

## **Sethinweise zu *Magic: The Gathering—Commander* (Edition 2014)**

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

Fassung vom 23. September 2014

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen **Magic: The Gathering** Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, den Spielspaß mit den neuen Karten von Anfang an zu erhöhen, indem 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 <http://company.wizards.com/contactus>.

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

Der Abschnitt „Kartenspezifisches“ enthält Antworten zu den wichtigsten, häufigsten und verwirrendsten Fragen, die Spieler zu einzelnen Karten des Sets haben könnten. Die einzelnen Erklärungen im kartenspezifischen Abschnitt enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind 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 2014) besteht aus fünf unterschiedlichen Spiel-Packungen. Jede Spiel-Packung enthält ein Deck mit 100 unterschiedlichen Karten sowie eine übergroße Kommandeur-Karte. Die fünf Decks sind „Aus Stein geschmiedet“, „Blick durch die Zeit“, „Finsternis verpflichtet“, „Von Grund auf neu“ und „Naturgesteuert“.

Erscheinungsdatum: 7. November 2014

Unter [Wizards.com/Locator](http://Wizards.com/Locator) findest du eine Veranstaltung oder einen Magic-Store in deiner Nähe.

-----

### **Neue Karten und Turnierlegalität**

Die *Magic: The Gathering—Commander* (Edition 2014) Decks enthalten insgesamt 61 Karten, die brandneu in **Magic** sind. 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.

Für weitere Informationen zu **Magic**, besuche [Magic.Wizards.com/Rules](http://Magic.Wizards.com/Rules). Weitere Informationen über die Turnierlegalität einer bestimmten Karte findest du auf [Gatherer.Wizards.com](http://Gatherer.Wizards.com). Suche nach der Karte und öffne dann die Registerkarte „Sets & Legality“.

-----

## **Übersicht**

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 mit 40 Lebenspunkten. Das Deck jedes Spielers wird von einem Kommandeur angeführt – üblicherweise eine legendäre Kreatur, wobei in diesem Release fünf Planeswalker vorgestellt werden, die ebenfalls als Kommandeure fungieren

können. Die Wahl des Kommandeurs bestimmt gleichzeitig, welche anderen Karten der Spieler in diesem Deck haben kann.

Eine empfohlene Liste der ausgeschlossenen Karten für das Commander-Format wird vom Regelkomitee auf [MTGCommander.net](http://MTGCommander.net) veröffentlicht und aktualisiert, nicht von Wizards of the Coast. Das Commander-Format auf **Magic Online** berücksichtigt diese Liste der ausgeschlossenen Karten.

-----

## **Commander-Deckbau**

- \* Commander-Decks enthalten genau 100 Karten (einschließlich dem Kommandeur des Decks).
- \* Der Deck-Kommandeur muss eine legendäre Kreatur sein oder einer der fünf in diesem Release enthaltenen Planeswalkern.
- \* Commander ist ein Highlander-Format. Das bedeutet, dass abgesehen von Standardländern alle Karten einen anderen Namen haben müssen (es zählt das englische Original).
- \* Die Farbidentität deines Kommandeurs bestimmt, welche Karten in deinem Deck enthalten sein dürfen. Die Farbidentität einer Karte umfasst ihre Farben, wie sie durch ihre Manakosten oder ihren Farbindikator festgelegt werden, sowie die Farben aller farbigen Manasymbole in ihrem Regeltext.
- \* Eine Karte, deren Farbidentität eine Farbe enthält, die nicht der Farbidentität deines Kommandeurs entspricht, darf nicht in deinem Deck enthalten sein.
- \* 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 einer Karte.
- \* 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 Welten-, Komplott- und Conspiracy-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. Das ist eher unwahrscheinlich, falls dein

Kommandeur ein Planeswalker ist, könnte aber dennoch eintreten, falls der Planeswalker zu einer Kreatur wird und Kampfschaden zufügt.

\* 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

Im Unterschied zu Partien mit zwei Spielern laufen Multiplayer-Partien auch dann weiter, wenn ein Spieler verliert und aus der Partie ausscheidet.

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

\* Fähigkeiten oder Kopien von Zaubersprüchen, die auf Verrechnung warten und die der Spieler 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.

-----

### Übergroße Kommandeure

Jedes ***Magic: The Gathering—Commander*** (Edition 2014) Deck enthält eine übergroße Premiumkarte, die dem Kommandeur des Decks entspricht. Diese Karte ist nur zum Spaß gedacht und keineswegs für das Commander-Format notwendig.

\* Du musst die herkömmliche **Magic**-Karte deines Kommandeurs besitzen, selbst wenn du die übergroße Premiumkarte verwendest.

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

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

-----

### Neues Fähigkeitswort: Leutnant

Leutnant ist ein Fähigkeitswort, das in Kursivschrift auf einem Zyklus von Kreaturen erscheint, die mächtiger werden, falls du gerade deinen Kommandeur kontrollierst. (Ein Fähigkeitswort hat regeltechnisch keine Bedeutung.)

Vertrauter des Tyrannen

{5} {R} {R}

Kreatur — Drache

5/5

Fliegend, Eile

*Leutnant* — Solange du deinen Kommandeur kontrollierst, erhält der Vertraute des Tyrannen +2/+2 und hat „Immer wenn der Vertraute des Tyrannen angreift, fügt er einer Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, 7 Schadenspunkte zu“.

\* Die Leutnant-Fähigkeit wird nur angewendet, falls dein Kommandeur unter deiner Kontrolle im Spiel ist.

\* Die Leutnant-Fähigkeit prüft nur, ob du deinen eigenen Kommandeur kontrollierst. Sie gilt nicht, wenn du den Kommandeur eines anderen Spielers kontrollierst.

\* Falls du die Kontrolle über eine Kreatur mit Leutnant-Fähigkeit übernimmst, die einem anderen Spieler gehört, so prüft die Fähigkeit, ob du deinen eigenen Kommandeur kontrollierst. Falls dies zutrifft, wird die Fähigkeit angewendet. Sie überprüft nicht, ob der ursprüngliche Beherrscher der Kreatur seinen Kommandeur kontrolliert oder nicht.

\* Falls du die Kontrolle über deinen Kommandeur verlierst, hören die Leutnant-Fähigkeiten deiner Kreaturen sofort auf zu wirken. Falls dadurch die Widerstandskraft einer Kreatur auf einen Wert sinkt, der gleich groß oder kleiner ist als der auf ihr vermerkte Schaden, wird diese Kreatur zerstört.

\* Falls eine ausgelöste Fähigkeit, die durch eine Leutnant-Fähigkeit verliehen wurde, ausgelöst wird und du als Antwort auf das Auslösen dieser Fähigkeit die Kontrolle über deinen Kommandeur verlierst (wodurch der Leutnant diese Fähigkeit verliert), so wird diese ausgelöste Fähigkeit trotzdem verrechnet.

-----

## **Zyklus: Präsente**

Die Präsente sind ein Zyklus von Karten, die zwei positive Effekte haben. Bei jedem Effekt profitierst sowohl du als auch ein Gegner, den du bestimmst.

Scharfsinniges Präsent

{4} {U}

Spontanzauber

Bestimme einen Gegner. Du und dieser Spieler zieht je drei Karten.

Bestimme einen Gegner. Enttappe alle bleibende Karten, die du kontrollierst und die keine Länder sind, und alle bleibenden Karten, die dieser Spieler kontrolliert und die keine Länder sind.

\* Du kannst für beide Effekte denselben oder unterschiedliche Gegner wählen. Die betroffenen Spieler sind keine Ziele des Zauberspruchs.

\* Für jedes Präsent mit Ausnahme des Vulkanischen Präsents (siehe hierzu den entsprechenden Eintrag im Abschnitt „Kartenspezifisches“) bestimmst du für jeden Effekt einen Gegner, sowie der Zauberspruch verrechnet wird.

-----

## **KARTENSPEZIFISCHES**

Arkaner Leuchtturm

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

{1}, {T}: Bis zum Ende des Zuges verlieren Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, Fluchsicherheit und Verhülltheit und können Fluchsicherheit und Verhülltheit weder haben noch erhalten.

\* Die zweite Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die von deinen Gegnern kontrolliert werden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug ins Spiel kommen oder unter die Kontrolle eines Gegners geraten, sind nicht betroffen.

\* Nachdem die zweite Fähigkeit verrechnet wurde, können dauerhafte Effekte, die durch die Verrechnung von Zaubersprüchen und Fähigkeiten erzeugt würden und betroffenen Kreaturen Fluchsicherheit und Verhülltheit gewähren würden, nicht erzeugt werden. Wenn beispielsweise nach dem Verrechnen der zweiten Fähigkeit ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, der Kreaturen, die er kontrolliert, Fluchsicherheit gewähren würde, so würden diese dadurch keine Fluchsicherheit erhalten. (Falls dieser Zauberspruch zusätzliche Effekte hat, zum Beispiel solche, die die Stärke der Kreaturen erhöhen, werden diese Effekte ganz normal angewendet.)

\* Dauerhafte Effekte, die durch statische Fähigkeiten erzeugt werden (wenn beispielsweise eine Aura einer Kreatur Fluchsicherheit verleiht), haben in diesem Zug keine Wirkung, aber wirken wieder, sobald der Zug beendet wurde.

-----

### Beherrschender Wille

{3}{U}

#### Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl übernimmt bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über bis zu drei nichtangreifende Kreaturen deiner Wahl. Enttappe diese Kreaturen. Sie blocken in diesem Zug, falls möglich.

\* Der Beherrscher der Kreaturen bestimmt für jeder der drei als Ziel gewählten Kreaturen, welche angreifende Kreatur sie blockt.

\* Jede dieser Kreaturen blockt nur, falls sie dazu zu Beginn des Blocker-deklarieren-Segments in der Lage ist. Falls eine der Kreaturen zu diesem Zeitpunkt getappt ist, ein Zauberspruch oder einer Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht blocken kann, oder keine Kreaturen ihren Beherrscher oder einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, angreifen, dann blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur blockt, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken.

\* Beachte: Der Beherrschende Wille verleiht den als Ziel gewählten Kreaturen keine Eile. Falls sie nicht aus irgendeinem anderen Grund Eile haben, können sie in diesem Zug nicht angreifen.

-----

### Belagerungsbehemoth

{5}{G}{G}

Kreatur — Bestie

7/4

#### Fluchsicher

Solange der Belagerungsbehemoth angreift, kannst du jede Kreatur, die du kontrollierst, ihren Kampfschaden zuweisen lassen, als ob sie nicht geblockt worden wäre.

\* Du bestimmst, ob der Kampfschaden einer Kreatur zugewiesen werden soll, als ob sie nicht geblockt worden wäre, kurz bevor dieser Schaden tatsächlich zugewiesen wird. Du kannst das für jede Kreatur, die du kontrollierst, separat bestimmen: Das heißt, du kannst keine, manche oder alle diese Kreaturen ihren Kampfschaden zuweisen lassen, als ob sie nicht geblockt worden wären.

-----

### Blutige Ausbeute

{B}

#### Spontanzauber

Bringe einen X/X schwarzen Schrecken-Kreaturenspielstein ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die in diesem Zug gestorben sind.

\* Verwende die Anzahl an Kreaturen, die in diesem Zug gestorben sind, sowie die Blutige Ausbeute verrechnet wird, um den Wert von X zu bestimmen. Oder anders ausgedrückt: Es werden auch alle Kreaturen gezählt, die als Antwort auf die Blutige Ausbeute sterben.

-----

Boshafte Heimsuchung

{B} {B}

Spontanzauber

*Morbide* — Wenn du die Boshafte Heimsuchung wirkst und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, kannst du die Boshafte Heimsuchung kopieren und ein neues Ziel für die Kopie bestimmen.

Zerstöre eine nichtschwarze Kreatur deiner Wahl.

\* Die Kopie der Boshaften Heimsuchung wird auf dem Stapel erzeugt. Sie wird nicht gewirkt, daher wird die Morbide-Fähigkeit nicht erneut ausgelöst.

\* Die Kopie hat automatisch dasselbe Ziel wie der ursprüngliche Zauberspruch. Du musst das Ziel nicht ändern, falls du das nicht möchtest oder es nicht kannst (zum Beispiel weil keine anderen nichtschwarzen Kreaturen im Spiel sind). Falls du das Ziel änderst, muss das neue Ziel ein legales Ziel für die Boshafte Heimsuchung sein.

-----

Dämon der unsäglichen Pein

{3} {B} {B}

Kreatur — Dämon

4/4

Fliegend

*Leutnant* — Solange du deinen Kommandeur kontrollierst, erhält der Dämon der unsäglichen Pein +2/+2 und hat „Immer wenn der Dämon der unsäglichen Pein einem Spieler Kampfschaden zufügt, opfert dieser Spieler eine Kreatur.“

\* Falls der Dämon der unsäglichen Pein einem Spieler zum gleichen Zeitpunkt Kampfschaden zufügt, an dem deinem Kommandeur tödlicher Schaden zugefügt wird, so wird die ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und der Spieler muss eine Kreatur opfern.

-----

Daretti der Schrottkundige

{3} {R}

Planeswalker — Daretti

3

+2: Wirf bis zu zwei Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten.

−2: Opfere ein Artefakt. Falls du dies tust, bringe eine Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

−10: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn ein Artefakt aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, bringe seine Karte zu Beginn des nächsten Endsegments ins Spiel zurück.“

Daretti der Schrottkundige kann dein Kommandeur sein.

\* Du kannst auch entscheiden, keine Karten abzuwerfen, sowie die erste Fähigkeit verrechnet wird. In diesem Fall ziehst du keine Karten.

\* Du entscheidest, welches Artefakt geopfert wird, sowie die zweite Fähigkeit verrechnet wird. Du musst ein Artefakt opfern, falls du zu diesem Zeitpunkt eines kontrollierst. Wenn du beispielsweise zu dem Zeitpunkt, an dem du die zweite Fähigkeit aktivierst, zwei Artefakte kontrollierst, doch das Artefakt, das du opfern wolltest, als Antwort zerstört wird, musst du das andere Artefakt opfern, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

\* Die Fähigkeit von Daretis Emblem bringt die Artefaktkarte nur dann ins Spiel zurück, wenn sie immer noch in deinem Friedhof ist, sowie die verzögerte ausgelöste Fähigkeit zu Beginn des nächsten Endsegments verrechnet

wird. Falls die Artefaktkarte deinen Friedhof vorher verlässt (selbst wenn sie danach wieder zurück auf deinen Friedhof gelegt wurde), bringt die Fähigkeit sie nicht wieder ins Spiel zurück.

-----

Die Mächtigen stürzen

{4}{W}

Hexerei

Zerstöre alle Kreaturen, deren Stärke größer ist als die Stärke einer Kreatur deiner Wahl.

\* Verwende die Stärke der Kreatur deiner Wahl, sowie Die Mächtigen stürzen verrechnet wird, um zu bestimmen, welche Kreaturen zerstört werden. Die Mächtigen stürzen hat keine dieser Kreaturen als Ziel, daher wird eine Kreatur mit Fluchsicherheit oder Schutz vor Weiß zerstört, wenn ihre Stärke groß genug ist.

\* Die Mächtigen stürzen zerstört nicht die als Ziel gewählte Kreatur.

\* Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, an dem versucht wird, Die Mächtigen stürzen zu verrechnen, ein illegales Ziel ist, wird die Fähigkeit neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Keine Kreaturen werden zerstört.

-----

Die Toten erwecken

{X}{B}{B}

Spontanzauber

Wirke Die Toten erwecken nur während des Kampfes im Zug eines Gegners.

Bringe X Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Opfere diese Kreaturen zu Beginn des nächsten Endsegments.

\* Die verzögerte ausgelöste Fähigkeit, die dich zwingt, die Kreaturen zu opfern, wird nur einmal ausgelöst. Falls du eine oder mehrere dieser Kreaturen zu diesem Zeitpunkt nicht opferst (zum Beispiel weil ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernommen hat), so wird dich die Fähigkeit nicht in späteren Zügen dazu zwingen, diese Kreaturen zu opfern.

-----

Einhaltgebietende Priesterin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Aufblitzen

Falls eine Nichtspielsteinkreatur ins Spiel kommen würde und sie nicht gewirkt wurde, schicke sie stattdessen ins Exil.

\* Die letzte Fähigkeit der Einhaltgebietenden Priesterin hat keinen Effekt auf Nichtspielsteinkreaturen, die gewirkt wurden, einschließlich jener, die aus ungewöhnlichen Zonen wie aus deinem Friedhof gewirkt wurden.

\* Die letzte Fähigkeit der Einhaltgebietenden Priesterin verhindert nicht, dass Kreaturenspielsteine ins Spiel kommen. Sie betrifft auch keine Kreaturen, die bereits im Spiel sind.

\* Falls die Einhaltgebietende Priesterin ins Spiel kommt, ohne gewirkt worden zu sein, schickt sie sich nicht selbst ins Exil.

\* Falls die Einhaltgebietende Priesterin zur selben Zeit ins Spiel kommt wie andere Kreaturen, so hat ihre Fähigkeit keinen Effekt auf diese.

-----

Engel der Stunde der Not

{5}{W}{W}

Kreatur — Engel

5/4

Aufblitzen

Fliegend

Wenn der Engel der Stunde der Not ins Spiel kommt und falls du ihn aus deiner Hand gewirkt hast, schicke alle angreifenden Kreaturen ins Exil.

\* Kreaturen, die als Angreifer deklariert wurden oder die angreifend ins Spiel gekommen sind, bleiben angreifende Kreaturen, bis die Kampfphase beendet ist. Es ist möglich, alle angreifenden Kreaturen ins Exil zu schicken, nachdem sie Kampfschaden zugefügt haben, falls du den Engel der Stunde der Not während des Kampfschadensegments oder während des Ende-des-Kampfes-Segments wirkst.

\* Falls du den Engel der Stunde der Not außerhalb des Kampfes wirkst, wird seine ausgelöste Fähigkeit zwar ausgelöst, hat aber keinen Effekt.

\* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich dazu auffordert, den Engel der Stunde der Not aus deiner Hand ins Spiel zu bringen – das heißt, ohne ihn zu wirken – so wird seine ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

-----

Erbitterte Fehde

{4} {R}

Verzauberung

Sowie die Erbitterte Fehde ins Spiel kommt, bestimme zwei Spieler.

Falls eine Quelle, die einer der bestimmten Spieler kontrolliert, dem anderen bestimmten Spieler oder einer bleibenden Karte, die dieser Spieler kontrolliert, Schaden zufügen würde, fügt sie diesem Spieler oder dieser bleibenden Karte stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

\* Die Erbitterte Fehde gilt für jeden Schaden aus Quellen, die der bestimmte Spieler kontrolliert, nicht nur für Kampfschaden.

\* Die Quelle des Schadens bleibt unverändert. Jeder Zauberspruch, der Schaden zufügt, benennt die Quelle des Schadens. Das ist im Normalfall der Zauberspruch selbst. Eine Fähigkeit, die Schaden zufügt, benennt die Quelle des Schadens, wobei es jedoch nie die Fähigkeit selbst ist. Allerdings ist die Quelle der Fähigkeit üblicherweise auch die Quelle des Schadens.

\* Falls zwei Erbitterte Fehden im Spiel sind und für beide dieselben zwei Spieler bestimmt wurden, verdoppelt jede Erbitterte Fehde den zugefügten Schaden. Das heißt, dass zwei Erbitterte Fehden letztendlich den Schaden vervierfachen, drei Erbitterte Fehden ihn verachtfachen und vier ihn versechzehnfachen.

\* Falls mehrere Effekte einen Einfluss darauf haben, wie Schaden zugefügt wird, bestimmt der Spieler, dem der Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, die Reihenfolge, in der diese Effekte angewendet werden. Die Fähigkeit des Hochdekorierten Greifen lautet zum Beispiel: „{1} {W}: Verhindere den nächsten 1 Kampfschadenspunkt, der dir in diesem Zug zugefügt würde.“ Nehmen wir mal an, du kontrollierst einen Hochdekorierten Greifen und für eine erbitterte Fehde wurden als Spieler du und ein Gegner bestimmt. Falls eine Kreatur, die dieser Spieler kontrolliert, dir 3 Kampfschadenspunkte zufügen würde und die Fähigkeit des Hochdekorierten Greifen einmal verrechnet wurde, kannst du entscheiden, entweder (a) den Effekt des Hochdekorierten Greifen erst anzuwenden und so 1 Schadenspunkt zu verhindern, um anschließend durch den Effekt von Erbitterte Fehde den Schaden verdoppeln zu lassen, mit dem Ergebnis, dass dir 4 Schadenspunkte zugefügt werden, oder (b) erst den Effekt der Erbitterten Fehde anzuwenden, wodurch der Schaden auf 6 Schadenspunkte verdoppelt wird, um anschließend durch die Fähigkeit des Hochdekorierten Greifen 1 Schadenspunkt zu verhindern, mit dem Ergebnis, dass dir 5 Schadenspunkte zugefügt werden.

-----

Feldon vom Dritten Pfad

{1} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

2/3

{2}{R}, {T}: Bringe einen Spielstein ins Spiel, der eine Kopie einer Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen auch ein Artefakt ist. Er erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

\* Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkreatur aufgedruckt war (außer dass die Kopie auch ein Artefakt ist) und sonst nichts.

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

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

\* Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie des Spielsteins wird oder als Kopie des Spielsteins ins Spiel kommt, so kopiert die Kreatur die Kreaturenkarte, die der Spielstein kopiert, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen auch ein Artefakt ist. Das trifft auch dann zu, wenn die Kreaturenkarte, die von Feldon vom Dritten Pfad kopiert wurde, zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Friedhof ist. Allerdings erhält die neue Kopie nicht Eile und sie wird auch nicht zu Beginn des nächsten Endsegments geopfert.

\* Falls jedoch die Fähigkeit von Feldon vom Dritten Pfad aufgrund eines Ersatzeffektes (wie dem, den die Zeit der Verdopplung erzeugt) mehrere Spielsteine erzeugt, erhält jeder dieser Spielsteine Eile und du opferst jeden davon.

-----

Fleischzerleger

{2}{B}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Einschüchtern

{1}{B}, opfere eine andere Kreatur: Lege zwei +1/+1-Marken auf den Fleischzerleger.

Wenn der Fleischzerleger stirbt, bringe einen X/X schwarzen Schrecken-Kreaturenspielstein ins Spiel, wobei X gleich der Stärke des Fleischzerlegers ist.

\* Verwende die Stärke des Fleischzerlegers, als er starb (einschließlich aller +1/+1-Marken, die auf ihm lagen), um X zu bestimmen.

-----

Geralf der Leichenflicker

{3}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/4

{2}{U}, {T}: Jeder Spieler legt die obersten drei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof. Schicke bis zu zwei Kreaturenkarten, die auf diese Weise auf den Friedhof gelegt wurden, ins Exil. Bringe einen X/X blauen Zombie-Kreaturenspielstein ins Spiel, wobei X der Gesamtstärke der Karten entspricht, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden.

\* „Auf diese Weise ins Exil geschickt“ bezieht sich auf die Exil-Anweisung, die Teil des Effekts dieser Fähigkeit ist. Falls die Karten, die ein Spieler auf seinen Friedhof legen würde, stattdessen aufgrund eines Ersatzeffektes ins Exil geschickt werden, so werden diese Karten nicht auf den Friedhof gelegt und können daher auch nicht von dort durch den nächsten Teil der Fähigkeit ins Exil geschickt werden. In diesem Fall ist der Wert von X 0. Daraufhin bringst du einen 0/0 Spielstein ins Spiel, der dann stirbt und aufhört zu existieren (es sei denn, seine Widerstandskraft wird auf über 0 erhöht).

-----

Gerechte Strafe

{3}{W}

Spontanzauber

Verhindere allen Schaden, der dir oder Planeswalkern, die du kontrollierst, in diesem Zug von Quellen, die du nicht kontrollierst, zugefügt würde. Falls auf diese Weise Schaden aus einer Quelle, die eine Kreatur ist, verhindert wurde, fügt die Gerechte Strafe dieser Kreatur entsprechend viele Schadenspunkte zu. Falls auf diese Weise Schaden aus einer Quelle, die keine Kreatur ist, verhindert wurde, fügt die Gerechte Strafe dem Beherrscher der Quelle entsprechend viele Schadenspunkte zu.

\* Der Effekt der Gerechten Strafe ist kein Umlenkungseffekt. Falls die Gerechte Strafe Schaden verhindert, fügt sie (und nicht die ursprüngliche Quelle) der Kreatur bzw. dem Spieler Schadenspunkte als Teil des Verhinderungseffekts zu. Die Gerechte Strafe ist die Quelle des neuen Schadens, daher betreffen die Eigenschaften der ursprünglichen Quelle (wie ihre Farbe, und ob sie Lebensverknüpfung oder Todesberührung hatte) diesen neuen Schaden nicht. Der neue Schaden ist kein Kampfschaden, selbst falls der verhinderte Schaden Kampfschaden war.

\* Falls die Gerechte Strafe einem Gegner Schaden zufügen würde, kannst du den Schaden auf einen Planeswalker umlenken, den dieser Spieler kontrolliert.

-----

Grabsieber

{5}{G}

Kreatur — Elementarwesen, Bestie

5/7

Wenn der Grabsieber ins Spiel kommt, bestimmt jeder Spieler einen Kreaturentyp und bringt eine beliebige Anzahl an Karten dieses Typs aus seinem Friedhof auf seine Hand zurück.

\* Der Kreaturentyp, den jeder Spieler bestimmt, gilt nur für diesen Spieler. Falls zum Beispiel ein anderer Spieler Elf bestimmt, bringst du keine Elf-Karten auf deine Hand zurück, außer falls du ebenfalls Elf als Kreaturentyp bestimmt hast (oder eine Elf-Karte in deinem Friedhof zusätzlich den von dir bestimmten Kreaturentyp hat).

-----

Heiliger Seelenhüter

{1}{W}{W}

Kreatur — Avatar

3/2

Wachsamkeit

Wenn der Heilige Seelenhüter stirbt, bringe X 1/1 weiße Geist-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.

\* Zähle die Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, einschließlich des Heiligen Seelenhüters, falls dieser noch dort sein sollte, um zu bestimmen, wie viele Geister erzeugt werden.

-----

Höllisches Präsent

{4}{B}

Hexerei

Bestimme einen Gegner. Du und dieser Spieler opfert je eine Kreatur. Jeder Spieler, der auf diese Weise eine Kreatur geopfert hat, zieht zwei Karten.

Bestimme einen Gegner. Bringe eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück und dann bringt dieser Spieler eine Kreaturenkarte aus seinem Friedhof ins Spiel zurück.

\* Das Opfern der Kreatur ist nicht optional. Falls du mindestens eine Kreatur kontrollierst, musst du eine opfern. Falls du keine Kreatur kontrollierst, opferst du keine Kreatur und ziehst nicht zwei Karten. Das Gleiche gilt für den bestimmten Gegner.

\* Du bestimmst, welche Kreaturenkarte zurück ins Spiel gebracht wird und anschließend der bestimmte Gegner, welche Kreaturenkarte er zurück ins Spiel bringt. Diese Entscheidungen werden erst getroffen, wenn das Höllische Präsent verrechnet wird. Keine der beiden Karten ist ein Ziel des Höllischen Präsent.

-----

### Kampfanzug

{4}

#### Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2, hat Eile, kann weder dich noch einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen und kann nicht geopfert werden.

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners kannst du diesen Spieler bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über die ausgerüstete Kreatur übernehmen lassen. Falls du dies tust, enttappe sie.

Ausrüsten {3}

\* Die ausgerüstete Kreatur kann auf keine Weise geopfert werden. Falls ein Effekt dich dazu auffordert, diese Kreatur zu opfern, so 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 dazu auffordert, eine Kreatur zu opfern, und du noch andere Kreaturen kontrollierst, außer der, die mit dem Kampfanzug ausgerüstet ist, so musst du eine von diesen opfern. Du kannst nicht versuchen, die ausgerüstete Kreatur zu opfern, und da dies nicht möglich ist dann den Effekt ignorieren.

-----

### Kriegstreiber-Höllendrache

{4} {R} {R}

#### Kreatur — Drache

5/5

#### Fliegend

Alle Kreaturen greifen in jedem Kampf an, falls möglich.

{1} {R}: Angreifende Kreaturen erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

\* Für jede Kreatur entscheidet ihr Beherrscher, welchen Spieler oder Planeswalker sie angreift.

\* Falls während des Angreifer-deklarierten-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.

\* Nur Kreaturen, die angreifen, wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird, erhalten +1/+0. Das bedeutet: Falls du sie aktivierst, bevor Angreifer deklariert wurden, erhält keine Kreatur einen Bonus, auch jene nicht, die später im Zug angreifen.

\* Falls es in einem Zug mehrere Kampfphasen gibt, müssen die Kreaturen in jeder Kampfphase angreifen, in der sie angreifen können.

-----

### Krone der Verdammnis

{3}

#### Artefakt

Immer wenn eine Kreatur dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift, erhält sie +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

{2}: Ein Spieler deiner Wahl außer dem Besitzer der Krone der Verdammnis übernimmt die Kontrolle über sie.

Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

\* Du bist der Besitzer der Krone der Verdammnis, falls sie zu Beginn der Partie Teil deines Decks war. Das heißt, sobald du einmal die Krone der Verdammnis an deine Gegner abgegeben hast, können diese dir die Krone der Verdammnis nicht mehr zurückgeben, indem sie ihre Fähigkeit aktivieren (allerdings können andere Effekte, wie die Fähigkeit von Zedruu der Großherzigen, dies tun).

-----

Lebensblut-Hydra

{X}{G}{G}{G}

Kreatur — Hydra

0/0

Verursacht Trampelschaden

Die Lebensblut-Hydra kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.

Wenn die Lebensblut-Hydra stirbt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke dazu und ziehst entsprechend viele Karten.

\* Verwende die Stärke der Lebensblut-Hydra, als sie starb (einschließlich aller +1/+1-Marken, die auf ihr lagen), um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst und wie viele Karten du ziehst.

-----

Liebliche Sirenen

{2}{U}

Kreatur — Sirene

1/3

{U}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl greift einen Gegner deiner Wahl in diesem Zug an, falls möglich.

Morph {U} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)*

\* „Gegner deiner Wahl“ bedeutet einer deiner Gegner. Das heißt, die Fähigkeit der Lieblichen Sirenen kann keine Kreatur dazu veranlassen, dich anzugreifen.

\* Die als Ziel gewählte Kreatur muss den als Ziel gewählten Gegner angreifen, falls möglich, nicht einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert.

\* Falls die als Ziel gewählte Kreatur zum Zeitpunkt, an dem Angreifer deklariert werden, getappt ist oder 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 ihres Beherrschers war (und nicht Eile hat), dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass die Kreatur den Gegner angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.

\* Falls die Kreatur den Spieler aus einem der oben genannten Gründe nicht angreifen kann, sie jedoch noch anderweitig angreifen kann, so kann ihr Beherrscher bestimmen, dass sie einen anderen Spieler oder einen Planeswalker angreift oder dass sie nicht angreift.

\* Falls entweder die als Ziel gewählte Kreatur oder der als Ziel gewählte Spieler illegale Ziele sind, wenn versucht wird, die aktivierte Fähigkeit zu verrechnen, so hat die Fähigkeit keinen Effekt. Die Kreatur wird nicht gezwungen einen Gegner anzugreifen, kann dies aber tun, falls möglich.

-----

Lied der Dryaden

{2}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine bleibende Karte

Die verzauberte bleibende Karte ist ein farbloses Wald-Land.

\* Die verzauberte bleibende Karte verliert alle Kartentypen, Untertypen und Farben, die sie vorher hatte. Sie behält jedoch alle Übertypen, die sie hatte, und auch ihren Namen. Sie erhält „{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {G}“ und verliert alle anderen Fähigkeiten in ihrem Regeltext. Sie behält jedoch jegliche Fähigkeiten, die sie durch andere Effekte erhalten hat.

\* Falls die bleibende Karte eine an etwas angelegte Aura oder Ausrüstung war, so wird sie gelöst.

-----

### Mannigfaltige Landschaft

Land

Die Mannigfaltige Landschaft kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

{2}, {T}, opfere die Mannigfaltige Landschaft: Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten, die einen Landtyp gemeinsam haben, bringe diese getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

\* Du kannst auch bloß eine Standardland-Karte mit der zweiten aktivierten Fähigkeit heraussuchen und diese getappt ins Spiel bringen.

-----

### Meisterhafte Schrottverwertung

{3}{R}{R}

Hexerei

Jeder Spieler schickt alle Artefaktkarten aus seinem Friedhof ins Exil, opfert dann alle Artefakte, die er kontrolliert, und bringt dann alle auf diese Weise ins Exil geschickten Karten ins Spiel.

\* „Auf diese Weise ins Exil geschickt“ bezieht sich auf die Exil-Anweisung, die Teil des Effekts der Meisterhaften Schrottverwertung ist. Falls die geopferten Artefakte stattdessen aufgrund eines Ersatzeffektes ins Exil geschickt werden, werden diese Karten nicht ins Spiel gebracht.

-----

### Meisterwerk der Erfindungsgabe

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Du kannst das Meisterwerk der Erfindungsgabe als Kopie einer beliebigen Ausrüstung im Spiel ins Spiel kommen lassen.

\* Das Meisterwerk der Erfindungsgabe besitzt zwar selbst keine Ausrüsten-Fähigkeit, es hat aber die Ausrüsten-Fähigkeit der Ausrüstung, die es kopiert.

\* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der bestimmten Ausrüstung werden ausgelöst. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Ausrüstung funktionieren ebenfalls.

-----

### Nekromagische Auslese

{4}{B}{B}{B}

Hexerei

Zerstöre alle Kreaturen und bringe dann eine Kreaturenkarte, die auf diese Weise auf einen Friedhof gelegt wurde, unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück. Sie ist zusätzlich zu ihren anderen Farben und Typen ein schwarzer Zombie. Schicke die Nekromagische Auslese ins Exil.

\* Die Nekromagische Auslese überschreibt weder Farben noch Typen der Kreatur. Stattdessen fügt sie eine weitere Farbe und einen weiteren Kreaturentyp hinzu.

\* Falls die Kreatur normalerweise farblos ist, wird sie jetzt einfach schwarz. Sie kann nicht gleichzeitig farblos und schwarz sein.

-----

### Rankengeflecht

{3}{G}{G}

Kreatur — Pflanze, Elementarwesen

5/5

Verursacht Trampelschaden

{1} {G}: Bis zum Ende des Zuges hat eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5 und verursacht Trampelschaden.

\* Die aktivierte Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basisstärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Andere Effekte, die ihre Basisstärke und -Widerstandskraft festlegen und verrechnet werden, nachdem das Rankengeflecht verrechnet wurde, überschreiben den Effekt des Rankengeflechts.

\* Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft der als Ziel gewählten Kreatur verändern (wie die Effekte von Riesenwuchs und Glorreiche Hymne), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die die Stärke und Widerstandskraft der als Ziel gewählten Kreatur modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

-----

Rebellion anzetteln

{4} {R} {R}

Hexerei

Für jeden Spieler fügt Rebellion anzetteln diesem Spieler und allen Kreaturen, die dieser Spieler kontrolliert, so viele Schadenspunkte zu, wie er Kreaturen kontrolliert.

\* Der Schaden wird gleichzeitig zugefügt. Falls das dazu führt, dass alle Spieler 0 Lebenspunkte oder weniger haben, endet die Partie unentschieden.

-----

Ruf der Wölfe

{3} {G}

Verzauberung

Bringe zu Beginn deines Versorgungssegments  $X \frac{2}{2}$  grüne Wolf-Kreaturenspielsteine ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an Gegnern ist, die vier oder mehr Karten auf der Hand haben.

\* Verwende die Anzahl an Gegnern, die beim Verrechnen der Fähigkeit vier oder mehr Karten auf der Hand haben, um den Wert von X zu bestimmen.

-----

Sphäre des Kommandeurs

{3}

Artefakt

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs.

Opfere die Sphäre des Kommandeurs: Ziehe eine Karte.

\* 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 farblos ist, hat er keine Farben in seiner Farbidentität und die Sphäre des Kommandeurs produziert kein Mana.

\* In anderen Formaten als Commander produziert die Sphäre des Kommandeurs kein Mana.

-----

Stein des Sagensuchers

{6}

Artefakt

{3}, {T}: Ziehe drei Karten. Das Aktivieren dieser Fähigkeit kostet für jede Karte auf deiner Hand {1} mehr.

\* Verwende die Anzahl an Karten auf deiner Hand zu dem Zeitpunkt, an dem du die Fähigkeit aktivierst, um zu bestimmen, um wie viel Mana sich die Aktivierungskosten erhöhen.

-----

Stürmischer Äther

{3}{U}{U}

Hexerei

Bringe sechs bleibende Karten deiner Wahl, die keine Länder sind, auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

\* Du musst sechs verschiedene legale Ziele bestimmen, um den Stürmischen Äther wirken zu können. Falls einige, aber nicht alle diese Ziele illegal werden, bevor der Stürmische Äther verrechnet wird, werden die verbleibenden legalen Ziele auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht.

-----

Teferi, Erzmagier der Zeit

{4}{U}{U}

Planeswalker — Teferi

5

+1: Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere unter deine Bibliothek.

−1: Enttappe bis zu vier bleibende Karten deiner Wahl.

−10: Du erhältst ein Emblem mit „Du kannst Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern, die du kontrollierst, im Zug jedes Spielers und zu jedem Zeitpunkt aktivieren, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.“

Teferi, Erzmagier der Zeit, kann dein Kommandeur sein.

\* Falls du Teferis Emblem kontrollierst, gilt auch weiterhin die Regel, dass du eine Loyalitätsfähigkeit nur aktivieren kannst, falls du in diesem Zug noch keine Loyalitätsfähigkeit dieser bleibenden Karte aktiviert hast. Anders gesagt, du kannst die Loyalitätsfähigkeiten eines Planeswalkers einmal in deinem Zug und einmal in jedem Zug eines Gegners aktivieren.

\* Falls du den Kettenschleier (aus dem *Magic 2015* Hauptsatz) kontrollierst und seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde und du außerdem Teferis Emblem kontrollierst, so kannst du für jeden Planeswalker, den du kontrollierst, in jedem Zug eine seiner Loyalitätsfähigkeiten aktivieren, immer dann, wenn du auch einen Spontanzauber wirken könntest. Anschließend kannst du erneut eine Loyalitätsfähigkeit in diesem Zug aktivieren (du kannst dabei die gleiche Loyalitätsfähigkeit oder eine andere bestimmen), wenn du auch einen Spontanzauber wirken könntest.

-----

Tobsüchtiger Toter

{4}{B}

Kreatur — Zombie

2/6

Todesberührung

Bestimme zu Beginn des Kampfes in deinem Zug zufällig einen Gegner. Der Tobsüchtige Tote greift diesen Spieler in diesem Kampf an, falls möglich.

Immer wenn der Tobsüchtige Tote einem Spieler Kampfschaden zufügt, verliert dieser Spieler die Hälfte seiner Lebenspunkte, abgerundet.

\* Der Tobsüchtige Tote muss den bestimmten Gegner angreifen, falls möglich, nicht einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert.

\* Falls der Tobsüchtige Tote während deines Angreifer-deklarieren-Segments getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, die besagt, dass er nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war (und nicht Eile hat), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass der Tobsüchtige Tote den bestimmten Spieler angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er den Spieler auch nicht angreifen.

\* Falls der Tobsüchtige Tote den Spieler aus einem der oben genannten Gründe nicht angreifen kann, er jedoch noch anderweitig angreifen kann, so kann sein Beherrscher bestimmen, dass er einen anderen Spieler oder einen Planeswalker angreift oder dass er nicht angreift.

\* Falls dein Zug mehrere Kampfphasen hat, wird die Fähigkeit des Tobsüchtigen Toten zu Beginn jeder dieser Kampfphasen ausgelöst. Ignoriere jegliche Entscheidungen, die in den vorhergehenden Kampfphasen des Zuges getroffen wurden.

\* Die letzte Fähigkeit wird ausgelöst und verrechnet, nachdem Kampfschaden zugefügt wurde. Wenn zum Beispiel ein Gegner 17 Lebenspunkte hat und der Tobsüchtige Tote ihm 2 Kampfschadenspunkte zufügt, so reduzieren sich seine Lebenspunkte letztendlich auf 8.

-----

#### Verheerender Nachhall

{1}{R}

##### Spontanzauber

Der Verheerende Nachhall fügt X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl du bestimmst, wobei X gleich der größten Menge Schadenspunkte ist, die einer bleibenden Karte oder einem Spieler von einer Quelle in diesem Zug zugefügt wurde.

\* Du bestimmst den Wert von X und sagst an, wie der Schaden aufgeteilt wird, sowie du den Verheerenden Nachhall wirkst. Jedes Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt erhalten. Sobald der Wert von X bestimmt ist, ändert er sich nicht mehr, selbst wenn eine Quelle noch größeren Schaden zufügen würde, bevor der Verheerende Nachhall verrechnet wird. (Für gewöhnlich wird der Wert von X für einen Effekt erst beim Verrechnen eines Zauberspruchs bestimmt. Die Spielregeln besagen jedoch: Falls Schaden „aufgeteilt“ werden muss, wird diese Information bereits abgefragt, sowie der Zauberspruch auf den Stapel gelegt wird.)

\* Der Verheerende Nachhall betrachtet den gesamten Zug, um den größten Schaden zu ermitteln, den eine einzelne Quelle einer einzelnen bleibenden Karte oder einem einzelnen Spieler zugefügt hat. Falls zum Beispiel der einzige Schaden, der in diesem Zug zugefügt wurde, durch Erdbeben zugefügt wurde und es vier Kreaturen und zwei Spielern je 5 Schadenspunkte zugefügt hat, so ist X gleich 5.

\* Falls der Verheerende Nachhall mehrere Ziele hat und einige, aber nicht alle Ziele zu dem Zeitpunkt illegal sind, an dem der Verheerende Nachhall verrechnet wird, fügt der Verheerende Nachhall den verbleibenden legalen Zielen so viel Schaden zu, wie ursprünglich für diese bestimmt wurde.

-----

#### Vulkanisches Präsent

{4}{R}

##### Spontanzauber

Zerstöre ein Nichtstandardland deiner Wahl, das du nicht kontrollierst, und ein Nichtstandardland der Wahl eines Gegners, das du nicht kontrollierst.

Das Vulkanische Präsent fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, 7 Schadenspunkte und einer Kreatur der Wahl eines Gegners, die du nicht kontrollierst, 7 Schadenspunkte zu.

\* Im Unterschied zu anderen Präsenten bestimmst du die Gegner, sowie du das Vulkanische Präsent wirkst, da die beteiligten Spieler jeweils Ziele des Zauberspruchs wählen müssen.

\* Der entsprechende Gegner darf dasselbe Nichtstandardland bzw. dieselbe Kreatur als Ziel wählen, die du bereits als Ziel gewählt hast.

-----

#### Wellenbrecher-Leviathan

{7}{U}{U}

Kreatur — Leviathan

9/9

Wenn der Wellenbrecher-Leviathan ins Spiel kommt und falls du ihn aus deiner Hand gewirkt hast, tappe alle nichtblauen Kreaturen. Diese Kreaturen enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihrer Beherrscher.

\* Die ausgelöste Fähigkeit betrifft alle nichtblauen Kreaturen, auch jene, die du selbst kontrollierst.

\* Die ausgelöste Fähigkeit merkt sich die Kreaturen, aber nicht ihre Beherrscher. Falls eine der Kreaturen den Beherrscher wechselt, und das vor dem Enttappsegment ihres ursprünglichen Beherrschers, enttappt sie nicht während des nächsten Enttappsegments ihres neuen Beherrschers.

-----

Wohlwollendes Präsent

{3}{W}

Spontanzauber

Bestimme einen Gegner. Du und dieser Spieler bringt je drei 1/1 weiße Geist-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit ins Spiel.

Bestimme einen Gegner. Du erhältst für jede Kreatur, die du kontrollierst, 2 Lebenspunkte dazu und dieser Spieler erhält für jede Kreatur, die er kontrolliert, 2 Lebenspunkte dazu.

\* In einigen seltenen Fällen haben Geist-Kreaturenspielsteine eine Widerstandskraft von 0 oder weniger, wenn sie ins Spiel kommen, möglicherweise weil ein Gegner eine Verzauberung kontrolliert, die deinen Kreaturen -1/-1 gibt. Da zustandsbasierte Aktionen nicht während der Verrechnung eines Zauberspruchs durchgeführt werden, erhältst du für jeden dieser Geist-Kreaturenspielsteine 2 Lebenspunkte dazu. Nachdem das Wohlwollende Präsent fertig verrechnet wurde, sterben die Geist-Kreaturenspielsteine und hören auf zu existieren.

-----

Zauberverdopplerin

{1}{R}{R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Aufblitzen

Wenn die Zauberverdopplerin ins Spiel kommt, kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

\* Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen für die Kopie ändern, auch alle oder keines. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).

\* Falls der als Ziel gewählte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), kannst du für die Kopie keinen anderen Modus wählen.

\* Falls der kopierte Zauberspruch einen Zauberspruch auf dem Stapel als Ziel hat (wie das zum Beispiel bei Abbrechen der Fall ist), kannst du sein Ziel nicht so ändern, dass er sich selbst als Ziel hat.

-----

Magic: The Gathering, Magic, Magic Online und Magic: The Gathering—Commander sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2014 Wizards.