

Sethinweise zu *Magic: The Gathering—Commander* (Edition 2013)

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

Fassung vom 5. September 2013

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 alle möglichen Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der **Magic**-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Falls du die Antwort auf deine Frage hier nicht finden kannst, kontaktiere uns bitte unter wpn@hasbro.de.

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

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

ALLGEMEINES

Informationen über das Set

Magic: The Gathering—Commander (Edition 2013) besteht aus fünf unterschiedlichen Spiel-Packungen. Jede Spiel-Packung enthält ein Deck mit 100 unterschiedlichen Karten sowie drei übergroße Kommandeur-Karten. Die fünf Decks sind „Ausweichmanöver“, „Ewige Übereinkunft“, „Eroberung des Geistes“, „Hunger nach Macht“ und „Natur der Bestie“.

Erscheinungsdatum: 1. November 2013

Launch-Events werden vom 1 bis 3. November 2013 abgehalten. Unter Wizards.com/Locator findest du eine Veranstaltung oder einen Magic-Store in deiner Nähe.

Neue Karten und Turnierlegalität

Die *Magic: The Gathering—Commander* (Edition 2013) Decks enthalten 51 brandneue **Magic**-Karten. Diese Karten sind nur in den Formaten Vintage und Legacy turnierlegal. In den Formaten Standard und Modern sind sie nicht legal.

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

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

Überblick

Das Commander-Format wurde von Fans entwickelt und populär gemacht und wird meistens als Casual-Jeder-gegen-Jeden-Multiplayerpartien gespielt, eignet sich jedoch auch für Zwei-Spieler-Duelle. Jeder Spieler beginnt das

Spiel mit 40 Lebenspunkten und das Deck jedes Spielers wird von einer legendären Kreatur angeführt, dem Kommandeur. Die Wahl des Kommandeurs bestimmt gleichzeitig, welche anderen Karten der Spieler in diesem Deck haben kann.

Eine empfohlene Liste der gebannten Karten für das Commander-Format wird vom Regelkomitee auf MTGCommander.net veröffentlicht und aktualisiert, nicht von Wizards of the Coast. Das Commander-Format auf **Magic Online** berücksichtigt diese Liste der gebannten Karten.

Commander-Deckbau

- * Commander-Decks enthalten genau 100 Karten (einschließlich dem Kommandeur des Decks).
- * Der Kommandeur des Decks muss eine legendäre Kreatur sein.
- * Commander ist ein Highlander-Format. Das bedeutet, dass abgesehen von Standardländern alle Karten einen anderen Namen haben müssen (es zählt das englische Original).
- * Eine Karte kann nicht in dein Deck aufgenommen werden, falls irgendein Manasymbol in ihren Manakosten oder im Regeltext nicht der Farbidentität deines Kommandeurs entspricht (siehe unten). Eine Karte kann auch dann nicht in dein Deck aufgenommen werden, falls sie einen Farbindikator hat, der eine Farbe festlegt, die nicht der Farbidentität deines Kommandeurs entspricht.
- * Die Farbidentität eines Kommandeurs umfasst seine Farben, wie sie durch seine Manakosten oder seinen Farbindikator festgelegt werden, sowie die Farben aller farbigen Manasymbole in seinem 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.
- * Die Farben von farbigen Manasymbolen, die nur im Erinnerungstext enthalten sind, gehören nicht zur Farbidentität eines Kommandeurs.
- * Eine Länderkarte mit einem oder mehreren Standardlandtypen, kann nicht in dein Deck aufgenommen werden, falls sie Mana einer Farbe produzieren könnte, die nicht der Farbidentität deines Kommandeurs entspricht.
- * Falls während der Partie dein Manavorrat um Mana einer Farbe erhöht würde, die nicht in der Farbidentität deines Kommandeurs enthalten ist, wird dein Manavorrat stattdessen um entsprechend viel farbloses Mana erhöht.

Deinen Kommandeur einsetzen

Kommandeure spielen eine wichtige Rolle in Partien und kommen oft mehrere Male ins Spiel.

- * Dein Kommandeur befindet sich zu Beginn der Partie in der Kommandozone, einem Spielbereich, der für das Commander-Format geschaffen wurde und nun auch für andere nichttraditionelle **Magic**-Karten (unter anderem Vanguard-, Welten- und Komplott-Karten) sowie für von Planeswalkern erschaffene Embleme verwendet wird. Die übrigen 99 Karten werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- * Du kannst deinen Kommandeur aus der Kommandozone wirken. Wenn du dies tust, kostet das Wirken des Kommandeurs für jedes Mal, das du ihn in dieser Partie bereits aus der Kommandozone gewirkt hast, {2} mehr.
- * Falls dein Kommandeur von irgendwoher auf den Friedhof gelegt oder ins Exil geschickt würde, kannst du ihn stattdessen in die Kommandozone legen.

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

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

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

Alternative Mulligan-Regel

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

Die Partie verlassen

Eine Multiplayer-Partie wird im Unterschied zu einem Zwei-Spieler-Duell fortgesetzt, wenn ein Spieler die Partie verlässt (weil er verliert oder aufgibt).

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

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

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

Regeländerung: Die „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ und die „Legendenregel“

Zwei im ***Magic 2014** Hauptsatz* eingeführte Regeländerungen beeinflussen, wie die Karten in diesem Set funktionieren.

Laut den ursprünglichen Regeln galt: Falls zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben Namen oder zwei oder mehr Planeswalker mit demselben Untertyp (wie „Jace“) im Spiel waren, wurden alle als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Diese Regeln haben sich geändert. Die neuen Regeln lauten wie folgt:

704.5j Falls ein Spieler zwei oder mehr Planeswalker kontrolliert, die einen Planeswalker-Typ gemeinsam haben, bestimmt dieser Spieler einen davon und die übrigen werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Das wird als „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ bezeichnet.

704.5k Falls ein Spieler zur selben Zeit zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben Namen kontrolliert, muss dieser Spieler eine von ihnen auswählen und alle anderen auf den Friedhof ihrer Besitzer legen. Das wird als „Legendenregel“ bezeichnet.

* Insbesondere heißt das: Falls ein anderer Spieler eine Kreatur kontrolliert, die eine Kopie deines Kommandeurs ist, ist weder diese Kreatur noch dein Kommandeur betroffen. Sie bleiben beide im Spiel

Übergroße Kommandeure

Jede Packung ***Magic: The Gathering—Commander*** (Edition 2013) enthält drei übergroße Kommandeur-Karten, die auf die herkömmlichen Karten in der Packung abgestimmt sind. Nur eine davon kann während einer Partie der Kommandeur des Decks sein.

* Du benötigst auch die herkömmliche **Magic**-Karte deines Kommandeurs.

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

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

* Die übergroßen Karten dienen nur der Unterhaltung und sind keine Voraussetzung dafür, Commander spielen zu können.

Neues Fähigkeitswort: Verlockendes Angebot

Verlockendes Angebot ist ein Fähigkeitswort, das kursiv gedruckt auf Hexereien eines Zyklus zu finden ist. Diese Karten haben nützliche Effekte; dann erhält dein Gegner die Option, ebenfalls diesen Effekt nutzen zu können, wenn du ihn dafür ein zweites Mal nutzen darfst. (Ein Fähigkeitswort hat regeltechnisch keine Bedeutung.)

Verlockung des Ruhms

{5}{W}

Hexerei

Verlockendes Angebot — Lege eine +1/+1-Marke auf jede Kreatur, die du kontrollierst. Jeder Gegner kann eine +1/+1-Marke auf jede Kreatur legen, die er kontrolliert. Lege für jeden Gegner, der dies tut, eine +1/+1-Marke auf jede Kreatur, die du kontrollierst.

* Deine Gegner entscheiden in Zugreihenfolge, ob sie das Angebot annehmen, wobei der Gegner links von dir beginnt. Jeder Spieler weiß, wie sich die Spieler in der Zugreihenfolge vor ihm entschieden haben, wenn er sich entscheidet.

* Nachdem sich jeder Spieler entschieden hat, findet der Effekt für alle, die das Angebot angenommen haben, gleichzeitig statt. Dann findet der Effekt für dich erneut so oft statt, wie Gegner das Angebot angenommen haben.

Legendäre Kreaturen mit „Manabelohnung“-Fähigkeiten

Manche legendäre Kreaturen dieses Sets haben einen Effekt, der umso größer wird, je mehr Mana du einsetzt, um sie zu wirken.

Prossh, Himmelsjäger von Kher

{3}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Drache

5/5

Fliegend

Wenn du Prossh, Himmelsjäger von Kher, wirkst, bringe X 0/1 rote Kobold-Kreaturenspielsteine namens Kbolde von Kherburg ins Spiel, wobei X gleich der Menge Mana ist, die bezahlt wurde, um Prossh zu wirken.

Opfere eine andere Kreatur: Prossh erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

* Die Menge an Mana, die du zum Wirken der Kreatur bezahlst, entspricht normalerweise ihren umgewandelten Manakosten. Es zählen aber auch alle zusätzlichen Kosten, einschließlich der Kosten für das Wirken des Kommandeurs aus der Kommandozone.

* Du kannst nicht bestimmen, zusätzliches Mana beim Wirken eines Kreaturenzaubers zu wirken, falls dich nicht etwas anweist, das zu tun.

* Falls die Kreatur ins Spiel kommt, ohne gewirkt zu werden, wurde kein Mana ausgegeben, um sie zu wirken. Falls der Effekt X enthält, ist X gleich 0.

Zyklus: Flüche

Flüche wurden im Set *Innistrad* eingeführt und sind eine Art von Aura, die einen Spieler verzaubern und einen negativen Effekt haben. Dieses Set enthält einen Zyklus von Flügen, die einen Effekt haben, wenn der verzauberte Spieler angegriffen wird.

Fluch der Jagdbeute

{2}{G}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Immer wenn eine Kreatur den verzauberten Spieler angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

* Ein Fluch-Zauberspruch hat wie jeder andere Aura-Zauberspruch den Spieler, den er verzaubern will, als Ziel, und ein Fluch bleibt wie jede andere Aura im Spiel. Falls der verzauberte Spieler Schutz vor der Farbe des Fluches (oder einer anderen Eigenschaft des Fluches) erhält, wird der Fluch auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

* Jeder Fluch kann an jeden Spieler angelegt werden, also auch an den Spieler, der den Fluch gewirkt hat.

* Fluch ist einer Verzauberungstyp und kein Kreaturentyp (oder ein sonstiger Untertyp).

* Die Fähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn eine Kreatur einen Planeswalker angreift, der von dem verzauberten Spieler kontrolliert wird.

* Der Untertyp Fluch hat regeltechnisch keine Bedeutung, aber zwei Karten aus dem Set *Innistrad* (Bitterherzhexe und Hexenbann-Kugel) beziehen sich auf Flüche.

KARTENSPEZIFISCHES

Abgeklärter Meister

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Mönch

0/2

Immer wenn der Abgeklärte Meister blockt, tausche bis zum Ende des Kampfes seine Stärke mit der Stärke einer Kreatur deiner Wahl, die er blockt.

* Wenn die Fähigkeit des Abgeklärten Meisters verrechnet wird, wird seine Stärke gleich der bisherigen Stärke der als Ziel gewählten Kreatur. Gleichzeitig wird die Stärke dieser Kreatur gleich der bisherigen Stärke des Abgeklärten Meisters.

* Alle stärkeverändernden Effekte, Marken, Auren oder Ausrüstungen werden auf die neuen Stärken der Kreaturen angewandt. Nehmen wir beispielsweise an, dass der Abgeklärte Meister von den Blitzschleudernden Klauen verzaubert wird, die ihm +3/+0 geben, und dass er eine 5/5 Kreatur blockt. Nach dem Tausch der Stärken ist der Abgeklärte Meister eine 8/2 Kreatur (seine Stärke wurde 5 und wurde dann von den Blitzschleudernden Klauen verändert), und die andere Kreatur ist 3/5.

* Der Tausch der Stärken findet nur statt, falls sowohl der Abgeklärte Meister als auch die als Ziel gewählte Kreatur im Spiel sind, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

* Falls der Abgeklärte Meister mehrere Kreaturen blockt, wird seine Fähigkeit nur einmal ausgelöst und seine Stärke wird nur mit der als Ziel gewählten Kreatur getauscht. (Beachte: Normalerweise kann der Abgeklärte Meister nicht mehrere Kreaturen blocken.)

Auge der Verdammnis

{4}

Artefakt

Wenn das Auge der Verdammnis ins Spiel kommt, bestimmt jeder Spieler eine bleibende Karte, die kein Land ist, und legt eine Verdammnismarke darauf.

{2}, {T}, opfere das Auge der Verdammnis: Zerstöre jede bleibende Karte, auf der eine Verdammnismarke liegt.

* Der aktiver Spieler wählt zuerst eine bleibende Karte, gefolgt von allen anderen Spielern in Zugreihenfolge. Jeder Spieler weiß, was die vorherigen Spieler gewählt haben. Dann werden die Verdammnismarken gleichzeitig auf alle gewählten bleibenden Karten gelegt.

* Die bleibenden Karten sind nicht Ziel der Fähigkeit. Ein Spieler kann zum Beispiel eine bleibende Karte mit Schutz vor Artefakten bestimmen.

* Falls eine bleibende Karte, auf der eine Verdammnismarke liegt, nicht von der letzten Fähigkeit des Auges der Verdammnis zerstört wird (zum Beispiel weil sie Unzerstörbarkeit hat oder regeneriert wird), bleibt die Verdammnismarke auf dieser bleibenden Karte.

Derevi, Himmlische Taktikerin

{G}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Vogel, Zauberer

2/3

Fliegend

Immer wenn Derevi, Himmlische Taktikerin, ins Spiel kommt oder eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine bleibende Karte deiner Wahl tappen oder enttappen.

{1}{G}{W}{U}: Bringe Derevi, Himmlische Taktikerin, aus der Kommandozone ins Spiel.

* Du kannst Derevis letzte Fähigkeit nur aktivieren, wenn sie in der Kommandozone ist.

* Wenn du Derevis letzte Fähigkeit aktivierst, wirkst du Derevi nicht als einen Zauberspruch. Die Fähigkeit kann nicht von etwas neutralisiert werden, was nur Zaubersprüche neutralisiert. Für die Fähigkeit gelten nicht die zusätzlichen Kosten für das Wirken von Kommandeuren aus der Kommandozone.

Dschinn der endlosen Täuschungen

{4}{U}{U}

Kreatur — Dschinn

2/7

Fliegend

{T}: Tausche die Kontrolle über zwei nichtlegendäre Kreaturen deiner Wahl aus. Du kannst diese Fähigkeit nicht während des Kampfes aktivieren.

* Du kannst auch zwei Kreaturen als Ziel wählen, die du nicht kontrollierst.

* Falls beide Kreaturen vom selben Spieler kontrolliert werden, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.

* Falls eine der Kreaturen zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem die Fähigkeit verrechnet wird, findet der Austausch nicht statt. Falls beide Kreaturen illegale Ziele sind, wird die Fähigkeit neutralisiert.

Fluch der Trägheit

{2}{U}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Immer wenn ein Spieler den verzauberten Spieler mit einer oder mehreren Kreaturen angreift, kann der angreifende Spieler eine bleibende Karte seiner Wahl tappen oder enttappen.

* Die Fähigkeit von Fluch der Trägheit wird nur einmal für jeden angreifenden Spieler pro Kampfphase ausgelöst, unabhängig davon, mit wie vielen Kreaturen dieser Spieler angreift.

* Obwohl der angreifende Spieler das Ziel der Fähigkeit bestimmt, kontrolliert trotzdem der Spieler, der den Fluch der Trägheit kontrolliert, die Fähigkeit. Insbesondere kann eine Kreatur mit Fluchsicherheit, die von dem Spieler kontrolliert wird, der Fluch der Trägheit kontrolliert, als Ziel gewählt werden, obwohl möglicherweise ein anderer Spieler das Ziel bestimmt.

Fluch des Chaos

{2}{R}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Immer wenn ein Spieler den verzauberten Spieler mit einer oder mehreren Kreaturen angreift, kann der angreifende Spieler eine Karte aus der Hand abwerfen. Falls der Spieler dies tut, zieht er eine Karte.

* Die Fähigkeit von Fluch des Chaos wird nur einmal für jeden angreifenden Spieler pro Kampfphase ausgelöst, unabhängig davon, mit wie vielen Kreaturen dieser Spieler angreift.

Geländeverwüster

{2}{R}{R}

Kreatur — Elementarwesen, Bestie

0/4

Immer wenn der Geländeverwüster angreift, erhält er +X/+0 bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an Ländern ist, die der verteidigende Spieler kontrolliert.

* Zähle die Anzahl der Länder, die der verteidigende Spieler kontrolliert, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln.

Grausamer Hirte

{5}{B}{B}

Kreatur — Avatar

8/6

Immer wenn der Grausame Hirte einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du alle Kreaturenkarten, die in diesem Zug aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wurden, auf deine Hand zurückbringen.

{B}, opfere eine andere Kreatur: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

* Kreaturenkarten, die aus irgendeiner anderen Zone als aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt werden, wie zum Beispiel Karten, die aus der Hand abgeworfen wurden, werden nicht auf deine Hand zurückgebracht.

* Kreaturen, denen zum gleichen Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem der Hirte der Erschlagenen einem Spieler Kampfschaden zufügt, werden auch aus dem Friedhof auf deine Hand zurückgebracht. Falls der Hirte

der Erschlagenen so eine Kreatur ist (zum Beispiel weil er Trampelschaden verursacht, einen Spieler angegriffen hat und geblockt wurde), ist er eine jener Kreaturenkarten, die du auf deine Hand zurückbringst.

* Du kannst eine Kreatur als Ziel der letzten Fähigkeit wählen und dieselbe Kreatur opfern, um die Fähigkeit zu aktivieren.

Hexenverfolgung

{4} {R}

Verzauberung

Spieler können keine Lebenspunkte dazuerhalten.

Zu Beginn deines Versorgungssegments fügt dir die Hexenverfolgung 4 Schadenspunkte zu.

Zu Beginn deines Endsegments übernimmt ein zufällig bestimmter Gegner die Kontrolle über die Hexenverfolgung.

* Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dazu führen würden, dass ein Spieler Lebenspunkte dazuerhält, werden immer noch verrechnet, nur hat der Lebenspunkte gebende Teil keinen Effekt.

* Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn ein Spieler Lebenspunkte dazuerhält, können nicht ausgelöst werden, und Effekte, die das Dazuerhalten von Lebenspunkten durch andere Effekte ersetzen, werden nicht angewendet, da es den Spielern nicht möglich ist, Lebenspunkte dazuzuerhalten.

* Falls ein Effekt den Lebenspunkttestand eines Spielers auf eine bestimmte Zahl setzt und diese Zahl höher als sein derzeitiger Lebenspunkttestand ist, bewirkt dieser Teil des Effekts nichts. (Ist die Zahl niedriger als der derzeitige Lebenspunkttestand des Spielers, funktioniert der Effekt normal.)

* Um ein Ziel zufällig zu bestimmen, müssen alle möglichen legalen Ziele mit gleich hoher Wahrscheinlichkeit als Ziel bestimmt werden können. Dazu kannst du zum Beispiel jedem möglichen legalen Ziel eine Zahl zuweisen und dann den Würfel entscheiden lassen.

* Das Ziel wird zufällig bestimmt, sowie du die letzte Fähigkeit auf den Stapel legst. Spieler können auf diese Fähigkeit antworten und wissen dabei, wer das Ziel ist.

* Falls du die Hexenverfolgung kontrollierst, bist du kein legales Ziel. Falls es keine legalen Ziele gibt, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und du behältst die Kontrolle über die Hexenverfolgung.

Instrument des Landvermessers

{2}

Artefakt

{T}, schicke das Instrument des Landvermessers ins Exil: Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu X Standardland-Karten, wobei X gleich der Anzahl an Spielern ist, die mindestens zwei Länder mehr als du kontrollieren. Bringe diese Karten ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

* Du zählst die Anzahl der Spieler, die mindestens zwei Länder mehr als du kontrollieren, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

* Falls kein Spieler mindestens zwei Länder mehr als du kontrolliert, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, durchsuchst du dennoch deine Bibliothek und mischst sie dann.

Jeleva, Nefalens Geißel

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

Legendäre Kreatur — Vampir, Zauberer

1/3

Fliegend

Wenn Jeleva, Nefalens Geißel, ins Spiel kommt, schickt jeder Spieler die obersten X Karten seiner Bibliothek ins Exil, wobei X gleich der Menge Mana ist, die bezahlt wurde, um Jeleva zu wirken. Immer wenn Jeleva angreift, kannst du eine von ihr ins Exil geschickte Spontanzauber- oder Hexereikarte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls Jeleva das Spiel verlässt, bleiben die ins Exil geschickten Karten dauerhaft im Exil. Falls Jeleva erneut ins Spiel kommt, besteht keinerlei Verbindung zwischen ihr und den Karten, die die „andere“ Jeleva ins Exil geschickt hat. Die neue Jeleva schickt einen neuen Satz Karten ins Exil. Nur diese Karten können mit Jelevas letzter Fähigkeit gewirkt werden.

* Falls du mit Jelevas letzter Fähigkeit eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte wirkst, tust du das, während die Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dich entscheidest, das nicht zu tun (oder es nicht tun kannst), hast du später nicht mehr die Möglichkeit, eine zu wirken, es sei denn, die Fähigkeit wird erneut ausgelöst.

* Wenn du auf diese Weise einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, ignoriere alle Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen. Andere Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diesen Zauberspruch] nur während des Kampfes“).

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

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

* Die Karte wird gewirkt, bevor Blocker deklariert werden.

Kraft der Autorität

{1}{W}{W}

Verzauberung

Wenn die Kraft der Autorität ins Spiel kommt, kannst du ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil schicken.

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil schicken. Falls du dies tust, übernimmt sein bzw. ihr Beherrscher die Kontrolle über die Kraft der Autorität.

* Für beide Fähigkeiten gilt: Falls du der einzige Spieler bist, der ein Artefakt oder eine Verzauberung kontrolliert, musst du es bzw. sie als Ziel bestimmen. Du kannst jedoch entscheiden, es bzw. sie nicht ins Exil zu schicken, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

* Falls du entscheidest, keine bleibende Karte mit der zweiten Fähigkeit ins Exil zu schicken, behältst du die Kontrolle über die Kraft der Autorität.

List des Illusionisten

{2}{U}{U}

Spontanzauber

Wirke die List des Illusionisten nur während des Blocker-deklarieren-Segments im Zug eines Gegners.

Entferne alle angreifenden Kreaturen aus dem Kampf und enttappe sie. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase. Jede dieser Kreaturen greift in diesem Kampf an, falls möglich. Sie können in diesem Kampf weder dich noch einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen.

* Kreaturen, die während der Kampfphase, in der die List des Illusionisten verrechnet wurde, nicht angegriffen haben, müssen in der zusätzlichen Kampfphase nicht angreifen, aber sie dürfen es. Diese Kreaturen können dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen.

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

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

Marath, Wille der Wildnis

{R} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Bestie

0/0

Marath, Wille der Wildnis, kommt mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie Mana bezahlt wurde, um ihn zu wirken.

{X}, entferne X +1/+1-Marken von Marath: Bestimme eines — Lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl; oder Marath fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl X Schadenspunkte zu; oder bringe einen X/X grünen Elementarwesen-Kreaturespielstein ins Spiel. X kann nicht 0 sein.

* Marath, Wille der Wildnis, hat ein geringfügiges Erratum erhalten. Der Text „X kann nicht 0 sein“ wurde auf der Karte versehentlich ausgelassen. Die richtige Oracle-Formulierung ist hier weiter oben angegeben.

* Du sagst den Wert von X an, sowie du die Fähigkeit aktivierst, und alle Vorkommen von X in den Aktivierungskosten sind gleich dem angesagten Wert. Falls du zum Beispiel 2 für den Wert von X bestimmst, dann bezahlst du {2} und entfernst zwei +1/+1-Marken, um die Kosten zu bezahlen.

Mystische Barriere

{4} {W}

Verzauberung

Wenn die Mystische Barriere ins Spiel kommt oder zu Beginn deines Versorgungssegments, bestimme Links oder Rechts.

Jeder Spieler kann nur den Gegner angreifen, der ihm in der bestimmten Richtung am nächsten sitzt, sowie Planeswalker, die dieser Spieler kontrolliert.

* Die Mystische Barriere beeinflusst nur, welche Spieler und Planeswalker jeder Spieler mit Kreaturen, die er kontrolliert, angreifen kann. Sie beeinflusst nicht, welcher Spieler als Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten oder Interaktionen gewählt werden kann.

* Die Mystische Barriere betrifft nicht Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen.

* In einigen Formaten musst du möglicherweise Teamkameraden übergehen, die zwischen dir und dem nächsten Gegner in der bestimmten Richtung sitzen. In Formaten wie Emperor (Kaiser) können dir andere Spielregeln verbieten, diesen Spieler anzugreifen.

* Falls zwei Mystische Barrieren im Spiel sind, für die zwei verschiedene Richtungen bestimmt wurden, kannst du einen Gegner oder gegnerischen Planeswalker nur angreifen, wenn dir dieser Spieler bzw. der Beherrscher dieses Planeswalkers in beiden Richtungen am nächsten sitzt. (Das passiert am häufigsten in Zwei-Spieler-Partien.)

Nachfolgeregelung

{3} {U}

Hexerei

Bestimme Links oder Rechts. Beginnend mit dir und fortfahrend in der bestimmten Richtung bestimmt jeder Spieler eine Kreatur, die von dem jeweils nächsten Spieler in dieser Richtung kontrolliert wird. Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle über die Kreatur, die er bestimmt hat.

* Die Nachfolgeregelung hat keine Spieler oder Kreaturen als Ziel. Du kannst beispielsweise eine Kreatur mit Schutz vor Blau bestimmen und die Kontrolle über sie übernehmen.

* Es ist egal, ob der nächste Spieler ein Teamkamerad oder ein Gegner ist.

* Alle Spieler übernehmen gleichzeitig die Kontrolle über die von ihnen bestimmte Kreatur.

* Falls dein nächster Spieler in der bestimmten Richtung keine Kreaturen kontrolliert, übernimmst du über nichts die Kontrolle.

Nachtstahl-Mutation

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur ist eine 0/1 Insekt-Artefaktkreatur mit Unzerstörbarkeit und verliert alle anderen Fähigkeiten, Kartentypen und Kreaturentypen.

* Die Nachtstahl-Mutation hat ein geringfügiges Erratum erhalten, um ihre Funktionalität deutlicher zu machen. Die aktualisierte Oracle-Formulierung ist hier weiter oben angegeben.

* Die Nachtstahl-Mutation überschreibt die auf der Kreatur aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft sowie alle eigenschaftsdefinierende Fähigkeiten, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft festlegen.

* Die Nachtstahl-Mutation überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der verzauberten Kreatur auf einen spezifischen Wert setzen. Effekte dieser Art, die angewendet werden, nachdem die Nachtstahl-Mutation ins Spiel gekommen ist, funktionieren normal.

* Die Nachtstahl-Mutation überschreibt jedoch keine Effekte, die die Stärke oder Widerstandskraft der verzauberten Kreatur ändern, ohne sie auf eine bestimmte Zahl zu setzen (wie zum Beispiel jene, die vom Riesenwuchs oder der Glorreichen Hymne erzeugt werden). Sie überschreibt auch nicht den Effekt von Marken.

* Die verzauberte Kreatur ist nur ein Artefakt und eine Kreatur, aber keine anderen Kartentypen. Sie ist nur ein Insekt und keine anderen Kreaturentypen.

* In seltenen Fällen hat die Kreatur möglicherweise Untertypen, die keine Kreaturentypen sind, bevor sie von der Nachtstahl-Mutation verzaubert wird. Falls sie andere Artefakt-Untertypen hatten (zum Beispiel Ausrüstung), behält sie diese. Falls sie andere Untertypen hatte, die keine Artefakttypen oder Kreaturentypen sind (zum Beispiel Schrein), behält sie diese nicht.

* Die Kreatur behält alle Übertypen, die sie zuvor hatte. Insbesondere gilt: falls die Nachtstahl-Mutation eine legendäre Kreatur verzaubert, bleibt sie legendär. Und ein Kommandeur, der von ihr verzaubert wird, bleibt ein Kommandeur.

* Die Nachtstahl-Mutation hat keine Auswirkung auf die Farben der verzauberten Kreatur, falls sie welche hat. Sie ist weiterhin die Farbe bzw. die Farben, die sie war, bevor die Nachtstahl-Mutation ins Spiel gekommen ist.

* Die Nachtstahl-Mutation bewirkt, dass die verzauberte Kreatur alle Fähigkeiten außer Unzerstörbarkeit verliert, die sie hatte, als sie verzaubert wurde. Alle Fähigkeiten, die die Kreatur zu einem späteren Zeitpunkt erhält, funktionieren normal.

Naya-Seelenbestie

{6}{G}{G}

Kreatur — Bestie

0/0

Verursacht Trampelschaden

Wenn du die Naya-Seelenbestie wirkst, zeigt jeder Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek offen vor. Die Naya-Seelenbestie kommt mit $X + 1/+1$ -Marken ins Spiel, wobei X die Summe der umgewandelten Manakosten aller Karten ist, die auf diese Weise aufgedeckt wurden.

* Die letzte Fähigkeit der Naya-Seelenbestie wird ausgelöst, während die Naya-Seelenbestie auf dem Stapel ist. Nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, können Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren und wissen dabei, mit wie vielen Marken die Naya-Seelenbestie ins Spiel kommt, falls sie verrechnet wird.

Nemesis des wahren Namens

{1}{U}{U}

Kreatur — Meervolk, Räuber

3/1

Sowie die Nemesis des wahren Namens ins Spiel kommt, bestimme einen Spieler.

Die Nemesis des wahren Namens hat Schutz vor dem bestimmten Spieler. *(Diese Kreatur kann von nichts geblockt werden, Schaden zugefügt bekommen, verzaubert werden oder als Ziel bestimmt werden, das dieser Spieler kontrolliert.)*

* Schutz vor einem Spieler ist eine neue Variante der Schutzfähigkeit. Es bedeutet Folgendes:

- Die Nemesis des wahren Namens kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die der bestimmte Spieler kontrolliert.
- Die Nemesis des wahren Namens kann nicht von Auren verzaubert oder mit Ausrüstung ausgerüstet werden, die der bestimmte Spieler kontrolliert. (Das gleiche gilt für Befestigungen, die vom bestimmten Spieler kontrolliert werden, falls die Nemesis des wahren Namens zu einem Land wird.)
- Die Nemesis des wahren Namens kann nicht von Kreaturen geblockt werden, die der bestimmte Spieler kontrolliert.
- Jeglicher Schaden, der der Nemesis des wahren Namens von Quellen zugefügt würde, die der bestimmte Spieler kontrolliert, wird verhindert. (Das gilt auch für Quellen, die der bestimmte Spieler besitzt und die keinen Beherrscher haben.)

Oloro, der zeitlose Asket

{3}{W}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Riese, Soldat

4/5

Zu Beginn deines Versorgungssegments erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, kannst du {1} bezahlen. Falls du das tust, ziehst du eine Karte und jeder Gegner verliert 1 Lebenspunkt.

Falls sich Oloro, der zeitlose Asket, zu Beginn deines Versorgungssegments in deiner Kommandozone befindet, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

* Oloros erste Fähigkeit funktioniert nur, falls Oloro im Spiel ist.

* Falls Oloro dein Kommandeur ist, wird seine letzte Fähigkeit zu Beginn des Versorgungssegments deines ersten Zuges ausgelöst.

* Oloros zweite Fähigkeit wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.

* Du entscheidest, ob du {1} bezahlst, sowie die zweite Fähigkeit verrechnet wird. Falls du das tust, ziehst du eine Karte und jeder Gegner verliert 1 Lebenspunkt.

* Falls zwei von dir kontrollierte Kreaturen mit Lebensverknüpfung gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird Oloros Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung mehreren

Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

* In einigen ungewöhnlichen Fällen kannst du Lebenspunkte dazuerhalten, obwohl dein Lebenspunktstand insgesamt sinkt. Falls du zum Beispiel von zwei 3/3 Kreaturen angegriffen wirst und eine davon mit einer 2/2 Kreatur mit Lebensverknüpfung blockst, sinkt dein Lebenspunktstand um 1, obwohl du 2 Lebenspunkte dazuerhalten hast. Oloros zweite Fähigkeit würde ausgelöst werden.

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

Opalpalast

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

{1}, {T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs. Falls du dieses Mana verwendest, um deinen Kommandeur zu wirken, kommt er mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie er in dieser Partie aus der Kommandozone gewirkt wurde.

* Die Anzahl, wie oft er in dieser Partie aus der Kommandozone gewirkt wurde, beinhaltet das aktuelle Mal. Falls du deinen Kommandeur zum Beispiel zum ersten Mal in einer Partie aus der Kommandozone wirkst, kommt er mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, falls du Mana der letzten Fähigkeit des Opalpalasts für ihn verwendet hast.

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

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

* In anderen Formaten als Commander produziert die letzte Fähigkeit des Opalpalasts kein Mana.

Ophiomant

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

Bringe zu Beginn jedes Versorgungssegments einen 1/1 schwarzen Ophis-Kreaturespielstein mit Todesberührung ins Spiel, falls du keine Ophis kontrollierst.

* Die Fähigkeit des Ophiomanten überprüft zu Beginn jedes Versorgungssegments, ob du eine Ophis kontrollierst. Falls du dies tust, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

* Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, du aber eine Ophis kontrollierst, wenn versucht wird, die Fähigkeit zu verrechnen, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Kein Ophis-Kreaturespielstein wird erzeugt.

* Die Fähigkeit des Ophiomanten betrifft alle Kreaturen mit dem Kreaturentyp Ophis, die du kontrollierst, und nicht nur die Kreaturespielsteine, die der Ophiomant erzeugt hat.

Plötzliches Ableben

{X} {R}

Hexerei

Bestimme eine Farbe. Das Plötzliche Ableben fügt allen Kreaturen der bestimmten Farbe X Schadenspunkte zu.

* Du bestimmst den Wert für X, sobald du Plötzliches Ableben wirkst. Die Farbe bestimmst du erst, wenn es verrechnet wird.

* Plötzliches Ableben fügt einer mehrfarbigen Kreatur Schaden zu, falls eine ihrer Farben die Farbe ist, die bestimmt wurde.

Preis der Erkenntnis

{6} {B}

Verzauberung

Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der Karten, die Spieler auf der Hand halten dürfen.

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners fügt der Preis der Erkenntnis diesem Spieler so viele Schadenspunkte zu, wie dieser Karten auf seiner Hand hat.

* Zähle die Anzahl der Karten auf der Hand dieses Gegners, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.

Roon aus dem Verborgenen Reich

{2} {G} {W} {U}

Legendäre Kreatur — Nashorn, Soldat

4/4

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden

{2}, {T}: Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil. Bringe diese Karte zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

* Falls die Fähigkeit von Roon aus dem Verborgenen Reich einen Kommandeur als Ziel hat, kann der Besitzer dieser Karte bestimmen, dass sie in die Kommandozone gelegt wird, anstatt ins Exil geschickt zu werden. Die verzögerte ausgelöste Fähigkeit bringt sie zurück ins Spiel, unabhängig davon, in welche der beiden Zonen sie gelegt wurde, solange sie noch in dieser Zone ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Sydri, Elektrisierendes Genie

{W} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

2/2

{U}: Ein Nichtkreaturartefakt deiner Wahl wird bis zum Ende des Zuges eine Artefaktkreatur mit Stärke und Widerstandskraft in Höhe seiner umgewandelten Manakosten.

{W} {B}: Eine Artefaktkreatur deiner Wahl erhält Todesberührung und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

* Eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen, und ihre {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls diese bleibende Karte durchgehend seit Beginn des aktuellsten Zuges ihres Beherrschers unter seiner Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange diese bleibende Karte bereits eine Kreatur war.

* Falls das Nichtkreaturartefakt irgendwelche anderen Übertypen, Typen oder Untertypen hatte, behält es diese. In den meisten Fällen hat die Artefaktkreatur keine Kreaturentypen.

* Falls eine Ausrüstung, die an eine Kreatur angelegt ist, zu einer Kreatur wird, wird sie gelöst. Eine Ausrüstung, die gleichzeitig auch eine Kreatur ist, kann nicht eine andere Kreatur ausrüsten.

* Mehrfaches Vorkommen von Todesberührung oder Lebensverknüpfung auf der gleichen Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Toxische Sintflut

{2} {B}

Hexerei

Bezahle X Lebenspunkte als zusätzliche Kosten, um die Toxische Sintflut zu wirken.

Alle Kreaturen erhalten -X/-X bis zum Ende des Zuges.

* Das Bezahlen von Lebenspunkten stellt zusätzliche Kosten dar. Du verlierst diese Lebenspunkte, selbst wenn die Toxische Sintflut neutralisiert wird.

Unvermittelte Abwesenheit

{X} {W} {W}

Spontanzauber

Lege eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, unter die obersten X Karten der Bibliothek ihres Besitzers.

* Falls sich weniger als X Karten in der Bibliothek dieses Spielers befinden, lege die bleibende Karte unter die Bibliothek.

* Falls du 0 als Wert für X bestimmt hast, lege die bleibende Karte oben auf diese Bibliothek.

Urkraft des Lebens

{4} {G}

Verzauberung

Falls ein oder mehrere Spielsteine ins Spiel gebracht würden, werden stattdessen doppelt so viele dieser Spielsteine ins Spiel gebracht.

Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur gelegt würden, werden stattdessen doppelt so viele +1/+1-Marken auf sie gelegt.

* Es spielt keine Rolle, wer die Spielsteine bzw. die Kreatur, auf die +1/+1-Marken gelegt werden, kontrolliert.

* Urkraft des Lebens betrifft Kreaturen, die mit einer bestimmten Anzahl an Marken ins Spiel kommen. Falls eine Kreatur zum Beispiel normalerweise mit drei +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie mit sechs +1/+1-Marken ins Spiel.

* Falls zwei Urkraft des Lebens im Spiel sind, beträgt die Anzahl an Spielsteinen oder +1/+1-Marken das Vierfache der ursprünglichen Anzahl. Falls drei Urkraft des Lebens im Spiel sind, beträgt die Anzahl an Spielsteinen oder +1/+1-Marken das Achtfache der ursprünglichen Anzahl und so weiter.

Verderber des Fortschritts

{4} {G} {G}

Kreatur — Elementarwesen

2/2

Wenn der Verderber des Fortschritts ins Spiel kommt, zerstöre alle Artefakte und Verzauberungen. Lege für jede bleibende Karte, die auf diese Weise zerstört wurde, eine +1/+1-Marke auf den Verderber des Fortschritts.

* Die Fähigkeit des Verderbers des Fortschritts zerstört alle Artefakte und Verzauberungen, einschließlich jener, die du kontrollierst.

* Falls ein Artefakt oder eine Verzauberung nicht zerstört wird (zum Beispiel weil es bzw. sie Unzerstörbarkeit hat oder regeneriert wird), wird es bzw. sie nicht zur Anzahl der +1/+1-Marken hinzugezählt, die auf den Verderber des Fortschritts gelegt werden. Falls jedoch ein Artefakt oder eine Verzauberung zerstört wird und aufgrund eines Ersatzeffekts (wie ihn zum Beispiel In Frieden ruhen erzeugt) nicht auf den Friedhof seines bzw. ihres Besitzers gelegt wird, wird es bzw. sie hinzugezählt.

Verlockung der Spiegelung

{3}{U}

Hexerei

Verlockendes Angebot — Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Bringe einen Spielstein ins Spiel, der eine Kopie dieser Kreatur ist. Jeder Gegner kann einen Spielstein ins Spiel bringen, der eine Kopie dieser Kreatur ist. Bringe für jeden Gegner, der dies tut, einen Spielstein ins Spiel, der eine Kopie dieser Kreatur ist.

* Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, die Verlockung der Spiegelung zu verrechnen, wird die Verlockung der Spiegelung neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Es werden keine Kopien erzeugt.

* Falls die Kreatur deiner Wahl eine ausgelöste Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit hat, werden alle Fähigkeiten aller Kopien ausgelöst, sowie Verlockung der Spiegelung verrechnet wird. Alle diese Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt, nachdem Verlockung der Spiegelung fertig verrechnet wurde. Fähigkeiten, die vom aktiven Spieler kontrolliert werden, werden zuerst auf den Stapel gelegt (in der Reihenfolge seiner Wahl), gefolgt von Fähigkeiten, die von allen anderen Spielern kontrolliert werden, in Zugreihenfolge. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird als erstes verrechnet, und so weiter.

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

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

* Falls die kopierte Kreatur etwas anderes kopiert (wenn die kopierte Kreatur zum Beispiel ein Klon ist), dann kommt der Spielstein als das ins Spiel, was diese Kreatur kopiert hat.

* Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopieren die von Verlockung der Spiegelung erzeugten Spielsteine die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat.

* Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Verlockung der Unsterblichkeit

{4}{B}

Hexerei

Verlockendes Angebot — Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Jeder Gegner kann eine Kreaturenkarte aus seinem Friedhof ins Spiel zurückbringen. Bringe für jeden Gegner, der dies tut, eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Die Kreaturenkarten in Friedhöfen sind nicht Ziel der Hexerei. Die Karten werden erst bestimmt, sowie die Verlockung der Unsterblichkeit verrechnet wird.

Vermummter Schrecken

{4}{B}

Kreatur — Schrecken

4/4

Der Vermummte Schrecken kann nicht geblockt werden, falls der verteidigende Spieler alleine oder gleichzeitig mit einem anderen Spieler die meisten Kreaturen kontrolliert.

* Die Anzahl an Kreaturen, die jeder Spieler kontrolliert, wird erst festgestellt, wenn Blocker deklariert werden. Falls der verteidigende Spieler zu diesem Zeitpunkt nicht am meisten Kreaturen kontrolliert oder nicht gleichauf mit einem anderen Spieler die meisten Kreaturen kontrolliert, kann der Vermummte Schrecken geblockt werden.

* Sobald der Vermummte Schrecken geblockt ist, ist es egal, ob der verteidigende Spieler am meisten Kreaturen kontrolliert oder nicht. Der Block wird nicht rückgängig gemacht.

Volksaufruhr

{2}{R}

Verzauberung

Immer wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass sein bzw. ihr Beherrscher seine Bibliothek mischt, legt dieser Spieler eine Karte aus seiner Hand oben auf seine Bibliothek.

* Die Fähigkeit von Volksaufruhr wird auf den Stapel gelegt, nachdem die Bibliothek gemischt wurde.

Weissagender Geist

{4}{U}

Kreatur — Geist

2/4

Immer wenn der Weissagende Geist einem Spieler Kampfschaden zufügt, können du und dieser Spieler entsprechend viele Karten ziehen.

* Falls der Weissagende Geist seinem Beherrscher Kampfschaden zufügt (zum Beispiel weil Schaden umgeleitet wurde), zieht dieser Spieler zweimal die entsprechend Anzahl an Karten.

Magic: The Gathering, Magic, Magic Online, Magic: The Gathering—Commander und Innistrad sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2013 Wizards.