberspruch als auch die resultierende Kreatur sind farblos und haben Manabetrag 0. Andere Effekte, die auf den Zauberspruch oder die Kreatur angewendet werden, können ihnen dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen, die sie nicht haben, oder die Eigenschaften ändern, die sie haben.
- Immer wenn du Priorität hast, kannst du die verdeckte Kreatur aufdecken, indem du ihre Verkleidungskosten vorzeigst und diese bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Nur ein verdecktes Permanent kann auf diese Weise aufgedeckt werden, ein verdeckter Zauberspruch hingegen nicht.

Anonym werden
{2} {U} {U}
Spontanzauber
Schicke eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl, die du besitzt, und die obersten zwei Karten deiner Bibliothek in einem verdeckten Haufen ins Exil, mische den Haufen und tarme dann jene Karten. Sie kommen getappt ins Spiel. *(Um eine Karte zu tarnen, bringe sie als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

- Um eine Karte zu tarnen, bringe sie verdeckt ins Spiel. Sie wird zu einer verdeckten 2/2 Kreaturenkarte mit Abwehr {2} ohne Namen, Manakosten oder Kreaturentyp. Die Kreatur ist farblos und hat Manabetrag 0. Andere Effekte, die auf das Permanent angewendet werden, können ihm dennoch beliebige Eigenschaften verleihen, die es nicht hat, oder die Eigenschaften ändern, die es hat.
- Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, kannst du ein getarntes Permanent, das du kontrollierst, aufdecken, indem du offen vorzeigst, dass es eine Kreaturenkarte ist (du ignorierst dabei Kopier-Effekte oder typverändernde Effekte, die auf sie angewendet würden), und seine Manakosten bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Falls eine getarnte Kreatur Verkleidung (oder Morph) hätte, wenn sie aufgedeckt wäre, kannst du sie auch aufdecken, indem du ihre Verkleidungskosten (oder Morph-Kosten) bezahlst.

- Im Gegensatz zu einer verdeckten Kreatur, die mithilfe einer Verkleidung- oder Morph-Fähigkeit gewirkt wurde, kann eine getarnte Kreatur auch dann noch aufgedeckt werden, nachdem sie ihre Fähigkeiten verloren hat, falls es eine Kreaturenkarte ist.
- Falls eine doppelseitige Karte getarnt wird, kommt sie verdeckt ins Spiel. Solange sie verdeckt ist, kann sie nicht transformiert werden. Falls die Vorderseite der Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie aufdecken, indem du ihre Manakosten bezahlst. Falls du dies tust, ist ihre Vorderseite oben.

Allgemeine Hinweise zu verdeckten Karten

- Du kannst dir verdeckte Zaubersprüche und verdeckte Permanente, die du kontrollierst, jederzeit ansehen. Verdeckte Permanente oder Zaubersprüche, die du nicht kontrollierst, kannst du dir nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir.
- Falls eine verdeckte Kreatur ihre Fähigkeiten verliert, kann sie mit einer Verkleidung-Fähigkeit nicht mehr aufgedeckt werden, da sie keine Verkleidung-Fähigkeit (und auch keine Verkleidungskosten) mehr hat, sobald sie aufgedeckt würde.
- Da das Permanent, sowohl bevor als auch nachdem es aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken eines Permanents keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.
- Da verdeckte Kreaturen keinen Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.
- Ein Permanent, das aufgedeckt oder verdeckt wird, ändert seine Eigenschaften, bleibt aber sonst dasselbe Permanent. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die das Permanent als Ziel hatten, und auch Auren und Ausrüstungen, die an das Permanent angelegt waren, sind davon nicht betroffen, es sei denn, die neuen Eigenschaften des Objekts verändern die Legalität der Ziele oder angelegten Auren oder Ausrüstungen.
- Das Aufdecken oder Verdecken eines Permanents ändert nichts daran, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist.
- Falls ein verdeckter Zauberspruch den Stapel verlässt und in eine andere Zone als ins Spiel kommt (falls er beispielsweise neutralisiert wurde), musst du ihn offen vorzeigen. Ebenso gilt: Falls ein verdecktes Permanent das Spiel verlässt, musst du es offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und Permanente, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.
- Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und Permanente leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel kommen, sollte klar erkenntlich bleiben, ebenso wie die Fähigkeit, die dazu geführt hat, dass sie verdeckt sind. (Dies gilt für Verkleidung, Tarnen und, in Partien mit älteren Karten, auch Morph und Manifestieren sowie einige andere Effekte, die Karten verdecken.) Dazu kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen.
- Falls irgendetwas versucht, eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexereikarte, die sich im Spiel befindet, aufzudecken, zeige diese Karte allen Spielern, um zu beweisen, dass es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist. Das Permanent bleibt verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Permanent aufgedeckt wird, werden dadurch nicht ausgelöst, da die Karte zwar offen vorgezeigt, aber nicht aufgedeckt wurde.

HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES

Abstergo Entertainment

Legendäres Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1}, {T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{3}, {T}, schicke Abstergo Entertainment ins Exil:

Bringe bis zu eine historische Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück und schicke dann alle Friedhöfe ins Exil. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

- Du musst keine historische Karte als Ziel bestimmen, um die letzte Fähigkeit von Abstergo Entertainment zu aktivieren. Falls du dies jedoch tust und jene Karte ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Friedhof wird ins Exil geschickt.

Adéwalé der Kettensprenger

{1}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine, Pirat

4/1

Wenn Adéwalé ins Spiel kommt, decke die obersten sechs Karten deiner Bibliothek auf. Nimm davon eine Assassine-, Pirat- oder Fahrzeug-Karte auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Immer wenn ein Fahrzeug, das du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du Adéwalé aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Adéwalés letzte Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls er sich bereits in deinem Friedhof befindet, sowie ein Fahrzeug, das du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt.
- Falls Adéwalé deinen Friedhof verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wurde, hat die Fähigkeit keinen Effekt, auch falls die Karte in deinen Friedhof zurückkehrt, bevor jene Fähigkeit verrechnet wurde.

Alexios, Deimos von Kosmos

{3}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berserker

4/4

Verursacht Trampelschaden

Alexios, Deimos von Kosmos, greift in jedem Kampf an, falls möglich, kann nicht geopfert werden und kann seinen Besitzer nicht angreifen.

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers übernimmt jener Spieler die Kontrolle über Alexios, entappt ihn und legt eine +1/+1-Marke auf ihn. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Falls Alexios aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, ist sein Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

- Alexios kann aus keinem Grund geopfert werden. Falls ein Effekt dich dazu auffordert, diese Kreatur zu opfern, kannst du dies nicht tun und die Kreatur bleibt im Spiel. Du kannst sie auch nicht opfern, um Kosten zu bezahlen, die von dir verlangen, eine Kreatur zu opfern.
- Falls ein Effekt dich anweist, eine Kreatur zu opfern, und du noch andere Kreaturen außer Alexios kontrollierst, musst du eine dieser anderen Kreaturen opfern. Du kannst nicht versuchen, Alexios zu opfern.
- Alexios kann Planeswalker, die sein Besitzer kontrolliert, sowie Schlachten, die sein Besitzer beschützt, angreifen.
- Falls Alexios von einem Spieler kontrolliert wird, der nicht sein Besitzer ist, und sein Beherrscher die Partie verlässt, endet der Effekt, der jenem Spieler die Kontrolle über Alexios gegeben hat. Alexios kehrt unter die Kontrolle des Spielers zurück, der noch in der Partie ist und ihn zuletzt kontrolliert hat.
- Falls Alexios' Besitzer die Partie verlässt, verlässt Alexios zusammen mit ihm die Partie.

Altaïr Ibn-La'Ahad

{R} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

3/3

Erstschlag

Immer wenn Altaïr Ibn-La'Ahad angreift, schicke bis zu eine Assassine-Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof mit einer Erinnerungsmarke ins Exil. Erzeuge dann für jede Kreaturenkarte im Exil, die du besitzt und auf der eine Erinnerungsmarke liegt, einen getappten und angreifenden Spielstein, der eine Kopie von ihr ist. Schicke jene Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.

- Jeder der Spielsteine kopiert genau das, was auf die Karte im Exil aufgedruckt war, und sonst nichts.
- Falls eine von einem der Spielsteine kopierte Karte irgendwelche „wenn [dieses Permanent] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein ebenfalls diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ähnliches gilt für „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die irgendwelche der Spielsteine kopiert haben: Sie funktionieren ebenfalls.
- Falls eine ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht die Spielsteine angreifen. Jeder Spielstein kann einen anderen Spieler oder Planeswalker bzw. eine andere Schlacht angreifend ins Spiel kommen. Dabei muss es sich nicht um denselben Spieler oder Planeswalker bzw. dieselbe Schlacht handeln, den bzw. die Altaïr angreift.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als angreifende Kreaturen deklariert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen.

Anonym werden

{2} {U} {U}

Spontanzauber

Schicke eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl, die du besitzt, und die obersten zwei Karten deiner Bibliothek in einem verdeckten Haufen ins Exil, mische den Haufen und tarme dann jene Karten. Sie kommen getappt ins Spiel. *(Um eine Karte zu tarnen, bringe sie als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

- Die Karten werden gemischt, damit deine Gegner nicht wissen, welche der Karten welche ist. Nachdem du die Karten getarnt hast, kannst du sie dir ansehen.
-

Aussichtspunkt-Synchronisation

{4} {G}

Hexerei

Parkour {2} {G} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Parkour-Kosten wirken, falls du in diesem Zug einem Spieler mit einem Assassinen oder einem Commander Kampfschaden zugefügt hast.)*

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu drei Standardland-Karten und zeige sie offen vor. Bringe zwei davon getappt ins Spiel, nimm die andere auf deine Hand und mische danach.

- Falls du zwei oder weniger Standardland-Karten findest, bringst du sie getappt ins Spiel. Du kannst keine davon auf deine Hand nehmen, selbst wenn du wolltest.
-

Aveline de Grandpré

{2} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

3/3

Todesberührung

Immer wenn eine Kreatur mit Todesberührung, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf sie.

Verkleidung {B} {G} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} wirken.*

Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Verkleidungskosten auf.)

- Falls eine Kreatur mit Todesberührung, die du kontrollierst, einem Spieler zu demselben Zeitpunkt Kampfschaden zufügt, zu dem ihr tödlicher Schaden zugefügt wird (vielleicht, weil sie Trampelschaden verursacht und geblockt wurde), stirbt sie, bevor Avelines ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird und +1/+1-Marken auf sie gelegt werden können.
-

Bagatelldiebstahl

{3} {B}

Hexerei

Parkour {1} {B} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Parkour-Kosten wirken, falls du in diesem Zug einem Spieler mit einem Assassinen oder einem Commander Kampfschaden zugefügt hast.)*

Schaue dir die obersten zwei Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl an und schicke die Karten verdeckt ins Exil. Du kannst jene Karten spielen, solange sie im Exil bleiben, und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um sie zu wirken. Erzeuge einen Schatz-Spielstein.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.
- Falls du die Partie verlässt, bleiben die Karten dauerhaft und verdeckt im Exil. Kein Spieler kann sie sich anschauen.

Caduceus, Stab des Hermes

{2} {W}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Lebensverknüpfung.

Solange du 30 oder mehr Lebenspunkte hast, erhält die ausgerüstete Kreatur +5/+5 und hat Unzerstörbarkeit und „Verhindere allen Schaden, der dieser Kreatur zugefügt würde.“

Ausrüsten {W} {W}

- Falls der ausgerüsteten Kreatur zum selben Zeitpunkt Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst (höchstwahrscheinlich weil sie eine Kreatur, von der sie geblockt wurde oder die sie blockt, Kampfschaden zugefügt hat) und dein Lebenspunktstand infolgedessen zu 30 oder mehr wird, wird der Schaden nicht verhindert. Allerdings hat die ausgerüstete Kreatur Unzerstörbarkeit, bevor zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden, daher wird sie auch dann nicht zerstört, falls jener Schaden normalerweise tödlich wäre.

Cleopatra, verbannte Pharaonin

{2} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

2/4

Verbündete — Zu Beginn deines Endsegments legst du je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei andere legendäre Kreaturen deiner Wahl.

Verrat — Immer wenn eine legendäre Kreatur, auf der Marken liegen, stirbt, ziehe für jede Marke, die auf ihr lag, eine Karte. Du verlierst 2 Lebenspunkte.

- Du verlierst nur 2 Lebenspunkte, wenn Cleopatras letzte Fähigkeit verrechnet wird, unabhängig davon, wie viele Marken auf der legendären Kreatur lagen, die gestorben ist.

Der Animus

{2}

Legendäres Artefakt

Zu Beginn deines Endsegments schickst du bis zu eine legendäre Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof mit einer Erinnerungsmarke ins Exil.

{T}: Bis zu deinem nächsten Zug wird eine legendäre Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, zu einer Kopie einer Kreaturenkarte deiner Wahl im Exil, auf der eine Erinnerungsmarke liegt. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die legendäre Kreatur deiner Wahl kopiert genau das, was auf die Karte im Exil aufgedruckt war, und sonst nichts. Sie kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie ins Exil geschickt wurde.
- Falls eines der beiden Ziele der letzten Fähigkeit des Animus illegal ist, sowie die Verrechnung der Fähigkeit beginnt, geschieht nichts, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Der Speer des Leonidas

{2} {R}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, bestimme eines —

- *Überrennen* — Sie erhält Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.
- *Herbeirufen* — Erzeuge Phobos, einen legendären 3/2 roten Pferd-Kreaturenspielstein.
- *Offenbarung* — Wirf zwei Karten ab und ziehe dann zwei Karten.

Ausrüsten {2}

- Du kannst den „Offenbarung“-Modus auch dann bestimmen, falls du eine oder keine Karte auf deiner Hand hast.

Die Adrasteia

{3}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

4/3

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

Immer wenn Die Adrasteia angreift und falls ein Assassine sie in diesem Zug bemannt hat, ziehe eine Karte. Die Adrasteia wird zusätzlich zu ihren anderen Typen bis zum Ende des Zuges zu einem Assassinen.

Bemannen 1

- Die zweite Fähigkeit der Adrasteia wird nur ausgelöst, falls sie in diesem Zug von einer Kreatur bemannt wurde, die ein Assassine war, als sie getappt wurde, um die Kosten der Bemannen-Fähigkeit der Adrasteia zu bezahlen.

- Die zweite Fähigkeit der Adrasteia wird ausgelöst, solange sie in diesem Zug von einem Assassinen bemannt wurde, auch falls jene Kreatur seitdem das Spiel verlassen oder aufgehört hat, ein Assassine zu sein.
- Wenn die Adrasteia angreift und sie in diesem Zug noch nicht von einem Assassinen bemannt wurde, wird ihre zweite Fähigkeit nicht ausgelöst. Nachdem sie angegriffen hat, ist es nicht möglich, sie noch rechtzeitig mit einem Assassinen zu bemannen, um die Fähigkeit auszulösen.

Die Asen fliehen aus Valhalla

{2} {G}

Verzauberung — Sage

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

I — Schicke eine Permanent-Karte aus deinem Friedhof ins Exil. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags dazu.

II — Lege eine Anzahl +1/+1-Marken in Höhe des Manabetrags der ins Exil geschickten Karte auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

III — Bringe Die Asen fliehen aus Valhalla und die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Falls eine Karte im Exil {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.

Die Jackdaw

{1} {U} {R}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

4/4

Immer wenn Die Jackdaw einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du deine Hand abwerfen. Falls du dies tust, ziehe für jedes Artefakt, das du kontrollierst, eine Karte.

Bemannen 3

- Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie die erste Fähigkeit der Jackdaw verrechnet wird, kannst du trotzdem bestimmen, deine Hand abzuwerfen.
-

Die Kapitolinische Trias

{10}

Legendäre Kreatur — Gott, Handwerker

7/7

Jene, die vor uns kamen — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede historische Karte in deinem Friedhof {1} weniger. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

Schicke eine beliebige Anzahl an historischen Karten mit Gesamt-Manabetrag 30 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil: Du erhältst ein Emblem mit „Kreaturen, die du kontrollierst, haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 9/9.“

- Der Manabetrag der Kapitolinischen Trias verändert sich nicht, egal wie viele historische Karten sich in deinem Friedhof befinden.
 - Der erste Schritt beim Wirken eines Zauberspruchs ist, ihn auf den Stapel zu legen. Falls dies dazu führt, dass sich die Anzahl der historischen Karten in deinem Friedhof ändert (wahrscheinlich weil du die Kapitolinische Trias aus deinem Friedhof wirkst), wird jene neue Anzahl verwendet, um die Kostenreduktion zu ermitteln.
 - Sobald du die Kosten für das Wirken der Kapitolinischen Trias ermittelt hast, kannst du Manafähigkeiten aktivieren, um die Kosten zu bezahlen. Falls sich die Anzahl an historischen Karten in deinem Friedhof ändert, während du Manafähigkeiten aktivierst, bleiben die Kosten für das Wirken der Kapitolinischen Trias so, wie du sie zuvor ermittelt hast.
 - Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, historische Karten aus deinem Friedhof zu entfernen.
 - Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
 - Die Fähigkeit des Emblems, das von der Kapitolinischen Trias erzeugt wird, überschreibt alle vorherigen Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft von Kreaturen, die du kontrollierst, auf bestimmte Werte festgelegt haben. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte festlegen und die angewendet werden, nachdem das Emblem erzeugt wurde, überschreiben diesen Effekt.
 - Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft von Kreaturen, die du kontrollierst, modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert festzulegen, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur verändern.
-

Edenapfel, Relikt der Isu

{4}

Legendäres Artefakt

{T}, bezahle 4 Lebenspunkte, opfere den Edenapfel:
Schau dir die Hand eines Gegners deiner Wahl an und schicke sie verdeckt ins Exil. Du kannst jene Karten in diesem Zug spielen, und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um sie zu wirken. Immer wenn du bis zum Ende des Zuges auf diese Weise ein Land spielst oder einen Zauberspruch wirkst, zieht sein Besitzer eine Karte. Bringe die ins Exil geschickten Karten zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihrer Besitzer zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Nur Karten, die sich auf der Hand des Gegners deiner Wahl befinden, wenn die Fähigkeit des Edenapfels verrechnet wird, werden verdeckt ins Exil geschickt. Karten, die er später im Zug zieht, einschließlich Karten, die aufgrund der ersten verzögert ausgelösten Fähigkeit des Edenapfels gezogen werden, gehen einfach auf seine Hand. Du kannst dir jene Karten nicht anschauen, sie werden nicht verdeckt ins Exil geschickt und du kannst sie nicht spielen.
- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.
- Nur Karten, die noch im Exil sind und von der Fähigkeit des Edenapfels dorthin geschickt wurden, werden zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht. Karten, die das Exil verlassen haben (wahrscheinlich weil sie gespielt wurden), werden nicht auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht, auch falls sie auf irgendeine Weise verdeckt ins Exil zurückgebracht wurden.
- Falls du die Partie verlässt, bevor die zweite verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, bleiben die verdeckt ins Exil geschickten Karten dauerhaft im Exil. Kein Spieler kann sie sich anschauen.

Edenstab, Schlüssel zur Gruft

{6}

Legendäres Artefakt

Wenn der Edenstab, Schlüssel zur Gruft, ins Spiel kommt, bringe eine legendäre Permanent-Karte deiner Wahl, deren Name nicht Edenstab, Schlüssel zur Gruft, ist, aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel.
{T}: Ziehe für jedes Permanent, das du kontrollierst, aber nicht besitzt, eine Karte.

- Der Besitzer eines Spielsteins ist der Spieler, der jenen Spielstein erzeugt hat, oder im Fall einer verrechneten Kopie eines Permanent-Zauberspruchs, der zu einem Zauberspruch wurde, der Spieler, der jenen Zauberspruch beherrscht hat, sowie er verrechnet wurde.
-

Edward Kenway

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine, Pirat

5/5

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du für jeden getappten Assassinen und/oder Piraten sowie jedes getappte Fahrzeug, den bzw. das du kontrollierst, einen Schatz-Spielstein.

Immer wenn ein Fahrzeug, das du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, schaue dir die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers an und schicke sie dann verdeckt ins Exil. Du kannst die Karte spielen, solange sie im Exil bleibt.

- Falls ein getapptes Permanent, das du kontrollierst, mehr als einen Untertyp hat, der in Edwards erster Fähigkeit aufgelistet ist, zähle es nur einmal, wenn du ermittelst, wie viele Schatz-Spielsteine erzeugt werden.
- Falls du die Partie verlässt, bleiben die Karten dauerhaft und verdeckt im Exil. Kein Spieler kann sie sich anschauen.

Evie Frye

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

2/1

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

{1}, {T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

Wenn du auf diese Weise eine Kreaturenkarte abwirfst, kann eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du Evie Fries letzte Fähigkeit aktivierst, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Kreaturenkarte abwirfst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- „Partner von [Name]“ steht für zwei Fähigkeiten. Die erste ist eine ausgelöste Fähigkeit: „Wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl seine Bibliothek nach einer Karte namens [Name] durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf seine Hand nehmen und danach mischen.“
- Beachte, dass der Spieler deiner Wahl seine Bibliothek durchsucht (die von Effekten, z. B. dem des Würgegriffs, betroffen sein kann) und dass die Karte, die er findet, offen vorgezeigt wird, obwohl diese Wörter nicht im Erinnerungstext der Fähigkeit enthalten sind.
- Die zweite Fähigkeit, für die das Schlüsselwort „Partner von [Name]“ steht, modifiziert die Deckbau-Regeln in einer Partie Commander und hat außerhalb von Commander keine Funktion. Falls eine legendäre Kreaturenkarte mit „Partner von [Name]“ dein Commander ist, kann zusätzlich auch die legendäre Kreaturenkarte mit dem genannten Namen dein Commander sein.
- Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Evie Frye und Jacob Frye deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Blau und/oder Schwarz in ihrer Farbidentität enthalten, aber nicht mit Weiß, Rot oder Grün.

- Beide Commander 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.
- Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit oder zusammenpassende „Partner von“-Fähigkeiten haben, sowie die Partie beginnt. Eine Kreatur mit einer „Partner von“-Fähigkeit kann keine andere Kreatur als Partner haben als ihren designierten Partner. Der Verlust einer Partner-Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen. Der Effekt des Kommando-Signalturms bringt einen auf deine Hand, nicht beide.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Schlüsselworts „Partner von“ wird in einer Partie Commander trotzdem ausgelöst. Falls dein anderer Commander irgendwie in deine Bibliothek gelangt ist, kannst du ihn finden. Du kannst auch einen anderen Spieler als Ziel bestimmen, unabhängig davon, ob er jene Karte in seiner Bibliothek hat oder nicht.

Excalibur, Schwert Edens

{12}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

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

(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)

Die ausgerüstete Kreatur erhält +10/+0 und hat Wachsamkeit.

Ausrüsten einer legendären Kreatur {2}

- Excaliburs Manabetrag ändert sich nicht, unabhängig davon, wie hoch der Gesamt-Manabetrag aller historischen Permanente ist, die du kontrollierst.
- Sobald du die Kosten für das Wirken von Excalibur ermittelt hast, kannst du Manafähigkeiten aktivieren, um die Kosten zu bezahlen. Falls sich der Gesamt-Manabetrag aller historischen Permanente ändert, während du Manafähigkeiten aktivierst (wahrscheinlich weil du ein oder mehrere historische Permanente geopfert hast), bleiben die Kosten für das Wirken von Excalibur so, wie du sie zuvor ermittelt hast.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner zu jenem Zeitpunkt nicht versuchen, historische Permanente, die du kontrollierst, aus dem Spiel zu entfernen.

Ezio Auditore da Firenze

{1} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

3/2

Bedrohlich

Assassine-Zaubersprüche, die du wirkst, haben Parkour

{B} {B}. *(Du kannst einen Zauberspruch für seine Parkour-Kosten wirken, falls du in diesem Zug einem Spieler mit einem Assassinen oder einem Commander Kampfschaden zugefügt hast.)*

Immer wenn Ezio einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du {W} {U} {B} {R} {G} bezahlen, falls jener Spieler 10 oder weniger Lebenspunkte hat. Wenn du dies tust, verliert jener Spieler die Partie.

- Wenn Ezios ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, prüft sie, ob jener Spieler zu jenem Zeitpunkt 10 oder weniger Lebenspunkte hat. Falls dies der Fall ist, kannst du {W} {U} {B} {R} {G} bezahlen. Eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du diese Kosten bezahlst. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf jene ausgelöste Fähigkeit antworten, aber es spielt keine Rolle, was ab jenem Zeitpunkt mit dem Lebenspunktstand des Spielers geschieht, dem Schaden zugefügt wurde; wenn jene rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verliert jener Spieler die Partie, unabhängig davon, wie hoch sein Lebenspunktstand ist.

Ezio, dreister Novize

{1} {R/W}

Legendäre Kreatur — Mensch

1/1

Immer wenn Ezio, dreister Novize, angreift, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Solange zwei oder mehr Marken auf Ezio liegen, hat er Erstschlag und ist zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Assassine.

- Falls Ezio Erstschlag verliert, nachdem er bereits Erstschlag-Kampfschaden zugefügt hat, aber bevor normaler Kampfschaden zugefügt wurde, fügt er nicht auch normalen Kampfschaden zu (es sei denn, er hat auf irgendeine Weise Doppelschlag).

Hauptquartier der Bruderschaft

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um einen Assassine-Zauberspruch oder einen Zauberspruch, der Parkour hat, zu wirken, oder um eine Fähigkeit einer Assassine-Quelle zu aktivieren.

- Du kannst das Mana, das von der letzten Fähigkeit des Hauptquartiers der Bruderschaft erzeugt wurde, auch dann verwenden, um einen Zauberspruch mit Parkour zu wirken, falls du nicht die Parkour-Kosten jenes Zauberspruchs bezahlst.
- „Assassine-Quellen“ umfassen alle Objekte mit dem Kreaturentyp Assassine. Das heißt, du kannst das Mana zum Beispiel ausgeben, um eine Fähigkeit eines Permanenten mit Wandelwicht (einer

Schlüsselwortfähigkeit, die ihm alle Kreaturentypen gewährt) oder einer Assassine-Karte auf deiner Hand oder in deinem Friedhof zu aktivieren.

Havi der Allvater
{3}{R}{G}{W}
Legendäre Kreatur — Gott, Krieger
6/6

Havi der Allvater hat Unzerstörbarkeit, solange dein Friedhof vier oder mehr historische Karten enthält.
(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)
Projekt der Weisen — Immer wenn Havi oder eine andere legendäre Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, bringe eine legendäre Kreaturenkarte deiner Wahl mit niedrigerem Manabetrag aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Schaden, der Kreaturen zugefügt wurde, bleibt bis zum Aufräumsegment, oder bis ein Effekt den Schaden entfernt, auf den Kreaturen vermerkt. Falls Havi Unzerstörbarkeit verliert (wahrscheinlich weil eine oder mehrere historische Karten in deinem Friedhof deinen Friedhof verlassen haben), nachdem ihm zuvor im Zug tödlicher Schaden zugefügt wurde, stirbt er.
 - Falls Havi und eine andere legendäre Kreatur, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben, wird Havis letzte Fähigkeit für beide von ihnen ausgelöst.
 - Verwende den Manabetrag der legendären Kreatur, die gestorben ist, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, was als Ziel für Havis letzte Fähigkeit bestimmt werden kann.
 - Falls ein Permanent oder eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung des Manabetrags gleich 0.
 - Im seltenen Fall, in dem eine legendäre Kreatur zu einer Kopie einer anderen legendären Kreatur mit größerem Manabetrag wird (zum Beispiel falls Sakashima der Hochstapler eine Kopie einer legendären Kreatur mit Manabetrag 5 oder mehr ist) und sie dann in deinem Friedhof immer noch eine legendäre Kreaturenkarte ist, nachdem sie gestorben ist, kann Havis letzte Fähigkeit sie als Ziel bestimmen.
-

Haytham Kenway
{2}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter
3/3

Schutz vor Assassinen
Andere Ritter, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 und haben Schutz vor Assassinen.
Wenn Haytham Kenway ins Spiel kommt, schicke für jeden Gegner bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert, ins Exil, bis Haytham Kenway das Spiel verlässt.

- Falls Haytham Kenway das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, werden die Kreaturen deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an Kreaturen angelegt sind, die von Haytham Kenways letzter Fähigkeit ins Exil geschickt werden, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an sie angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf den ins Exil geschickten Kreaturen liegen, hören auf zu

existieren. Wenn jene Kreaturen ins Spiel zurückgebracht werden, sind sie neue Objekte ohne Verbindung zu den Karten, die ins Exil geschickt wurden.

- Falls ein Spielstein mit Haytham Kenways letzter Fähigkeit ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Heuhaufen

{1} {W}

Artefakt

{2}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, destabilisiert sich. (*Behandle sie und alles, was an sie angelegt ist, bis zu deinem nächsten Zug, als würde es nicht existieren.*)

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

Jacob Frye

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

3/2

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

Immer wenn ein oder mehrere Assassinen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, schicke bis zu eine Assassine-Karte oder Karte mit Parkour deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Falls du dies tust, kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken.

- Du wirkst die Kopie, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
 - Da du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst, kannst du den Wert für X normal bestimmen, falls der Zauberspruch ein {X} in seinen Manakosten hat.
 - Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch mit Parkour wirkst, bezahlst du seine Manakosten und nicht seine Parkour-Kosten.
 - Falls du die Kopie nicht wirken möchtest, kannst du bestimmen, es nicht zu tun. Dann hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden.
 - „Partner von [Name]“ steht für zwei Fähigkeiten. Die erste ist eine ausgelöste Fähigkeit: „Wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl seine Bibliothek nach einer Karte namens [Name] durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf seine Hand nehmen und danach mischen.“
 - Beachte, dass der Spieler deiner Wahl seine Bibliothek durchsucht (die von Effekten, z. B: dem des Würgegriffs, betroffen sein kann) und dass die Karte, die er findet, offen vorgezeigt wird, obwohl diese Wörter nicht im Erinnerungstext der Fähigkeit enthalten sind.
 - Die zweite Fähigkeit, für die das Schlüsselwort „Partner von [Name]“ steht, modifiziert die Deckbau-Regeln in einer Partie Commander und hat außerhalb von Commander keine Funktion. Falls eine legendäre Kreaturenkarte mit „Partner von [Name]“ dein Commander ist, kann zusätzlich auch die legendäre Kreaturenkarte mit dem genannten Namen dein Commander sein.
 - Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Evie Frye und Jacob Frye deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Blau und/oder Schwarz in ihrer Farbidentität enthalten, aber nicht mit Weiß, Rot oder Grün.
 - Beide Commander 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.
 - Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit oder zusammenpassende „Partner von“-Fähigkeiten haben, sowie die Partie beginnt. Eine Kreatur mit einer „Partner von“-Fähigkeit kann keine andere Kreatur als Partner haben als ihren designierten Partner. Der Verlust einer Partner-Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.
 - Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen. Der Effekt des Kommando-Signalturms bringt einen auf deine Hand, nicht beide.
 - Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.
 - Die ausgelöste Fähigkeit des Schlüsselworts „Partner von“ wird in einer Partie Commander trotzdem ausgelöst. Falls dein anderer Commander irgendwie in deine Bibliothek gelangt ist, kannst du ihn finden. Du kannst auch einen anderen Spieler als Ziel bestimmen, unabhängig davon, ob er jene Karte in seiner Bibliothek hat oder nicht.
-

Jagdbogen

{1}{G}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Jagdbogen ins Spiel kommt, lege ihn an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Jene Kreatur fügt bis zu einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

Die ausgerüstete Kreatur hat Reichweite und Abwehr {2}.

Ausrüsten {1}

- Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, wenn die erste Fähigkeit des Jagdbogens verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

Ketten-Attentat

{2}{B}{B}

Spontanzauber

Parkour {1}{B} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Parkour-Kosten wirken, falls du in diesem Zug einem Spieler mit einem Assassinen oder einem Commander Kampfschaden zugefügt hast.)*

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Falls in diesem Zug eine andere Kreatur gestorben ist, ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Ketten-Attentat verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst auch dann keine Karte, falls in diesem Zug eine andere Kreatur gestorben ist.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird, höchstwahrscheinlich weil sie Unzerstörbarkeit hat, ziehst du trotzdem eine Karte, falls in diesem Zug eine andere Kreatur gestorben ist.

Klosterraubzug

{2}{R}

Hexerei

Parkour {X}{R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Parkour-Kosten wirken, falls du in diesem Zug einem Spieler mit einem Assassinen oder einem Commander Kampfschaden zugefügt hast.)*

Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Falls die Parkour-Kosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, schicke stattdessen die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die ins Exil geschickten Karten bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.
-

Kristallschädel, Fernglas der Isu

{2}{U}{U}

Legendäres Artefakt

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

Du kannst historische Länder und historische Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek spielen bzw. wirken. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)
{T}: Erzeuge {U}.

- 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, eine Fähigkeit aktivierst oder eine Sonderaktion durchführst, 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.
- Wenn du Zaubersprüche auf diese Weise oben von deiner Bibliothek wirkst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Falls die oberste Karte deiner Bibliothek eine historische Karte mit einer Verkleidung- oder Morph-Fähigkeit ist, kannst du sie nicht mit der Berechtigung des Kristallschädels verdeckt oben von deiner Bibliothek wirken, weil der daraus resultierende Zauberspruch kein historischer Zauberspruch wäre.

Leonardo da Vinci

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

3/3

{3}{U}{U}: Bis zum Ende des Zuges haben Thopter, die du kontrollierst, Basis-Stärke und -Widerstandskraft X/X, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand ist.

{2}{U}, {T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls die abgeworfene Karte eine Artefaktkarte war, schicke sie aus deinem Friedhof ins Exil. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine 0/2 Thopter-Artefaktkreatur mit Flugfähigkeit ist.

- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Leonardos erste Fähigkeit verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Karten auf deiner Hand ändern sollte.
- Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der Spielstein genau das, was auf die abgeworfene Karte aufgedruckt war, und sonst nichts.
- Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Thopter-Artefaktkreatur. Seine Stärke und Widerstandskraft sind 0/2 und er hat Flugfähigkeit. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.
- Falls die kopierte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

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

Lydia Frye

{2} {U/B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

3/2

Lydia Frye kann von Kreaturen mit Stärke 3 oder mehr nicht geblockt werden.

Zu Beginn deines Endsegments wendest du Überwachen X an, wobei X gleich der Anzahl an getappten Assassinen ist, die du kontrollierst. *(Schau dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*

- Sobald Lydia Frye geblockt wurde, führt das Erhöhen der Stärke der blockenden Kreatur auf 3 oder mehr nicht dazu, dass Lydia Frye ungeblockt wird.
- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, nämlich beim Verrechnen von Lydia Fries letzter Fähigkeit.

Mjöllnir der Sturmhammer

{4}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Wenn Mjöllnir ins Spiel kommt, lege ihn an eine legendäre Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke auf sie. Dann fügt Mjöllnir jedem Gegner so viele Schadenspunkte zu, wie jener Gegner getappte Kreaturen kontrolliert.
Ausrüsten {4}

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Mjöllnirs zweite Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Keinem Gegner wird Schaden zugefügt.

Niedergang der Ersten Zivilisation

{2} {W}

Verzauberung — Sage

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

I — Du und ein Gegner deiner Wahl zieht jeweils zwei Karten.

II — Schicke ein Artefakt deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert, ins Exil.

III — Jeder Spieler bestimmt drei Nichtland-Permanente, die er kontrolliert. Zerstöre alle anderen Nichtland-Permanente.

- Falls das Ziel der ersten Kapitel-Fähigkeit des Niedergangs der Ersten Zivilisation ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Kein Spieler zieht Karten.

Palazzo-Bogenschützen

{2} {G}

Kreatur — Mensch, Bogenschütze

2/3

Reichweite

Immer wenn eine fliegende Kreatur dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift, fügen die Palazzo-Bogenschützen jener Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls die Palazzo-Bogenschützen nicht mehr im Spiel sind, wenn ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel waren, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie zufügen.

Ratonhnhaké:ton

{W} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

3/3

Solange Ratonhnhaké:ton noch keinen Schaden zugefügt hat, hat er Fluchsicherheit und kann nicht geblockt werden.

Immer wenn Ratonhnhaké:ton einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen 1/1 schwarzen Assassine-Kreaturespielstein mit Bedrohlichkeit. Wenn du dies tust, bringe eine Ausrüstung-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück und lege sie dann an jenen Spielstein an.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Ratonhnhaké:tons letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise einen Assassine-Spielstein erzeugst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Du kannst für die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit eine Ausrüstung-Karte als Ziel bestimmen, die nicht legal an den Assassine-Spielstein angelegt werden kann. Falls du dies tust, kommt sie gelöst ins Spiel.

Rauchbombe

{3}

Artefakt

Aufblitzen

Alle Kreaturen haben Verhülltheit. *(Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.)*

Zu Beginn deines Versorgungssegments opferst du die Rauchbombe. Wenn du dies tust, kann eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit der Rauchbombe ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du die Rauchbombe auf diese Weise opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
-

Roshan, Magistra der Verborgenen

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

4/4

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Assassinen. Dasselbe gilt für Kreaturenzauber, die du kontrollierst, und Kreaturenkarten, die du besitzt und die nicht im Spiel sind.

Verdeckte Kreaturen, die du kontrollierst, haben Bedrohlichkeit.

Immer wenn ein Permanent, das du kontrollierst, aufgedeckt wird, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Sobald eine Kreatur, die du kontrollierst, von einer einzigen Kreatur geblockt wurde, führt das Verleihen von Bedrohlichkeit, indem sie irgendwie verdeckt wird, nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
-

Schierlingsfläschchen

{1} {B}

Artefakt

Wenn das Schierlingsfläschchen ins Spiel kommt, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

{B}, {T}, opfere das Schierlingsfläschchen: Jede ausgerüstete Kreatur und jede Ausrüstung, die du kontrollierst, erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

- Welche Kreaturen Todesberührung erhalten, wird ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Schierlingsfläschchens verrechnet wird. Kreaturen, die du kontrollierst, die später im selben Zug ausgerüstet werden, erhalten auch dann nicht Todesberührung, falls die Ausrüstung, die an sie angelegt wird, Todesberührung hat.
-

Senu, scharfsichtige Beschützerin

{1} {W}

Legendäre Kreatur — Vogel, Späher

2/1

Fliegend, Wachsamkeit

{T}, schicke Senu, scharfsichtige Beschützerin, ins Exil:

Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu und wendest Hellsicht 2 an.

Wenn eine legendäre Kreatur, die du kontrollierst, angreift und nicht geblockt wird und falls Senu im Exil ist, bringe Senu angreifend ins Spiel.

- Senus letzte Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls Senu zu dem Zeitpunkt, direkt nachdem Blocker deklariert wurden, bereits im Exil ist sowie mindestens eine legendäre Kreatur, die du kontrollierst, angegriffen hat und nicht geblockt wurde. Es ist nicht möglich, Senu während des Blocker-deklarieren-Segments rechtzeitig ins Exil zu schicken, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.
- Obwohl Senu durch ihre letzte Fähigkeit angreifend ins Spiel kommt, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn Senu angreifend ins Spiel kommen.
- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht Senu angreift, wenn du sie angreifend ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die die ungeblockte legendäre Kreatur, die du kontrollierst, angreift.

Shao Jun

{1}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

3/3

Schlag im Sprung — Solange es dein Zug ist, hat Shao Jun Flugfähigkeit und Erstschlag.

Wurfpfeil — Tappe zwei ungetappte Artefakte, die du kontrollierst: Shao Jun fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

- Du kannst zwei beliebige ungetappte Artefakte, die du kontrollierst, tappen, um die Kosten von Shao Juns letzter Fähigkeit zu bezahlen, einschließlich Artefaktkreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.

Shaun und Rebecca, Agenten

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine, Forscher

4/4

Wachsamkeit

Wenn Shaun und Rebecca, Agenten, ins Spiel kommen, durchsuche deinen Friedhof, deine Hand und deine Bibliothek nach einer Karte namens Der Animus, bringe sie ins Spiel und mische danach.

{T}: Erzeuge {C}. Wenn du dies tust, millst du zwei Karten.

- Falls du die Manafähigkeit von Shaun und Rebecca, Agenten, aktivierst, während du einen Zauber wirkst, eine Fähigkeit aktivierst oder während eines Zeitfensters, in dem du Manafähigkeiten aktivieren kannst, wenn du gebeten wirst, Kosten während der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit zu bezahlen, millst du die Karten nicht sofort. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du jene Fähigkeit aktivierst. Jene Fähigkeit wird erst auf den Stapel gelegt, wenn du damit fertig bist, jenen Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit zu wirken, zu aktivieren bzw. zu verrechnen. Jeder Spieler kann normal auf jene ausgelöste Fähigkeit antworten.

Shay Cormac

{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter, Räuber

1/1

{1}: Permanente, die deine Gegner kontrollieren, verlieren Abwehr, Fluchsicherheit, Schutz, Unzerstörbarkeit und Verhülltheit bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die du kontrollierst, lege eine Kopfgeldmarke auf sie.

Immer wenn eine Kreatur mit einer Kopfgeldmarke stirbt, lege zwei +1/+1-Marken auf Shay Cormac.

- Falls ein Permanent unter der Kontrolle eines Gegners mit Abwehr, Fluchsicherheit, Schutz, Unzerstörbarkeit und/oder Verhülltheit ins Spiel kommt, nachdem Shay Cormacs zweite Fähigkeit verrechnet wurde, verliert es die Fähigkeit nicht, bis du Shay Cormacs Fähigkeit erneut aktivierst. Das Gleiche gilt, falls ein Permanent eines Gegners eine dieser Fähigkeiten erhält, nachdem Shay Cormacs erste Fähigkeit verrechnet wurde.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann Schaden, der einer Kreatur mit Unzerstörbarkeit zugefügt wird, dazu führen, dass sie zerstört wird, falls Shay Cormacs erste Fähigkeit später während desselben Zuges verrechnet wird. Beachte, dass dies bei Schutz nicht der Fall ist, da Schutz Schaden verhindert.
- Shay Cormacs zweite Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert wird.
- Shay Cormacs letzte Fähigkeit sucht nach beliebigen Kopfgeldmarken auf einer Kreatur, nicht nur nach solchen, die von jenem Shay Cormac stammen. Falls zum Beispiel Spieler A und B jeweils ein Exemplar von Shay Cormac kontrollieren und Spieler A eine Kopfgeldmarke auf eine Kreatur von Spieler C gelegt hat, legen sowohl Spieler A als auch Spieler B zwei +1/+1-Marken auf ihr Exemplar von Shay Cormac, wenn jene Kreatur stirbt.

Sickereffekt

{2}{W}{B}

Verzauberung

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Flugfähigkeit, falls eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof Flugfähigkeit hat. Das Gleiche gilt für Bedrohlichkeit, Erstschlag, Doppelschlag, Fluchsicherheit, Lebensverknüpfung, Reichweite, Todesberührung, Trampelschaden, Unzerstörbarkeit und Wachsamkeit.

- Welche Kreaturen von der Fähigkeit des Sickereffekts betroffen werden und wie sie betroffen werden, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten keine Fähigkeiten, und die erhaltenen Fähigkeiten verändern sich nicht, falls Kreaturenkarten auf deinen Friedhof gelegt werden oder ihn verlassen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde.
- Falls eine der Kreaturenkarten in deinem Friedhof eine oder mehrere Varianten der aufgelisteten Schlüsselwörter hat (zum Beispiel Fluchsicher vor Weiß), erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, jene spezifischen Varianten.

Sigurd, Jarl von Hraefnathorp

{R}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden,

Lebensverknüpfung

Prahlén — {1}: Lege eine Sagenmarke auf eine Sage deiner Wahl, die du kontrollierst, oder entferne eine von ihr. *(Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls diese Kreatur in diesem Zug als Angreifer deklariert wurde, und nur einmal pro Zug.)*

Immer wenn du eine Sagenmarke auf eine Sage, die du kontrollierst, legst, lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl.

- Eine Prahlén-Fähigkeit kann jederzeit aktiviert werden, nachdem die Kreatur mit der Fähigkeit als Angreifer deklariert wurde. Dies kann geschehen, bevor Blocker deklariert werden, nachdem Blocker deklariert wurden und bevor Kampfschaden zugefügt wird, während des Kampfes und nachdem Kampfschaden zugefügt wurde, in der Hauptphase nach dem Kampf, im Endsegment oder in einigen ungewöhnlichen Fällen im Aufräumsegment.
- Falls es nicht dein Zug ist und du die Kontrolle über eine Kreatur mit einer Prahlén-Fähigkeit übernimmst, nachdem diese Kreatur angegriffen hat, kannst du die Prahlén-Fähigkeit der Kreatur aktivieren, falls sie in diesem Zug noch nicht aktiviert wurde.
- Falls eine Kreatur mit einer Prahlén-Fähigkeit angreifend ins Spiel gebracht wird, wurde sie nie als Angreifer deklariert. Ihre Prahlén-Fähigkeit kann in diesem Zug nicht aktiviert werden.
- Falls ein Effekt einem Zug zusätzliche Kampfphasen hinzufügt und eine Kreatur mit einer Prahlén-Fähigkeit in diesem Zug mehr als einmal angreift, kann ihre Prahlén-Fähigkeit trotzdem nur einmal aktiviert werden.
- Wenn eine Sagenmarke auf eine Sage gelegt wird, wird üblicherweise die nächste Kapitel-Fähigkeit ausgelöst. Falls bereits so viele Sagenmarken auf ihr liegen, wie sie Kapitel hat, werden jedoch keine Fähigkeiten ausgelöst. Dies führt insbesondere nicht dazu, dass die letzte Kapitel-Fähigkeit noch einmal ausgelöst wird.
- Das Entfernen einer Sagenmarke von einer Sage führt nicht dazu, dass irgendeine Kapitel-Fähigkeit jener Sage ausgelöst wird. Wenn jedoch das nächste Mal eine oder mehrere Sagenmarken auf sie gelegt werden, wird die nächste Kapitel-Fähigkeit (oder mehrere Kapitel-Fähigkeiten, falls zutreffend) ausgelöst.

Sokrates, athenischer Lehrmeister

{1}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

0/4

Verteidiger

Sokrates, athenischer Lehrmeister, hat Fluchsicherheit, solange er ungetappt ist.

Sokratischer Dialog — {T}: Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl „Falls diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügen würde, verhindere den Schaden. Der Beherrscher dieser Kreatur und jener Spieler ziehen jeweils halb so viele Karten, abgerundet.“

- Falls Schaden, der von einer Kreatur mit der von Sokrates' letzter Fähigkeit gewährten Fähigkeit zugefügt wird, aus irgendeinem Grund nicht verhindert werden kann, ziehen die entsprechenden Spieler trotzdem jeweils halb so viele Karten, abgerundet. (Das kommt nicht oft vor, aber die unerforschte Fähigkeit ist nicht aktivierenswert.)

Steuereintreiber

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Berater

2/2

Wenn der Steuereintreiber ins Spiel kommt, bestimme eines —

- *Steuer* — Bis zu deinem nächsten Zug kosten Zaubersprüche, die deine Gegner wirken, beim Wirken {1} mehr.
- *Festnahme* — Inhaftiere eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. *(Bis zu deinem nächsten Zug kann jene Kreatur nicht angreifen oder blocken und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.)*

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt und sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]:[Effekt].“ Niemand kann aktivierte Fähigkeiten, einschließlich Manafähigkeiten, eines inhaftierten Permanents aktivieren.
- Die statischen Fähigkeiten eines inhaftierten Permanents werden weiterhin angewendet. Die ausgelösten Fähigkeiten eines inhaftierten Permanents können weiterhin ausgelöst werden.
- Falls eine Kreatur bereits angreift oder blockt, wenn sie inhaftiert wird, wird sie nicht aus dem Kampf entfernt. Sie greift weiterhin an bzw. blockt.
- Falls sich die aktivierte Fähigkeit eines Permanents auf dem Stapel befindet, wenn jenes Permanent inhaftiert wird, wird die Fähigkeit davon nicht betroffen.
- Falls ein Permanent, das keine Kreatur ist, inhaftiert wird und später zu einer Kreatur wird, kann es nicht angreifen oder blocken.
- Wenn ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, bleiben sämtliche dauerhaften Effekte mit einer Dauer bis zum nächsten Zug jenes Spielers oder bis zu einem bestimmten Zeitpunkt in jenem Zug (zum Beispiel der Effekt, inhaftiert zu sein) bestehen, bis jener Zug begonnen hätte. Weder erlöschen sie sofort, noch dauern sie auf unbestimmte Zeit an.

Tempelritter

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/1

Wachsamkeit

{W}, tappe fünf ungetappte angreifende Kreaturen namens Tempelritter, die du kontrollierst: Durchsuche deine Bibliothek nach einer legendären Artefaktkarte, bringe sie ins Spiel und mische danach. Ein Deck kann eine beliebige Anzahl an Karten namens Tempelritter enthalten.

- Die letzte Fähigkeit des Tempelritters lässt dich die Regel ignorieren, die besagt, dass du maximal vier Karten eines bestimmten Namens (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst. Die Karten können jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen sie zugelassen sind. Zum Beispiel kannst du den Tempelritter nicht einem Standard- oder Pioneer-Deck hinzufügen.
- Die letzte Fähigkeit des Tempelritters lässt dich auch in Formaten wie Commander die Regel ignorieren, die besagt, dass du maximal eine Karte eines bestimmten Namens (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst.

Unerkannt bleiben

{1} {U} {U}

Spontanzauber

Parkour — Bringe eine blaue Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück. *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Parkour-Kosten wirken, falls du in diesem Zug einem Spieler mit einem Assassinen oder einem Commander Kampfschaden zugefügt hast.)*

Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Unerkannt bleiben verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

Ursprung der Verborgenen

{3} {R}

Verzauberung — Sage

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

I — Der Ursprung der Verborgenen fügt einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

II — Erzeuge zwei 1/1 schwarze Assassine-Kreaturespielsteine mit Bedrohlichkeit.

III — Immer wenn ein Assassine, den du kontrollierst, in diesem Zug angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 schwarzen Assassine-Kreaturespielstein mit Bedrohlichkeit.

- Obwohl die Spielsteine, die von der dritten Kapitel-Fähigkeit erzeugt werden, angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als angreifende Kreaturen deklariert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen.
- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht die Assassine-Spielsteine angreifen. Jeder Assassine-Spielstein kann einen anderen Spieler oder Planeswalker bzw. eine andere Schlacht angreifend ins Spiel kommen. Dabei muss es sich nicht um denselben Spieler oder Planeswalker bzw. dieselbe Schlacht handeln, den bzw. die die Assassinen, die du kontrollierst, angreifen.

Was getan werden muss

{3}{W}{W}

Hexerei

Bestimme eines —

- *Lass die Welt brennen* — Zerstöre alle Artefakte und Kreaturen.
- *Juno befreien* — Bringe eine historische Permanent-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie kommt mit zwei zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, falls es eine Kreatur ist. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

- Der zweite Modus von Was getan werden muss prüft, welche Eigenschaften das zurückgebrachte Permanent haben wird, wenn es im Spiel ist, und berücksichtigt dabei statische Fähigkeiten, die seine Typen ändern würden. Falls die historische Permanent-Karte deiner Wahl zum Beispiel eine Artefaktkarte (aber keine Kreaturenkarte) ist und du ein Exemplar von Marsch der Maschinen kontrollierst („Jedes Nichtkreatur-Artefakt ist eine Artefaktkreatur mit Stärke und Widerstandskraft gleich ihrem Manabetrag.“), kommt sie mit zwei zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, weil sie im Spiel eine Kreatur sein wird.

EINSTEIGERPAKET – KARTENSPEZIFISCHES

Büroleiterin

{R}{W}

Kreatur — Mensch, Assassine

2/2

Ausrüstung-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

Ausrüsten-Fähigkeiten, die du aktivierst, kosten beim Aktivieren {1} weniger.

- Die letzte Fähigkeit der Büroleiterin reduziert nur das generische Mana in Ausrüsten-Fähigkeiten. Beispielsweise reduziert sie Ausrüsten-Kosten von {1} auf {0}, aber sie hat keine Auswirkungen auf Ausrüsten-Kosten von {G}.
- Manche Ausrüstung-Kreaturenkarten in anderen Sets haben Rekonfigurieren, eine andere Fähigkeit, die sie an eine Kreatur anlegt. Rekonfigurieren ist keine Ausrüsten-Fähigkeit und Rekonfigurieren-Kosten werden nicht von der letzten Fähigkeit der Büroleiterin reduziert. Varianten von Ausrüsten oder Ausrüsten-Fähigkeiten mit Einschränkungen, wie die „Ausrüsten einer legendären Kreatur“-Fähigkeit der Insignien der Bruderschaft, sind immer noch Ausrüsten-Fähigkeiten und ihre Kosten werden von der letzten Fähigkeit der Büroleiterin reduziert.

Improvisation auf dem Schlachtfeld

{1}{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls jene Kreatur angreift, kannst du eine beliebige Anzahl an Ausrüstungen, die du kontrollierst, an sie anlegen.

- Du darfst nicht versuchen, eine Ausrüstung an die Kreatur deiner Wahl anzulegen, die nicht legal an sie angelegt werden kann.

Ruhigstellen

{1}{U}

Hexerei

Tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und lege drei Betäubungsmarken auf sie.
(*Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

- Du kannst mit Ruhigstellen eine Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits getappt ist. Falls die Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, sowie Ruhigstellen verrechnet wird, legst du trotzdem drei Betäubungsmarke auf sie.

Schädelspalter

{1}{R}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Schädelspalter ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 schwarzen Assassine-Kreaturenspielstein mit Bedrohlichkeit und lege den Schädelspalter dann an ihn an.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0.

Ausrüsten {2} (*{2}*: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

- Der Assassine-Spielstein, den du erzeugst, kommt als 1/1 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 1/1 Kreatur ins Spiel kommen. Statische Fähigkeiten, die sich auf Stärke und Widerstandskraft des Assassinen auswirken, können dies ändern.
- Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du den Assassine-Spielstein erzeugst, und dem Zeitpunkt, zu dem der Schädelspalter an ihn angelegt wird, eine Aktion ausführen.
- Falls durch die ausgelöste Fähigkeit zwei Assassinen erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), wird der Schädelspalter an einen von ihnen angelegt.

Spion der Bruderschaft

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Assassine

1/3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du einen legendären Assassinen kontrollierst, erhält der Spion der Bruderschaft +1/+0 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Die Fähigkeit des Spions der Bruderschaft wird nur ausgelöst, falls du einen legendären Assassinen kontrollierst, sowie dein Beginn-des-Kampfes-Segment beginnt. Sobald jenes Segment beginnt, ist es zu spät, irgendetwas zu unternehmen, um diese Fähigkeit auszulösen, falls du keinen legendären Assassinen kontrollierst.

- Wenn die Verrechnung der Fähigkeit des Spions der Bruderschaft beginnt, prüft sie, ob du immer noch mindestens einen legendären Assassinen kontrollierst. Falls du dies nicht tust, hat sie keinen Effekt. Insbesondere muss es nicht derselbe legendäre Assassine sein, den du kontrolliert hast, als die Fähigkeit ursprünglich ausgelöst wurde.
- Sobald die Fähigkeit des Spions der Bruderschaft verrechnet wurde, führt das Entfernen des (oder der) legendären Assassinen, den (bzw. die) du kontrollierst, oder das Entfernen des Übertyps „legendär“ bzw. des Untertyps „Assassine“ nicht dazu, dass die Fähigkeit des Spions der Bruderschaft in jenem Zug aufhört, angewendet zu werden.

Widersacher aus dem Labyrinth

{3} {R}

Kreatur — Minotaurus

4/3

Verursacht Trampelschaden (*Diese Kreatur kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler zufügen.*)

Immer wenn du angreifst, kannst du {1} {R} bezahlen.

Wenn du dies tust, kann eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht blocken.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Widersachers aus dem Labyrinth ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {1} {R} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

© 2024 Ubisoft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Assassin's Creed, Ubisoft und das Ubisoft-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Ubisoft Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern.

Magic: The Gathering und Magic sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern.
©2024 Wizards.