

Sethinweise zu *Magic: The Gathering—Commander (Edition 2018)*

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

Fassung vom 17. Mai 2018

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann 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 [Wizards.CustHelp.com](https://www.wizards.com/CustHelp).

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.

ALLGEMEINES

Informationen über das Set

Das Set *Magic: The Gathering—Commander (Edition 2018)* besteht aus vier verschiedenen Spiel-Packungen. Jede Spiel-Packung enthält ein Deck mit 100 Karten sowie eine übergroße Kommandeur-Premiumkarte. Die vier Decks sind „Adaptive Verzauberung“, „Erlesene Erfindung“, „Rache der Natur“ und „Subjektive Realität“.

Erscheinungsdatum: 10. August 2018

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

Neue Karten und Turnierlegalität

Die *Magic: The Gathering—Commander (Edition 2018)* Decks enthalten insgesamt 59 brandneue *Magic*-Karten. Diese Karten sind in den Formaten Commander, Vintage und Legacy turnierlegal. In den Formaten Standard, Modern und Brawl sind sie nicht legal.

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

Weitere Informationen über *Magic*-Formate findest du auf [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/en/rules). Weitere Informationen über die Turnierlegalität einer bestimmten Karte findest du auf [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com). Suche dort einfach nach der Karte und öffne dann die Registerkarte „Sets & Legality“.

Was ist Commander?

Commander wurde von Fans erfunden und populär gemacht. Es ist ein Casual-Format, bei dem das Deck jedes Spielers von dessen *Kommandeur* – üblicherweise einer legendären Kreatur, wobei dieses Set auch vier Planeswalker enthält, die ebenfalls als Kommandeure eines Decks eingesetzt werden können. Es wird meistens Casual als Jeder-gegen-Jeden-Multiplayer-Partie gespielt, eignet sich jedoch auch für Zwei-Spieler-Duelle. Jeder Spieler beginnt mit 40 Lebenspunkten. Jedes Deck enthält genau 100 Karten, den Kommandeur eingeschlossen. Commander ist außerdem ein Highlander-Format. Das bedeutet, dass abgesehen von Standardländern alle Karten unterschiedliche Namen haben müssen (es zählt das englische Original).

Eine empfohlene Liste der ausgeschlossenen Karten für das Commander-Format wird vom Regelkomitee auf [MTGCommander.net](https://mtgcommander.net) veröffentlicht und aktualisiert, nicht von Wizards of the Coast.

Deinen Kommandeur einsetzen

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

- Zur Vereinfachung wird in diesem Dokument davon ausgegangen, dass dein Kommandeur eine Kreaturenkarte ist, es gibt jedoch auch einige wenige legendäre Planeswalkerkarten mit dem Text „[Diese Karte] kann dein Kommandeur sein.“ Für diese Karten gelten dieselben hier dargelegten Regeln, wenn eine von ihnen dein Kommandeur ist. Legendäre Nichtkreatur-Karten können nur als Kommandeur deines Decks fungieren, wenn sie diese Fähigkeit haben.
- Dein Kommandeur befindet sich zu Beginn der Partie in der *Kommandozone*, einem separaten Spielbereich. Die übrigen 99 Karten werden gemischt und bilden deine Bibliothek.
- Während er in der Kommandozone ist, betreffen die Fähigkeiten deines Kommandeurs das Spiel nicht, es sei denn, die Fähigkeiten besagen explizit, dass sie es tun.
- Du kannst deinen Kommandeur aus der Kommandozone wirken. Wenn du dies tust, kostet das Wirken des Kommandeurs für jedes Mal, das du ihn zuvor in dieser Partie bereits aus der Kommandozone gewirkt hast, {2} mehr. Diese zusätzlichen Kosten werden unter Spielern auch als „Commander Tax“ (Kommandeur-Steuer) bezeichnet.
- Falls du deinen Kommandeur für alternative Kosten, also zum Beispiel „ohne seine Manakosten zu bezahlen“ oder für dessen Göttergabe-Kosten wirkst, musst du zusätzlich zu diesen alternativen Kosten auch die Kommandeur-Steuer bezahlen.
- Falls dein Kommandeur ins Exil geschickt, auf deine Hand gebracht, in deine Bibliothek oder deinen Friedhof gelegt würde, kannst du ihn stattdessen in die Kommandozone legen.

Die *Farbidentität* deines Kommandeurs bestimmt, welche Karten in deinem Deck enthalten sein dürfen. Die Farbidentität einer Karte umfasst ihre Farben, wie sie durch ihre Manakosten oder ihren Farbindikator festgelegt werden, sowie zusätzlich die Farben aller farbigen Manasymbole in ihrem Regeltext.

- Die Farbidentität wird vor Beginn der Partie ermittelt und ändert sich während der Partie nicht, selbst dann nicht, falls sich die Farbe(n) des Kommandeurs ändern.
- Ein Land mit einem Standardlandtyp kann nicht Teil deines Decks sein, falls die zu diesem Standardlandtyp zugehörige Manafähigkeit Mana einer Farbe erzeugt, die nicht in der Farbidentität deines Kommandeurs enthalten ist.
- Farbworte im Kartentext gehören nicht zur Farbidentität einer Karte.

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

- Spieler sollten mitzählen, wie viel Kampfschaden ihnen jeder Kommandeur im Verlauf der Partie zufügt.
- Für diese Regel gilt auch Kampfschaden, der einem Spieler von seinem eigenen Kommandeur zugefügt wird (zum Beispiel falls der Kommandeur von einem anderen Spieler kontrolliert wird oder falls sein Kampfschaden auf den Spieler umgeleitet wird).

Die Partie verlassen

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

- Wenn ein Spieler die Partie verlässt, verlassen auch alle bleibenden Karten, Zaubersprüche und anderen Karten, die der Spieler besitzt, die Partie.
- Fähigkeiten oder Kopien von Zaubersprüchen, die auf Verrechnung warten und die der Spieler kontrolliert, hören auf zu existieren.
- Falls 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 2018)* Deck enthält eine übergroße Premiumkarte, die einem möglichen Kommandeur des Decks entspricht. Diese Karte ist nur zum Spaß gedacht und keineswegs für das Commander-Format notwendig.

- Du musst die herkömmliche *Magic*-Karte deines Kommandeurs besitzen, selbst wenn du die übergroße Premiumkarte verwendest.
 - Solange der Kommandeur in einer öffentlichen Zone ist, also zum Beispiel in der Kommandozone oder im Spiel, kannst du die herkömmliche Karte durch die übergroße *Magic*-Karte ersetzen.
 - Falls dein Kommandeur in einer verborgenen Zone ist, also zum Beispiel in deiner Bibliothek oder auf deiner Hand, verwendest du die herkömmliche *Magic*-Karte.
-

Wiederkehrende Mechaniken

Alle in diesem Set enthaltenen Mechaniken sind bereits in vorangegangenen Sets erschienen. Die folgenden Mechaniken erscheinen auf neuen Karten der *Magic: The Gathering—Commander (Edition 2018)* Decks.

Die Spielregeln für diese Mechaniken haben sich seit ihrer letzten Verwendung nicht geändert.

Wiederkehrendes 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.) Karten mit Leutnant-Fähigkeiten im *Magic: The Gathering—Commander (Edition 2014)* Set wurden größer und besser, solange du deinen Kommandeur im Spiel hattest – in diesem Set bringen sie dir in jedem Zug Vorteile, in dem du deinen Kommandeur im Spiel hast.

Loyal der Sceda

{2} {U}

Kreatur — Sceda

2/2

Fliegend

Leutnant — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du deinen Kommandeur kontrollierst, ziehe eine Karte.

- Wenn du deinen Kommandeur nicht kontrollierst, sowie die Leutnant-Fähigkeit verrechnet wird, tritt deren Effekt nicht ein.
 - Der Leutnant-Effekt tritt nur einmal in jedem Kampf ein, auch wenn du irgendwie mehrere Kommandeure kontrollierst (weil du zum Beispiel zwei Kommandeure mit der Partner-Fähigkeit aus dem *Battlebond*-Set hast).
 - Wenn du mehrere Kommandeure hast, musst du nur einen kontrollieren, damit der Leutnant-Effekt eintritt.
-

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Göttergabe

Die Göttergabe-Fähigkeit stammt ursprünglich aus dem *Theros*-Set. Sie lässt dich bestimmte Kreaturen als Auren wirken, sodass sie eine andere Kreatur verstärken können, bevor sie selbst zur Kreatur werden.

Kestia die Nährerin

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

Legendäre Verzauberungskreatur — Nymphe

Göttergabe {3}{G}{W}{U} (Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht an eine Kreatur angelegt ist.)

Die verzauberte Kreatur erhält +4/+4.

Immer wenn eine verzauberte Kreatur oder Verzauberungskreatur, die du kontrollierst, angreift, ziehe eine Karte.

- Göttergabe-Kosten sind alternative Kosten zum Wirken des Zauberspruchs mit Göttergabe. Sie können nicht mit anderen alternativen Kosten wie dem Wirken eines Zauberspruchs „ohne seine Manakosten zu bezahlen“ kombiniert werden.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Göttergabe-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kosten erhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Ein Zauberspruch mit Göttergabe ist entweder ein Kreaturenzauber oder ein Aura-Zauberspruch. Niemals beides. Ebenso ist eine bleibende Karte mit Göttergabe entweder eine Kreatur oder eine Aura, niemals beides.
- Anders als andere Aura-Zaubersprüche werden Aura-Zaubersprüche mit Göttergabe auch verrechnet, falls deren Ziel nicht legal ist. Anstatt als Aura ins Spiel zu kommen, endet der Effekt, der die Karte zum Aura-Zauberspruch macht, die Karte verliert „verzaubert eine Kreatur“, wird verrechnet und kommt als Verzauberungskreatur ins Spiel.
- Anders als andere Auren werden Auren mit Göttergabe nicht auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, falls die verzauberte Kreatur das Spiel verlässt oder nicht mehr eine legale Kreatur für die Aura ist. Stattdessen endet der Effekt, der sie zu einer Aura macht, sie verliert „Verzaubert eine Kreatur“ und bleibt als Verzauberungskreatur im Spiel. Sie kann noch im selben Zug, in dem sie gelöst wurde, angreifen (und ihre Fähigkeiten können aktiviert werden, falls sie welche hat), falls sie seit Beginn deines aktuellen Zuges ununterbrochen unter deiner Kontrolle war (und sei es als Aura).
- Falls eine bleibende Karte mit Göttergabe nicht durch Wirken sondern auf eine andere Weise ins Spiel kommt, ist sie eine Verzauberungskreatur. Du hast nicht die Möglichkeit, die Göttergabe-Kosten zu bezahlen und sie zu einer Aura werden zu lassen.
- An eine Kreatur angelegte Auren werden nicht getappt, wenn die Kreatur getappt wird. Mit Ausnahme einiger seltener Fälle bleibt eine Aura mit Göttergabe ungetappt, wenn sie gelöst und zu einer Kreatur wird.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Herbeirufen

Kreaturen mit dem Schlüsselwort Herbeirufen waren erstmals im *Lorwyn*-Set enthalten. Sie haben entweder einen Effekt, wenn sie ins Spiel kommen oder wenn sie das Spiel verlassen. Indem du sie für ihre Herbeirufungskosten wirkst, kannst du diesen Effekt sofort auslösen, statt die Kreatur zu behalten.

Inkarnation der Nacht

{4} {B}

Kreatur — Elementarwesen

3/4

Todesberührung

Wenn die Inkarnation der Nacht das Spiel verlässt,
erhalten alle Kreaturen -3/-3 bis zum Ende des Zuges.

Herbeirufen {3} {B} *(Du kannst diesen Zauberspruch für
seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies tust,
wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.)*

- Herbeirufungskosten sind alternative Kosten zum Wirken des Zauberspruchs mit Herbeirufen. Sie können nicht mit anderen alternativen Kosten wie dem Wirken eines Zauberspruchs „ohne seine Manakosten zu bezahlen“ kombiniert werden.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kosten erhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls eine Kreatur mit Herbeirufen ins Spiel kommt, ohne gewirkt worden zu sein, musst du sie nicht opfern.
- Die Fähigkeit, die dich eine herbeigerufene Kreatur opfern lässt, ist eine ausgelöste Fähigkeit. Spieler können auf diese ausgelöste Fähigkeit reagieren, solange sich die Kreatur noch im Spiel befindet.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Improvisieren

Das Schlüsselwort „Improvisieren“ aus dem Set *Äther-Rebellion* lässt dich all deine Artefakte nutzen: du kannst mit deinen Artefakten für Zaubersprüche bezahlen, die die Fähigkeit „Improvisieren“ haben.

Saheelis Direktive

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

Hexerei

Improvisieren *(Mit jedem Artefakt, das du tappst,
nachdem du mit dem Aktivieren deiner Manafähigkeiten
fertig bist, bezahlst du {1}.)*

Decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Artefaktkarten mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger ins Spiel bringen. Lege dann alle Karten, die auf diese Weise aufgedeckt und nicht ins Spiel gebracht wurden, auf deinen Friedhof.

- Improvisieren ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Improvisieren wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden.
- Improvisieren kann nicht verwendet werden, um für die Manasymbole {W}, {U}, {B}, {R}, {G} oder {C} in den Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bezahlen.
- Improvisieren kann nicht verwendet werden, um irgendetwas anderes als die Kosten zum Wirken eines Zauberspruchs zu bezahlen. Es kann zum Beispiel nicht verwendet werden, während eine Fähigkeit verrechnet wird, die besagt: „Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.“
- Falls ein Artefakt, das du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du diese Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt bereits getappt, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst es dann nicht noch einmal für Improvisieren tappen. Ebenso gilt: Falls du ein Artefakt opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst, und du kannst es daher nicht für Improvisieren tappen.
- Das Tappen eines Artefakts sorgt nicht dafür, dass seine Fähigkeiten nicht länger angewendet werden, es sei denn, diese Fähigkeiten sagen dies explizit.
- Ausrüstung, die an eine Kreatur angelegt ist, wird nicht getappt, wenn diese Kreatur getappt wird, und die Kreatur wird nicht getappt, wenn die Ausrüstung getappt wird.
- Wenn du mit Improvisieren einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, bestimmst du zunächst einen Wert für X. Diese Entscheidung sowie alle Kostenerhöhungen und Kostenreduktionen bestimmen die Gesamtkosten des Zauberspruchs. Dann kannst du Artefakte, die du kontrollierst, tappen, um dir dabei zu helfen, diese Kosten zu bezahlen. Falls du zum Beispiel Saheelis Direktive wirkst und bestimmst, dass X gleich 3 sein soll, dann sind die Gesamtkosten {3}{R}{R}{R}. Falls du zwei Artefakte tappst, musst du noch {1}{R}{R}{R} bezahlen.

Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Manifestieren

Das Set *Schmiede des Schicksals* enthielt farblose 2/2 Kreaturen, deren Identität verborgen war, weil sie verdeckt manifestiert wurden. Die Manifestieren-Mechanik kehrt in diesem Set zurück, um deine Gegner zu verwirren.

Urnebel

{4}{U}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek manifestieren. *(Bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

Schicke eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, aufgedeckt ins Exil: Du kannst die Karte in diesem Zug spielen. *(Du bezahlst immer noch ihre Kosten. Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin.)*

- Die verdeckte bleibende Karte ist eine 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Die Kreatur ist farblos und ihre umgewandelten Manakosten betragen 0. Andere Effekte, die auf die bleibende Karte angewendet werden, können ihr dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen oder diese Eigenschaften ändern.
- Die Eigenschaften einer verdeckten bleibenden Karte sind kopierbare Werte. Falls ein anderes Objekt eine Kopie einer verdeckten Kreatur wird oder falls ein Spielstein erzeugt wird, der eine Kopie einer verdeckten Kreatur ist, dann ist das neue Objekt eine aufgedeckte, farblose 2/2 Kreatur ohne Fähigkeiten.
- Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, kannst du eine manifestierte Kreatur aufdecken, indem du offen vorzeigst, dass es eine Kreaturenkarte ist (du ignorierst dabei typverändernde Effekte, die auf sie angewendet würden), und ihre Manakosten bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Da verdeckte Kreaturen keinen Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben wie eine andere Kreatur oder den gleichen Kreaturentyp haben wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.
- Da die bleibende Karte sowohl bevor als auch nachdem sie aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken einer bleibenden Karte keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.
- Eine bleibende Karte, die aufgedeckt oder verdeckt wird, ändert ihre Eigenschaften, bleibt aber sonst dieselbe bleibende Karte. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die diese bleibende Karte als Ziel hatten, sowie Auren und Ausrüstungen, die an die bleibende Karte angelegt waren, sind davon nicht betroffen.
- Das Aufdecken oder Verdecken einer bleibenden Karte ändert nichts daran, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist.
- Du kannst dir verdeckte bleibende Karten, die du kontrollierst, jederzeit ansehen. Verdeckte bleibende Karten, die du nicht kontrollierst, kannst du dir nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir.
- Falls eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, musst du sie offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.
- Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel gekommen sind, muss jederzeit deutlich erkennbar sein. Dazu kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen. Du musst auch festhalten, durch welchen Effekt sie verdeckt wurden (manifestiert, verdeckt gewirkt mithilfe einer Morph-Fähigkeit und so weiter).
- In diesem Set gibt es keine Karten, die eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexerei-Karte, die sich im Spiel befindet, aufdecken würden, aber einige ältere Karten können dies versuchen. Falls irgendetwas versucht, eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexerei-Karte, die sich im Spiel befindet, aufzudecken, zeige diese Karte allen Spielern, um zu beweisen, dass es eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte ist. Die bleibende Karte bleibt verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte aufgedeckt wird, werden dadurch nicht ausgelöst, da die Karte zwar offen vorgezeigt, aber nicht aufgedeckt wurde.
- Falls ein Effekt versucht, eine verdeckte Karte wieder ins Spiel zu bringen, nachdem sie das Spiel verlassen hat (zum Beispiel Aminatous zweite Fähigkeit oder die verzögert ausgelöste Fähigkeit der

Adarkarwalküre), bringt dieser Effekt die Kreatur aufgedeckt ins Spiel zurück. Falls er versucht, auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte ins Spiel zu bringen, bleibt diese Karte stattdessen in ihrer derzeitigen Zone.

- Einige ältere *Magic*-Sets enthalten doppelseitige Karten, die auf beiden Seiten eine *Magic*-Bildseite haben, anstatt auf einer Seite eine *Magic*-Bildseite und auf der anderen eine *Magic*-Rückseite. Falls eine doppelseitige Karte manifestiert wird, kommt sie verdeckt ins Spiel. Solange sie verdeckt ist, kann sie nicht transformiert werden. Falls die Vorderseite der Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie aufdecken, indem du ihre Manakosten bezahlst. Falls du das tust, ist ihre Vorderseite oben. Eine doppelseitige Karte kann zwar verdeckt ins Spiel kommen, aber eine doppelseitige Karte, die sich bereits im Spiel befindet, kann nicht verdeckt werden.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Mirakulum

Das Set *Avacyns Rückkehr* hat uns gelehrt, dass ein Mirakulum zur rechten Zeit die Wende im Kampf bedeuten kann. Das Schlüsselwort Mirakulum lässt dich einen Zauberspruch für wesentlich geringere Kosten wirken, falls es deine erste gezogene Karte in einem Zug ist und du sie gleich wirkst. Karten mit Mirakulum haben einen modifizierten Rahmen, der sofort erkennen lässt, dass du eine solche Karte gezogen hast.

Anrufung der Toten

{X} {X} {B} {B} {B}

Hexerei

Bringe X Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Mirakulum {X} {B} {B} *(Du kannst diese Karte für ihre Mirakulum-Kosten wirken, wenn du sie ziehst, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.)*

- Es ist wichtig, eine Karte mit Mirakulum offen vorzuzeigen, bevor sie mit den anderen Karten auf deiner Hand vermischt wird.
- Du kannst eine Karte mit Mirakulum in jedem Zug aufdecken und wirken, nicht nur in deinem eigenen, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.
- Das Ziehen von mehreren Karten auf einmal wird immer als eine Folge einzelner Ziehvorgänge abgehandelt. Falls du zum Beispiel in einem Zug noch keine Karten gezogen hast und einen Zauber wirkst, der dich anweist, drei Karten zu ziehen, ziehst du sie eine nach der anderen. Nur die erste Karte, die auf diese Weise gezogen wird, kann vorgezeigt und für ihre Mirakulum-Fähigkeit gewirkt werden.
- Falls ein Effekt eine Karte auf deine Hand bringt, ohne das Wort „ziehen“ zu verwenden, wurde die Karte nicht gezogen.
- Du musst eine gezogene Karte mit Mirakulum nicht vorzeigen, falls du sie zu diesem Zeitpunkt nicht wirken möchtest.
- Du kannst eine Karte nur zu ihren Mirakulum-Kosten wirken, sowie die ausgelöste Mirakulum-Fähigkeit verrechnet wird. Wenn du sie zu diesem Zeitpunkt nicht wirken möchtest (oder nicht wirken kannst, weil vielleicht keine legalen Ziele verfügbar sind), kannst du sie später nicht mehr zu den Mirakulum-Kosten wirken.

- Du wirkst die Karte mit Mirakulum während der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Ignoriere alle Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen.
- Mirakulum-Kosten sind alternative Kosten zum Wirken des Zauberspruchs mit Mirakulum. Sie können nicht mit anderen alternativen Kosten wie dem Wirken eines Zauberspruchs „ohne seine Manakosten zu bezahlen“ kombiniert werden.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Mirakulum-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kosten erhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Wenn die Karte mit Mirakulum deine Hand verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du sie nicht unter Anwendung ihrer Mirakulum-Fähigkeit wirken.
- Die Karte wird gezogen, ob du die Mirakulum-Fähigkeit verwendest oder nicht. Entsprechend wird dadurch zum Beispiel eine Fähigkeit ausgelöst, die immer dann ausgelöst wird, wenn du eine Karte ziehst. Falls du die Karte nicht unter Anwendung ihrer Mirakulum-Fähigkeit wirkst, bleibt sie auf deiner Hand.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Zurückverfolgen

Wenn du denselben Zauberspruch mehrmals wirken möchtest, bietet das Set *Abendkühle* dafür das Schlüsselwort „Zurückverfolgen“. Du brauchst zum Wirken zusätzlich nur eine Länderkarte und schon kann der Spaß aus dem Friedhof heraus weitergehen.

Realitätswirrwarr

{2} {R} {R}

Hexerei

Lege eine bleibende Karte deiner Wahl, die du besitzt, unter deine Bibliothek. Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Karte aufdeckst, die einen Kartentyp mit jener bleibenden Karte gemeinsam hat. Bringe die Karte ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Zurückverfolgen (Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Länderkarte abwirfst.)

- Das Wirken einer Karte unter Benutzung ihrer Zurückverfolgen-Fähigkeit funktioniert bis auf zwei Ausnahmen wie das Wirken jeder anderen Karte: Du wirkst die Karte aus deinem Friedhof und nicht aus deiner Hand und du musst zusätzlich zu allen anderen Kosten noch eine Länderkarte abwerfen.
- Eine Karte, die du mit Zurückverfolgen aus deinem Friedhof wirkst, folgt den normalen Zeitpunkts-Einschränkungen ihres Kartentyps.
- Wenn eine Karte mit Zurückverfolgen, die du aus deinem Friedhof gewirkt hast, neutralisiert oder verrechnet wird, wird sie zurück auf deinen Friedhof gelegt. Du kannst ihre Zurückverfolgen-Fähigkeit verwenden, um sie erneut zu wirken. In deinem Zug darfst du dies tun, bevor andere Spieler versuchen dürfen, die Karte aus dem Friedhof zu entfernen.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Totembeistand

Auren mit dem Schlüsselwort „Totembeistand“, die erstmals im Set *Aufstieg der Eldrazi* enthalten waren, verstärken die Verteidigung.

Schattenhafter Oktopus

{3}{U}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 8/8 und „Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 8 oder weniger tappen.“

Totembeistand (Falls die verzauberte Kreatur zerstört würde, entferne stattdessen allen Schaden von ihr und zerstöre diese Aura.)

- Der Effekt von Totembeistand ist obligatorisch. Falls die verzauberte bleibende Karte zerstört würde, musst du stattdessen allen Schaden (sofern vorhanden) von ihr entfernen und die Aura mit Totembeistand, die an sie angelegt ist, zerstören.
- Der Effekt von Totembeistand wird unabhängig davon angewendet, warum die verzauberte bleibende Karte zerstört würde: weil ihr tödlicher Schaden zugefügt wurde oder weil sie von einem Zerstörungseffekt betroffen ist (wie jenem von Verfaulen lassen). In allen Fällen wird aller Schaden von der bleibenden Karte entfernt und stattdessen wird die Aura zerstört.
- Falls eine bleibende Karte, die du kontrollierst von mehreren Auren mit Totembeistand verzaubert ist und zerstört würde, wird stattdessen eine der Auren zerstört – aber nur eine, nicht alle. Du bestimmst, welche zerstört wird, da du die verzauberte bleibende Karte kontrollierst.
- Falls eine bleibende Karte, die von einer Aura mit Totembeistand verzaubert ist, von mehreren zustandsbasierten Aktionen gleichzeitig zerstört werden würde (wahrscheinlich, weil eine Kreatur mit Todesberührung dieser Kreatur mindestens Schaden in Höhe von deren Widerstandskraft zugefügt hat), ersetzt der Effekt von Totembeistand alle jene zustandsbasierten Aktionen, sodass die Kreatur überlebt.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit (wie Akromas Rache) sowohl die Aura mit Totembeistand als auch die davon verzauberte bleibende Karte gleichzeitig zerstören würde, bewahrt der Effekt von Totembeistand die verzauberte bleibende Karte davor, zerstört zu werden. Stattdessen zerstört der Zauberspruch oder die Fähigkeit die Aura gleichzeitig auf zwei verschiedene Arten, doch das Ergebnis ist dasselbe wie bei ihrer einfachen Zerstörung.
- Der Effekt von Totembeistand ist keine Regeneration. Insbesondere wird die bleibende Karte nicht getappt und nicht aus dem Kampf entfernt, falls der Effekt von Totembeistand angewendet wird. Effekte, die sagen, dass die verzauberte bleibende Karte nicht regeneriert werden kann (wie z. B. Verfaulen lassen), verhindern nicht, dass der Effekt von Totembeistand angewendet wird.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sagt, dass sie eine mit einer Aura mit Totembeistand verzauberte bleibende Karte „zerstören“ würde, sorgt dieser Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit dafür, dass

stattdessen die Aura zerstört wird. Totembeistand zerstört die Aura nicht, sondern verändert die Effekte des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit. Andererseits gilt: Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einer Kreatur tödlichen Schaden zufügt, die mit einer Aura mit Totembeistand verzaubert ist, sorgen die Spielregeln zu tödlichem Schaden dafür, dass die Aura zerstört wird, nicht dieser Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit.

- Totembeistand hat keinen Effekt, falls die verzauberte bleibende Karte aus anderen Gründen auf den Friedhof gelegt wird, beispielsweise weil sie geopfert wird, falls die „Legendenregel“ auf sie zutrifft oder falls ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt.
- Falls eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit von einer Aura mit Totembeistand verzaubert ist, haben tödlicher Schaden und Effekte, die versuchen, sie zu zerstören, einfach keinen Effekt. Totembeistand hat keinen Effekt, weil es nicht benötigt wird.

Zyklus: Kommandeur-Stürme

Fünf Karten in diesem Set belohnen dich dafür, dass du deinen Kommandeur häufig aus der Kommandozone wirkst, indem sie ihren Effekt so oft kopieren, wie du das getan hast.

Himmelssturm

{4}{W}{W}

Hexerei

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn so oft, wie du in dieser Partie deinen Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt hast.

Erzeuge einen 4/4 weißen Engel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Die ausgelöste Fähigkeit jedes Sturms zählt nur, wie viele Male du deinen Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt hast, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls du deinen Kommandeur später noch einmal wirkst, erhältst du keine weitere Kopie.
- Falls dein Kommandeur neutralisiert wurde, zählt das Wirken trotzdem.
- Die ausgelöste Fähigkeit eines Sturms kann den Sturm-Zauberspruch selbst dann kopieren, falls der Sturm-Zauberspruch neutralisiert wird, bevor die Sturm-Fähigkeit verrechnet wird.
- Die Kopien werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie die Fähigkeit der Sturm-Karten selbst), werden nicht ausgelöst.

KARTENSPEZIFISCHES

Abgelegener Wachturm

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{2}, {T}: Hellsicht 1, dann kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek aufdecken. Falls auf diese Weise eine Standardland-Karte aufgedeckt wird, bringe sie getappt ins Spiel. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls ein Gegner mindestens zwei Länder mehr kontrolliert als du.

- Du kannst die Fähigkeit des Abgelegenen Wachturms aktivieren, falls du mehr Länder als ein Gegner kontrollierst, solange wenigstens ein Gegner mindestens zwei Länder mehr kontrolliert als du.

Aminatou die Schicksalswandlerin

{W}{U}{B}

Legendärer Planeswalker — Aminatou

3

+1: Ziehe eine Karte und lege dann eine Karte aus deiner Hand oben auf deine Bibliothek.

−1: Schicke eine andere bleibende Karte deiner Wahl, die du besitzt, ins Exil und bringe sie dann unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

−6: Bestimme Links oder Rechts. Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle über alle bleibenden Nichtland-Karten, die vom nächsten Spieler in der bestimmten Richtung kontrolliert werden, außer Aminatou der Schicksalswandlerin.

Aminatou die Schicksalswandlerin kann dein Kommandeur sein.

- Sowohl das Ziehen einer Karte als auch das Zurücklegen passiert, während Aminatous erste Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
- Aminatous zweite Fähigkeit kann eine beliebige bleibende Karte, die du besitzt, als Ziel haben, einschließlich solcher, die ein anderer Spieler kontrolliert.
- Sobald die ins Exil geschickte bleibende Karte zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die bleibende Karte, die ins Exil geschickt wurde, angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Sowie Aminatous dritte Fähigkeit verrechnet wird, bestimmst du eine Richtung, dann übernehmen alle Spieler gleichzeitig die Kontrolle über ihre neuen bleibenden Karten.

- Der Effekt von Aminatous dritter Fähigkeit ist dauerhaft. Er bleibt bestehen, nachdem Aminatou das Spiel verlässt (oder ihr Beherrscher aus der Partie ausscheidet).
- Bei einem Zwei-Spieler-Duell übernimmt jeder Spieler die Kontrolle über die bleibenden Karten (außer Aminatou), die der jeweils andere Spieler kontrolliert, egal, welche Richtung du bestimmst.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Der Effekt von Aminatous dritter Fähigkeit endet für alle anderen bleibenden Karten, die der Spieler kontrolliert hat, und die Kontrolle über diese geht wieder an ihren vorherigen Beherrscher zurück.

Aminatous Weissagung

{6} {U} {U}

Hexerei

Schicke die obersten acht Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst davon eine Länderkarte ins Spiel bringen. Bis zum Ende des Zuges kannst du für jeden Kartentyp außer Land von den ins Exil geschickten Karten eine Karte jenes Typs wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Wenn du eine Länderkarte ins Spiel bringen willst, tust du das, sowie Aminatous Weissagung verrechnet wird und bevor du eine der anderen Karten wirken darfst. Du kannst dies auch dann tun, wenn du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.
- Falls eine Nichtland-Karte mehrere Typen hat, zum Beispiel Artefakt und Kreatur, darfst du sie als einer dieser Typen wirken. Du könntest z. B. eine Artefaktkreatur als deine Artefaktkarte und eine weitere Artefaktkreatur als deine Kreaturenkarte wirken.
- Falls du ein Land mit einem anderen Kartentyp ins Exil schickst, kannst du es später in diesem Zug nicht spielen. Du kannst es nur zu dem Zeitpunkt ins Spiel bringen, zu dem Aminatous Weissagung dich anweist, dies zu tun.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für jeden Zauberspruch, den du wirkst, beachten.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternativen Kosten, wie zum Beispiel für ihre Herbeirufungskosten, zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Quälenden Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.

Arixmethes, die schlummernde Insel

{2} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Krake

12/12

Arixmethes, die schlummernde Insel, kommt getappt mit fünf Schlummermarken ins Spiel.

Solange Arixmethes mindestens eine Schlummermarke auf sich liegen hat, ist sie ein Land. *(Sie ist keine Kreatur.)*

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Schlummermarke von Arixmethes entfernen.

{T}: Erzeuge {G}{U}.

- Arixmethes kann nicht als Land gespielt werden.
- Arixmethes ist erst ein Land, nachdem sie ins Spiel gekommen ist. Effekte wie der des Blutmondes beeinträchtigen ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit nicht. Entsprechend sehen Ersatzeffekte, die modifizieren, wie eine Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, Arixmethes als Kreatur ins Spiel kommen und nicht als Land. Ausgelöste Fähigkeiten (wie zum Beispiel Landungs-Fähigkeiten) sehen dagegen, dass ein Land ins Spiel gekommen ist und keine Kreatur.
- Arixmethes kann in dem Zug, in dem sie ins Spiel kommt, für Mana getappt werden, solange Schlummermarken auf ihr liegen. Natürlich nur, wenn du einen Weg findest, sie zu enttappen.
- Arixmethes' Effekt, der sie zum Land macht, überschreibt alle früheren Effekte, die ihr andere Typen zugewiesen haben. Ein Phyrexianischer Körperwandler, der Arixmethes kopiert, ist zum Beispiel ein Land und kein Artefaktland, bis seine Schlummermarken entfernt sind.
- Arixmethes' ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat, aber nachdem die Ziele für diesen Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Sobald Arixmethes wieder eine Kreatur ist, kann sie im selben Zug angreifen, sofern du sie seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges kontrolliert hast.

Begehrtes Juwel

{6}

Artefakt

Wenn das Begehrte Juwel ins Spiel kommt, ziehe drei Karten.

{T}: Erzeuge drei Mana genau einer beliebigen Farbe.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die ein Gegner kontrolliert, dich angreifen und nicht geblockt werden, zieht der Spieler drei Karten und übernimmt die Kontrolle über das Begehrte Juwel. Enttappe es.

- Eine Kreatur, die einen Planeswalker angreift, den du kontrollierst, löst die letzte Fähigkeit des Begehrten Juwels nicht aus.
- Die letzte Fähigkeit des Begehrten Juwels wird ausgelöst, nachdem du die blockenden Kreaturen (oder gar keine Blocker) deklariert, falls irgendwelche angreifenden Kreaturen ungeblockt bleiben. Es spielt keine Rolle, ob einige angreifende Kreaturen geblockt wurden.
- Die letzte Fähigkeit des Begehrten Juwels wird verrechnet, nachdem die Blocker bestimmt wurden, aber bevor der Kampfschaden zugefügt wird.
- Falls dich gleichzeitig mehr als ein Gegner angreift, wird die letzte Fähigkeit des Begehrten Juwels für jeden von ihnen ausgelöst. Du bestimmst, welcher Spieler schlussendlich die Kontrolle über das Begehrte Juwel hat, aber jeder von ihnen zieht drei Karten und hat die Gelegenheit, dessen Manafähigkeit zu aktivieren.

Blutspurensucher

{3} {B}

Kreatur — Vampir, Zauberer

2/2

Fliegend

{B}, bezahle 2 Lebenspunkte: Lege eine +1/+1-Marke auf den Blutspurensucher.

Wenn der Blutspurensucher das Spiel verlässt, ziehe für jede +1/+1-Marke auf ihm eine Karte.

- Falls so viele -1/-1-Marken auf den Blutspurensucher gelegt werden, dass seine Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, ziehst du für jede +1/+1-Marke, die auf ihm lag, als die -1/-1-Marken auf ihn gelegt wurden, eine Karte. Falls zum Beispiel drei +1/+1-Marken auf dem Blutspurensucher liegen und er sechs -1/-1-Marken erhält, ziehst du drei Karten. Der Grund dafür ist, dass die ausgelöste Fähigkeit des Blutspurensuchers prüft, welchen Zustand die Kreatur hatte, unmittelbar bevor sie das Spiel verließ. Zu diesem Zeitpunkt hatte die Kreatur noch alle Marken.

Boreas-Streitross

{2} {W}

Kreatur — Pegasus

2/1

Fliegend

Wenn das Boreas-Streitross das Spiel verlässt, bestimme einen Gegner, der mehr Länder kontrolliert als du. Durchsuche deine Bibliothek nach so vielen Ebene-Karten, wie die Differenz beträgt, und zeige sie offen vor. Bringe eine davon getappt ins Spiel und nimm den Rest auf deine Hand. Mische danach deine Bibliothek.

- Du kannst weniger Ebene-Karten finden, als die Differenz beträgt, zum Beispiel, weil du nicht mehr genug Ebene-Karten in deiner Bibliothek hast.
- Wenn kein Gegner mehr Länder kontrolliert als du, durchsuchst und mischst du deine Bibliothek, aber du wirst keine Ebene-Karten finden können.

Brudiclad, Telchor-Ingenieur

{4}{U}{R}

Legendäre Artefaktkreatur — Handwerker

4/4

Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, haben Eile.

Erzeuge zu Beginn des Kampfes in deinem Zug einen 2/1 blauen Myr-Artefaktkreaturenspielstein. Du kannst dann einen Spielstein bestimmen, den du kontrollierst. Falls du dies tust, wird jeder andere Spielstein, den du kontrollierst, zu einer Kopie des bestimmten Spielsteins.

- Der letzte Effekt von Brudiclads ausgelöster Fähigkeit betrifft jeden anderen Spielstein, den du kontrollierst, also auch den Spielstein, der soeben erzeugt wurde, sofern dieser nicht für die Fähigkeit bestimmt wurde.
- Alle anderen Spielsteine, die du kontrollierst, werden eine Kopie des bestimmten Spielsteins, und zwar selbst dann, wenn sie nicht denselben Typ haben. Wenn du zum Beispiel einen Schatz-Artefaktspielstein kontrollierst und den Myr-Spielstein bestimmst, den Brudiclad gerade erzeugt hat, dann wird dein Schatz zu einer Kopie des Myr.
- Der Effekt von Brudiclads ausgelöster Fähigkeit ist dauerhaft. Er bleibt bestehen, auch wenn Brudiclad das Spiel verlässt.
- Brudiclad kopiert nur die Werte, die beim Erzeugen des ursprünglichen Spielsteins definiert waren (es sei denn, der Spielstein kopiert etwas anderes; siehe unten). Er kopiert nicht, ob der Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls der bestimmte Spielstein („A“) etwas anderes („B“) kopiert (wenn die bestimmte Kreatur zum Beispiel vorher von Brudiclads ausgelöster Fähigkeit betroffen war), dann werden deine Spielsteine zu Kopien von „B“.

Brütende Drachmutter

{3} {R} {R}

Kreatur — Drache

5/4

Fliegend

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/2 roten Drache-Ei-Kreaturenspielstein mit Verteidiger und „Wenn diese Kreatur stirbt, erzeuge einen 2/2 roten Drache-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und ,{R}: Diese Kreatur erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.““

- Da die Landung-Fähigkeit der Brütenden Drachenmutter den Spielsteinen keinen Namen gibt, werden die Spielsteine nach ihren Kreaturentypen benannt: „Drache, Ei“. Im Englischen lautet der Name des Spielsteins „Dragon Egg“ und entspricht damit dem Namen der Kreaturenkarte „Dragon Egg“ (Deutsch: „Drachenei“). Für die Spielregeln sind die Namen identisch, auch wenn sie auf Deutsch unterschiedliche Namen haben und obwohl die Spielsteine keine Manakosten haben und ihre umgewandelten Manakosten 0 betragen.

Echosturm

{3} {U} {U}

Hexerei

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn so oft, wie du in dieser Partie deinen Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt hast. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefakts deiner Wahl ist.

- Die Kopien werden eine nach der anderen verrechnet. Fähigkeiten, die dadurch ausgelöst werden, dass der Artefaktspielstein ins Spiel kommt, werden verrechnet, bevor die nächste Kopie verrechnet wird. Der originale Zauberspruch wird als letzter verrechnet.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf dem ursprünglichen Artefakt aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Artefakt kopiert selbst etwas oder ist ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob dieses Artefakt getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihm Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Artefakt {X} in seinen Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls das kopierte Artefakt ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Artefakt („A“) etwas anderes („B“) kopiert (falls das kopierte Artefakt zum Beispiel Formbarer Stahl ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von „B“ ins Spiel.

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

Entfesselter Mythos

{2} {G}

Verzauberung

Dein Kommandeur kostet beim Wirken für jedes Mal, das du ihn in dieser Partie bereits aus der Kommandozone gewirkt hast, {1} weniger.

Immer wenn dein Kommandeur von irgendwoher in die Kommandozone gelegt wird, ziehe eine Karte.

- Die Kostenreduktion des Entfesselten Mythos wird nach der Anwendung der Kommandeur-Steuer angewendet. Dies reduziert die Kommandeur-Steuer effektiv auf {1}.
- Die Kostenreduktion des Entfesselten Mythos wird auch angewendet, falls du deinen Kommandeur aus einer anderen Zone als der Kommandozone wirkst.

Estrid die Maskenträgerin

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

Legendärer Planeswalker — Estrid

3

+2: Enttappe alle verzauberten bleibenden Karten, die du kontrollierst.

–1: Erzeuge einen weißen Aura-Verzauberungsspielstein namens Maske, angelegt an eine andere bleibende Karte deiner Wahl. Der Spielstein hat „Verzaubert eine bleibende Karte“ und Totembeistand.

–7: Lege die obersten sieben Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Bringe alle Verzauberungskarten, die keine Auren sind, aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Mache dann dasselbe mit Aurakarten.

Estrid die Maskenträgerin kann dein Kommandeur sein.

- Eine verzauberte bleibende Karte ist eine bleibende Karte mit einer angelegten Aura. Verzauberungen, die du kontrollierst und an die keine Auren angelegt sind, sind nicht verzaubert.

- Falls eine Aura mit Totembeistand selbst von einer anderen Aura mit Totembeistand verzaubert ist, führt die Zerstörung der ersten Aura oder der bleibenden Karte, die sie verzaubert, nur dazu, dass stattdessen die zweite Aura zerstört wird.
- Estrids zweite Fähigkeit kann eine bleibende Karte als Ziel haben, an die der Auraspielstein nicht angelegt werden kann. In diesem Fall wird der Spielstein nicht erzeugt.
- Estrids zweite Fähigkeit kann nicht Estrid als Ziel haben, aber der Maske-Spielstein darf Estrid verzaubern, wenn du eine Möglichkeit findest, ihn an sie anzulegen.
- Alle Verzauberungen, die keine Auren sind und die mit Estrids dritter Fähigkeit ins Spiel gebracht werden, kommen gleichzeitig ins Spiel. Falls einige darunter ausgelöste Fähigkeiten haben, die ausgelöst werden, wenn etwas anderes ins Spiel kommt, dann lösen sie ihre Effekte gegenseitig aus.
- Aura-Karten, die mit Estrids dritter Fähigkeit zurück ins Spiel gebracht werden, dürfen Verzauberungen, die keine Auren sind und die mit dieser Fähigkeit ins Spiel gebracht wurden, verzaubern.
- Du bestimmst, was jede wieder ins Spiel zurückkehrende Aura verzaubert, unmittelbar bevor diese ins Spiel kommt. Der bestimmte Empfänger muss von der Aura legalerweise verzaubert werden können. Dies hat nicht den Spieler oder die bleibende Karte als Ziel, die verzaubert wird, sodass eine fluchssichere bleibende Karte eines Gegners bestimmt werden kann.
- Falls eine Aura-Karte nichts verzaubern kann, bleibt sie in deinem Friedhof.

Estrids Anrufung

{2} {U}

Verzauberung

Du kannst Estrids Anrufung als Kopie einer beliebigen Verzauberung, die du kontrollierst, ins Spiel bringen, außer dass sie „Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du diese Verzauberung ins Exil schicken. Falls du dies tust, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück“ hat.

- Falls Estrids Anrufung keine Verzauberung kopiert, sowie sie ins Spiel kommt, hat sie nicht die Fähigkeit, zu Beginn deines Versorgungssegments ins Exil geschickt zu werden. Du kannst sie nicht sich selbst kopieren lassen, um diese Fähigkeit zu erhalten.
- Sobald Estrids Anrufung zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Du musst zum Kopieren eine Verzauberung bestimmen, die derzeit im Spiel ist (oder du kopierst nichts). Auren, die an sie angelegt waren, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Marken, die auf ihr lagen, hören auf zu existieren.
- Estrids Anrufung kopiert genau das, was auf der ursprünglichen Verzauberung aufgedruckt war (es sei denn, diese Verzauberung kopiert etwas anderes oder ist ein Spielstein; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob diese Verzauberung getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Verzauberung {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die bestimmte Verzauberung („A“) etwas anderes („B“) kopiert (falls zum Beispiel die bestimmte Verzauberung eine weitere Estrids Anrufung ist), dann kommt Estrids Anrufung als Kopie von „B“ ins Spiel.

- Falls die bestimmte Verzauberung ein Spielstein ist, kopiert Estrids Anrufung die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Estrids Anrufung wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.
- Falls die bestimmte Verzauberung eine Aura ist, bestimmst du, was sie verzaubert, unmittelbar bevor Estrids Anrufung ins Spiel kommt. Der bestimmte Empfänger muss von der Aura, zu der Estrids Anrufung wird, legalerweise verzaubert werden können. Dies hat nicht den Spieler oder die bleibende Karte als Ziel, die verzaubert wird, sodass eine fluchsichere bleibende Karte eines Gegners bestimmt werden kann.
- Falls die gewählte Verzauberung eine Aura ist, aber Estrids Anrufung nichts legal verzaubern kann wird, bleibt Estrids Anrufung in ihrer derzeitigen Zone und kommt nicht ins Spiel. Falls Estrids Anrufung auf dem Stapel ist, wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Verzauberung werden ausgelöst, wenn Estrids Anrufung ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Verzauberung] ins Spiel kommt“- oder „[diese Verzauberung] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Verzauberung funktionieren ebenfalls.
- Falls Estrids Anrufung irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Verzauberung ins Spiel kommt, kann sie nicht zu einer Kopie dieser anderen Verzauberung werden. Du kannst für die Kopie nur eine Verzauberung bestimmen, die bereits im Spiel ist.

Furiensturm

{2} {R} {R}

Spontanzauber

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn so oft, wie du in dieser Partie deinen Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt hast. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Der Furiensturm kann jeden Spontanzauber und jeden Zauberspruch kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Das bedeutet zum Beispiel, dass die Kopien des Furiensturms den Furiensturm selbst als Ziel haben können, wobei dies jedoch nicht die „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst“-Fähigkeit der Kopie auslöst, und es erhöht nicht die Anzahl an Kopien anderer Zaubersprüche, die du erhältst.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keines von ihnen, aber du kannst nicht die Anzahl der Ziele ändern. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.

- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie bei der Lavalawine), hat die Kopie den gleichen Wert für X.
- Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde (wie bei Chandras Pyrohelix), kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon).
- Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.

Genesissturm

{4} {G} {G}

Hexerei

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn so oft, wie du in dieser Partie deinen Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt hast.

Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine bleibende Karte aufdeckst, die kein Land ist. Du kannst die Karte ins Spiel bringen. Lege dann alle auf diese Weise aufgedeckten Karten, die nicht ins Spiel gebracht wurden, in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du dich entscheidest, die bleibende Karte, die kein Land ist und die du aufgedeckt hast, nicht ins Spiel zu bringen, legst du sie zusammen mit den anderen Karten unter deine Bibliothek.
- Falls deine Bibliothek keine bleibenden Karten mehr enthält, die kein Land sind, deckst du deine Bibliothek auf und legst sie dann in zufälliger Reihenfolge zurück.
- Die Kopien werden eine nach der anderen verrechnet. Fähigkeiten, die dadurch ausgelöst werden, dass die bleibende Karte ins Spiel kommt, werden verrechnet, bevor die nächste Kopie verrechnet wird. Der originale Zauberspruch wird als letzter verrechnet.

Geoden-Golem

{5}

Artefaktkreatur — Golem

5/3

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn der Geoden-Golem einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du deinen Kommandeur aus der Kommandozone wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. *(Du bezahlst weiterhin alle zusätzlichen Kosten.)*

- Falls du deinen Kommandeur wirken möchtest, ohne seine Manakosten zu bezahlen, musst du ihn wirken, während die ausgelöste Fähigkeit des Geoden-Golems verrechnet wird. Du kannst ihn nicht erst später im Zug wirken, ohne dessen Manakosten zu bezahlen. Du kannst ihn zu einem Zeitpunkt wirken, zu dem du normalerweise keinen Kreaturenzauber wirken könntest, doch andere Beschränkungen (wie „Wirke diese Karte nur aus deinem Friedhof“) gelten weiterhin.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten, wie zum Beispiel für ihre Göttergabe-Kosten, zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten wie beispielsweise die Kommandeur-Steuer hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Geoden-Golems wird auch ausgelöst, falls sich dein Kommandeur zu dem Zeitpunkt, zu dem der Geoden-Golem einem Spieler Kampfschaden zufügt, nicht in der Kommandozone befindet. Falls dein Kommandeur dorthingelangt, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du ihn wirken.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Geoden-Golems wird auch ausgelöst, falls ihm gleichzeitig, wenn er einem Spieler Kampfschaden zufügt, tödlicher Schaden zugefügt wird.

Gesandter des Grolls

{5} {R}

Kreatur — Ifrit

6/5

Fliegend, Eile

Sowie der Gesandte des Grolls ins Spiel kommt, bestimme geheim einen Gegner.

Offenbare den bestimmten Spieler: Bestimme neue Ziele für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit deiner Wahl, falls er bzw. sie von dem bestimmten Spieler kontrolliert wird und dich oder eine bleibende Karte, die du kontrollierst, als Ziel hat. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal.

- Es gibt mehrere Möglichkeiten, geheim einen Gegner zu bestimmen. Du kannst zum Beispiel den Namen des Spielers auf einen Zettel schreiben und diesen zum Gesandten des Grolls legen.
- Falls du mehr als einen Gesandten des Grolls hast, kannst du für jeden einen anderen Gegner bestimmen. Achte darauf, genau zu verfolgen, welcher Gegner für welchen Gesandten des Grolls bestimmt wurde.

- Falls der Gesandte des Grolls das Spiel verlässt und zurückkehrt, gilt er als neues Objekt. Du kannst einen neuen Gegner bestimmen und seine letzte Fähigkeit erneut aktivieren.
- Wenn du keinen Gegner bestimmt hast, als der Gesandte des Grolls ins Spiel kam, kannst du die Kosten zur Aktivierung seiner letzten Fähigkeit nicht bezahlen. Das passiert meist, weil du die Kontrolle über den Gesandten des Grolls eines anderen Spielers erhalten hast oder weil eine Kreatur, die bereits im Spiel war, zur Kopie des Gesandten des Grolls geworden ist.
- Die aktivierte Fähigkeit des Gesandten des Grolls kann einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit beeinflussen, der oder die mehrere Ziele hat, auch wenn einige dieser Ziele nicht du oder bleibende Karten sind, die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele wählen, solange du oder eine bleibende Karte, die du kontrollierst, zu den bestimmten Zielen gehört.

Gieriger Schleim

{2} {G}

Kreatur — Schlammwesen

1/1

Der Gierige Schleim kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil und lege so viele +1/+1-Marken auf den Gierigen Schleim, wie die Stärke jener Kreatur beträgt.

- Sobald diese Kreatur von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
- Eine Spielsteinkreatur kann genau wie eine Nichtspielsteinkreatur sterben, bevor sie aufhört, zu existieren. Der Gierige Schleim kann den Spielstein daher stattdessen ins Exil schicken.
- Überprüfe den zuletzt im Spiel bekannten Zustand der ins Exil geschickten Kreatur im Spiel, um ihre Stärke zu bestimmen.
- Falls der Gierige Schleim gleichzeitig mit Kreaturen eines Gegners stirbt, werden die Kreaturen des Gegners ins Exil geschickt.
- Falls mehr als ein Ersatzeffekt versucht, zu ändern, wohin eine sterbende Kreatur geschickt wird, bestimmt der Beherrscher dieser Kreatur, welcher Effekt angewendet wird. Falls beispielsweise zwei Spieler jeweils einen Gierigen Schleim kontrollieren, wird eine Kreatur, die ein dritter Spieler kontrolliert, vom Gierigen Schleim der Wahl des dritten Spielers ins Exil geschickt, und der andere Gierige Schleim erhält keine +1/+1-Marken.
- Falls der Kommandeur eines Gegners sterben würde, kann jener Spieler sich entscheiden, ihn zu retten und in die Kommandozone zu legen, bevor der Gierige Schleim ihn verschlingen kann, oder er kann sich entscheiden, seinen Kommandeur durch den Gierigen Schleim ins Exil schicken zu lassen und den Kommandeur aus dem Exil zurück in die Kommandozone zu legen. Der Gierige Schleim erhält nur im letzteren Fall +1/+1-Marken.

Gyrus, Erwecker der Kadaver

{X} {B} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Hydra

0/0

Gyrus, Erwecker der Kadaver, kommt mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie Mana bezahlt wurde, um ihn zu wirken.

Immer wenn Gyrus angreift, kannst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit niedrigerer Stärke aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, erzeuge einen getappten und angreifenden Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist. Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil.

- Die Menge Mana, die bezahlt wurde, um Gyrus zu wirken, ist üblicherweise gleich seinen umgewandelten Manakosten, also normalerweise 3 plus der Menge Mana, die für X bestimmt wurde. Du kannst jedoch auch zusätzliche Kosten einrechnen, die du bezahlt hast – auch die Kommandeur-Steuer.
- Falls Gyrus ins Spiel kommt, ohne gewirkt zu werden, wurde kein Mana ausgegeben, um ihn zu wirken. Er kommt ohne +1/+1-Marken ins Spiel. Falls zu diesem Zeitpunkt keine anderen Effekte seine Widerstandskraft erhöhen, wird er als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
- Falls eine andere Kreatur als Kopie von Gyrus ins Spiel kommt, bestimmt die Menge Mana, die bezahlt wurde, um jene andere Kreatur zu wirken. Sie kommt mit entsprechend vielen +1/+1-Marken ins Spiel.
- Gyrus' Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Sie kopiert keine Effekte, die sie verändert haben, bevor sie auf deinen Friedhof gelegt wurde.
- Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreaturenkarte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker der Spielstein angreift. Es muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den Gyrus angreift.
- Obwohl der Spielstein angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).

Himmliche Klingenmeisterin

{5} {W}

Kreatur — Engel

3/6

Fliegend, Doppelschlag

Wenn die Himmlische Klingenmeisterin ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Auren und Ausrüstungen, die du kontrollierst, an sie anlegen.

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 für jede Aura und für jede Ausrüstung, die an die Himmlische Klingenmeisterin angelegt ist.

- Du legst Auren oder Ausrüstung erst um, wenn die ausgelöste Fähigkeit der Himmlischen Klingenmeisterin verrechnet wird. Falls die Himmlische Klingenmeisterin nicht mehr im Spiel ist, bleiben die Auren und Ausrüstung, die du an sie anlegen wolltest, wo sie waren.
- Du darfst nicht versuchen, eine Aura oder Ausrüstung an die Himmlische Klingenmeisterin anzulegen, falls diese Aura oder Ausrüstung nicht legal an sie angelegt werden kann.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Himmlische Klingenmeisterin während des Zuges das Spiel verlässt oder falls eine Aura oder Ausrüstung von ihr entfernt wird.

Kestia die Nährerin

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

Legendäre Verzauberungskreatur — Nymphe

4/4

Göttergabe {3}{G}{W}{U} *(Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht an eine Kreatur angelegt ist.)*

Die verzauberte Kreatur erhält +4/+4.

Immer wenn eine verzauberte Kreatur oder Verzauberungskreatur, die du kontrollierst, angreift, ziehe eine Karte.

- Falls mehrere verzauberte oder Verzauberungskreaturen, die du kontrollierst, angreifen, ziehst du entsprechend viele Karten.
- Falls eine verzauberte Verzauberungskreatur angreift, ziehst du für diese nur eine Karte.
- Die Phrase „die du kontrollierst“ gilt sowohl für „verzauberte Kreatur“ als auch für „Verzauberungskreatur“. Kestias Fähigkeit wird also nur dann ausgelöst, falls eine verzauberte Kreatur, die du kontrollierst, angreift, und nicht, wenn die verzauberte Kreatur irgendeines anderen Spielers angreift.

Koloss der Nylea

{6} {G}

Verzauberungskreatur — Riese

6/6

Konstellation — Immer wenn der Koloss der Nylea oder eine andere Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verdopple Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges.

- Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält diese Kreatur $+X/+0$, wobei X gleich seiner Stärke ist, sowie dieser Effekt angewendet wird. Die Widerstandskraft wird auf dieselbe Weise verdoppelt.
- Falls die Stärke einer Kreatur weniger als 0 beträgt, wenn diese verdoppelt wird, erhält diese Kreatur stattdessen $-X/-0$, wobei X gleich dem Betrag ihrer Stärke unter 0 ist. Falls z. B. ein Effekt dem Koloss der Nylea $-8/-0$ gegeben hat, sodass er eine $-2/6$ Kreatur ist, führt das Verdoppeln seiner Stärke und Widerstandskraft dazu, dass er $-2/+6$ erhält und bis zum Ende des Zuges $-4/12$ ist.

Lord Windgrace

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

Legendärer Planeswalker — Windgrace

5

+2: Wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte. Falls auf diese Weise eine Länderkarte abgeworfen wurde, ziehe eine zusätzliche Karte.

−3: Bringe bis zu zwei Länderkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

−11: Zerstöre bis zu sechs bleibende Karten deiner Wahl, die keine Länder sind, und erzeuge dann sechs 2/2 grüne Katze-Krieger-Kreaturespielsteine mit Waldtarnung.

Lord Windgrace kann dein Kommandeur sein.

- Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie die erste Fähigkeit von Lord Windgrace verrechnet wird, wirfst du nichts ab und ziehst dann eine Karte.
- Während du die letzte Fähigkeit von Lord Windgrace verrechnest, erzeugst du auch sechs Katze-Krieger-Kreaturespielsteine, falls weniger als sechs bleibende Karten, die keine Länder sind, zerstört werden. Falls du allerdings irgendwelche Ziele für die Fähigkeit bestimmst und jedes davon zu einem illegalen Ziel wird, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und du erzeugst keine Spielsteine.

Loyales Einhorn

{3} {W}

Kreatur — Einhorn

3/4

Wachsamkeit

Leutnant — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du deinen Kommandeur kontrollierst, verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt würde. Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Sobald die Leutnant-Fähigkeit des Loyalen Einhorns verrechnet wurde, während du deinen Kommandeur kontrollierst, bleiben dessen Effekte diesen Zug auch bestehen, falls du die Kontrolle über deinen Kommandeur oder das Loyale Einhorn verlierst.
- Der Effekt des Loyalen Einhorns wird sämtlichen Kampfschaden verhindern, der Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt würde, auch wenn diese Kreaturen nicht im Spiel oder keine Kreaturen waren, als der Effekt verrechnet wurde.

Magus der Balance

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

{4} {W}, {T}, opfere den Magus der Balance: Jeder Spieler bestimmt eine Anzahl an Ländern, die er kontrolliert, in Höhe der Anzahl an Ländern, die der Spieler mit den wenigsten Ländern kontrolliert, und opfert dann den Rest. Spieler werfen auf die gleiche Weise Karten ab und opfern Kreaturen.

- Beim Verrechnen der Fähigkeit des Magus der Balance bestimmt zunächst der Spieler, der am Zug ist, die entsprechende Anzahl an Ländern, die er kontrolliert und opfern möchte (kann auch sein, dass er gar kein Land opfern muss, falls er Spieler nicht mehr Länder kontrolliert als der Spieler mit den wenigsten Ländern). Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Anschließend werden alle bestimmten Länder gleichzeitig geopfert. Die Spieler wiederholen diesen Vorgang für die Karten auf ihrer Hand und die Kreaturen, die sie kontrollieren, wobei sie beim Bestimmen der Karten auf ihrer Hand nicht wissen, welche Identität die Karten haben, die die vorangegangenen Spieler bestimmt haben.
- Sobald die Verrechnung der Fähigkeit des Magus der Balance begonnen hat und bis die Verrechnung abgeschlossen ist, kann kein Spieler eine Aktion ausführen. Falls während dieses Prozesses irgendwelche Fähigkeiten ausgelöst werden, werden sie im Anschluss an die Verrechnung der Magus-Fähigkeit auf den Stapel gelegt.

- Falls ein Spieler keine Karten auf der Hand hat, keine Länder kontrolliert oder keine Kreaturen kontrolliert, müssen die anderen Spieler gegebenenfalls ihre vollständige Hand abwerfen, alle Länder opfern, die sie kontrollieren und/oder alle Kreaturen opfern, die sie kontrollieren.

Peitschenzungen-Hydra

{5} {G}

Kreatur — Eidechse, Hydra

4/4

Reichweite

Wenn die Peitschenzungen-Hydra ins Spiel kommt, zerstöre alle fliegenden Kreaturen. Lege für jede Kreatur, die auf diese Weise zerstört wurde, eine +1/+1-Marke auf die Peitschenzungen-Hydra.

- Eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit oder eine Kreatur, die regeneriert gilt nicht als „auf diese Weise zerstört“.
- Falls eine fliegende Kreatur zerstört werden würde, stattdessen aber eine Aura mit Totembeistand zerstört wird, zählt die Peitschenzungen-Hydra diese Kreatur oder diese Aura nicht als „auf diese Weise zerstört“.

Realitätswirrwarr

{2} {R} {R}

Hexerei

Lege eine bleibende Karte deiner Wahl, die du besitzt, unter deine Bibliothek. Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Karte aufdeckst, die einen Kartentyp mit jener bleibenden Karte gemeinsam hat. Bringe die Karte ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Zurückverfolgen (Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Länderkarte abwirfst.)

- Überprüfe den zuletzt im Spiel bekannten Zustand der bleibenden Karte deiner Wahl, um ihre Typen zu bestimmen.
- Der Realitätswirrwarr kann eine beliebige bleibende Karte, die du besitzt, als Ziel haben, einschließlich solcher, die ein anderer Spieler kontrolliert. Der Besitzer eines Spielsteins ist derjenige Spieler, der ihn erzeugt hat.
- Du hörst auf, Karten aufzudecken, sobald du eine Karte aufdeckst, die irgendeinen Kartentyp mit der bleibenden Karte deiner Wahl gemeinsam hat. Falls die bleibende Karte deiner Wahl zum Beispiel eine

Artefaktkreatur ist, hörst du auf, Karten aufzudecken, sobald du eine Karte aufdeckst, die ein Artefakt oder eine Kreatur ist.

- In den meisten Fällen wird mindestens eine Karte in deiner Bibliothek (die Karte, die du unter deine Bibliothek gelegt hast) einen Kartentyp mit der bleibenden Karte deiner Wahl gemeinsam haben. In einigen sehr ungewöhnlichen Situationen kann es jedoch sein, dass keine Karten in deiner Bibliothek einen Kartentyp mit der bleibenden Karte gemeinsam haben (zum Beispiel weil die bleibende Karte ein Spielstein war oder deren Typen geändert wurden). In diesem Fall deckst du deine gesamte Bibliothek auf, bringst nichts ins Spiel und legst die Karten in zufälliger Reihenfolge zurück.

Säer der Zwietracht

{4} {B} {B}

Kreatur — Dämon

6/6

Fliegend

Sowie der Säer der Zwietracht ins Spiel kommt, bestimme zwei Spieler.

Immer wenn einem der bestimmten Spieler Schaden zugefügt wird, verliert der andere bestimmte Spieler ebenfalls entsprechend viele Lebenspunkte.

- Du musst zwei unterschiedliche Spieler bestimmen. Du kannst einer dieser Spieler sein.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Säers der Zwietracht lässt den zweiten Spieler Lebenspunkte verlieren. Dies ist kein Schaden und wird nicht von der Quelle verursacht, die dem ersten Spieler Schaden zugefügt hat.
- Falls dem Säer der Zwietracht tödlicher Schaden zugefügt wird, während gleichzeitig einem der bestimmten Spieler Schaden zugefügt wird, verliert der zweite Spieler aufgrund dieser Fähigkeit Lebenspunkte.
- Falls dem Beherrscher des Säers der Zwietracht Schaden zugefügt wird, wodurch dieser die Partie verliert, während gleichzeitig einem der beiden bestimmten Spieler Schaden zugefügt wird, wird die ausgelöste Fähigkeit des Säers der Zwietracht nicht verrechnet und der zweite bestimmte Spieler verliert keine Lebenspunkte.

Saheeli die Hochbegabte

{2} {U} {R}

Legendärer Planeswalker — Saheeli

4

+1: Erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturespielstein.

+1: Der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, kostet beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst sowie du den Zauberspruch wirkst, {1} weniger.

–7: Erzeuge für jedes Artefakt, das du kontrollierst, einen Spielstein, der eine Kopie von ihm ist. Die Spielsteine erhalten Eile. Schicke die Spielsteine zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

Saheeli die Hochbegabte kann dein Kommandeur sein.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenigen aus Saheelis zweiter Fähigkeit) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die Gesamtkosten, um einen Zauberspruch zu wirken, werden festgelegt, bevor du diese Kosten bezahlst. Falls du zum Beispiel drei Artefakte kontrollierst, einschließlich eines Artefakts, das du opfern kannst, um {C} zu erzeugen, wird Saheelis zweite Fähigkeit die Kosten eines Zauberspruchs, den du wirkst, um {3} reduzieren. Du kannst dann das Artefakt opfern, wenn du Manafähigkeiten aktivierst, unmittelbar bevor du die Kosten bezahlst, welche weiterhin um {3} reduziert bleiben.
- Saheelis zweite Fähigkeit reduziert nur generisches Mana in den Kosten des nächsten Zauberspruchs, den du wirkst.
- Beim Verrechnen von Saheelis dritter Fähigkeit kopiert jeder Spielstein genau das, was auf dem ursprünglichen Artefakt aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Artefakt kopiert selbst etwas oder ist ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob dieses Artefakt getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihm Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls ein kopiertes Artefakt {X} in seinen Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls ein kopiertes Artefakt ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls ein kopiertes Artefakt („A“) etwas anderes („B“) kopiert (falls das kopierte Artefakt zum Beispiel Formbarer Stahl ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von „B“ ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten eines kopierten Artefakts werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Artefakt] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Artefakt] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des Artefakts funktionieren ebenfalls.

Saheelis Direktive

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

Hexerei

*Improvisieren Mit jedem Artefakt, das du tappst,
nachdem du mit dem Aktivieren deiner Manafähigkeiten
fertig bist, bezahlst du {1}.)*

Decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Artefaktkarten mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger ins Spiel bringen. Lege dann alle Karten, die auf diese Weise aufgedeckt und nicht ins Spiel gebracht wurden, auf deinen Friedhof.

- Saheelis Direktive beachtet die einzelnen umgewandelten Manakosten der Artefaktkarten, die du aufdeckst. Die Summe ihrer umgewandelten Manakosten kann größer sein als X.
- Falls eine Karte in deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Alle Artefakte, die auf diese Weise ins Spiel gebracht werden, kommen zum selben Zeitpunkt ins Spiel. Falls einige darunter ausgelöste Fähigkeiten haben, die ausgelöst werden, wenn etwas anderes ins Spiel kommt, dann lösen sie ihre Effekte gegenseitig aus.

Schattenhafter Oktopus

{3} {U} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 8/8 und „Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 8 oder weniger tappen.“

Totembeistand (Falls die verzauberte Kreatur zerstört würde, entferne stattdessen allen Schaden von ihr und zerstöre diese Aura.)

- Der Schattenhafte Oktopus überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst auf eine Kreatur zu wirken beginnen, nachdem der Schattenhafte Oktopus an sie angelegt wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Alle Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft verändern (beispielsweise solche, die +N/+N gewähren) und Marken werden auf die neue Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur angewendet, auch wenn sie bereits angewendet wurden, bevor der Schattenhafte Oktopus angelegt wurde.

Schatzmopser

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Räuber

3/2

Immer wenn ein Gegner ein Artefakt für Mana tappt, übernimm die Kontrolle über das Artefakt bis zum Ende deines nächsten Zuges.

- Ein Artefakt wurde „für Mana getappt“, wenn ein Spieler eine Manafähigkeit eines Artefakts aktiviert, das {T} (das Symbol für Tappen) enthält. Insbesondere gilt, dass das Tappen eines Artefakts, um für einen Zauberspruch mit dem Improvisieren-Schlüsselwort zu bezahlen, nicht als Tappen des Artefakts für Mana gilt.
- Falls das Artefakt das Spiel verlässt, mopst der Schatzmopser es nicht aus der Zone, in die es gelegt wurde.
- Das Artefakt bleibt getappt, wenn du die Kontrolle darüber erhältst.
- Falls ein Gegner ein Artefakt in deinem Zug für Mana tappt, übernimmst du die Kontrolle darüber und behältst es bis zum Ende deines nächsten Zuges.
- Falls du mehrere Schatzmopser kontrollierst, laufen deren Effekte alle gleichzeitig ab. Du behältst das von den Effekten betroffene Artefakte nicht für mehrere Züge.
- Falls mehrere Spieler jeweils Schatzmopser kontrollieren, gehen Artefakte, die für Mana getappt wurden, auf eine kleine Reise. Falls zum Beispiel Spieler A in seinem Zug ein Artefakt für Mana tappt und die Spieler B und C die nächsten Spieler in Zugreihenfolge sind, die Schatzmopser kontrollieren, dann wird die Fähigkeit von Spieler C vor der von Spieler B verrechnet und Spieler C übernimmt die Kontrolle über das Artefakt. Dann übernimmt Spieler B die Kontrolle über das Artefakt. Spieler B behält es während seines Zuges, dann übernimmt wieder Spieler C die Kontrolle über das Artefakt, sobald der Effekt von Spieler B abgelaufen ist; dann erhält Spieler A sein Artefakt zurück, sobald der Effekt von Spieler C abgelaufen ist. Falls aber Spieler B oder C das Artefakt für Mana tappt, übernimmt der jeweils andere die Kontrolle darüber. Du musst gegebenenfalls sehr genau aufpassen, welche Effekt noch anhalten, welche abgelaufen sind und wem was gehört.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls dieser Spieler irgendwelche gemopsten Schätze kontrolliert, endet der Effekt, der diesem Spieler die Kontrolle über diese Artefakte verleiht.

Schmiede der Helden

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Bestimme einen Kommandeur deiner Wahl, der in diesem Zug ins Spiel gekommen ist. Lege eine +1/+1-Marke auf ihn, falls er eine Kreatur ist, und eine Loyalitätsmarke, falls er ein Planeswalker ist.

- Falls der als Ziel bestimmte Kommandeur aus irgendeinem Grund sowohl eine Kreatur als auch ein Planeswalker ist, höchstwahrscheinlich, weil es sich um Gideon handelt, erhält er beide Sorten von Marken.
 - Falls der als Ziel bestimmte Kommandeur aus irgendeinem Grund weder eine Kreatur noch ein Planeswalker ist (wie es zum Beispiel bei Arixmethes, der schlummernden Insel, der Fall sein kann), erhält er keine Marken.
-

Tawnos, Urzas Lehrling

{U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

1/3

Eile

{U} {R}, {T}: Kopiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, die du kontrollierst und die ein Artefakt als Quelle hat. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. (*Manafähigkeiten können nicht als Ziel gewählt werden.*)

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana produziert, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“ oder „zu Beginn“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten, deren Erinnerungstext „wenn“, „immer wenn“ oder „zu Beginn“ enthält.
- Tawnos' Fähigkeit hat eine Fähigkeit auf dem Stapel als Ziel und erzeugt eine weitere Instanz dieser Fähigkeit auf dem Stapel. Kein Objekt erhält durch sie eine Fähigkeit.
- Ein „Artefakt als Quelle“ ist eine bleibende Karte, ein Zauberspruch oder eine Karte in einer beliebigen Zone mit dem Kartentyp „Artefakt“. Tawnos' Fähigkeit kann beispielsweise eine Umwandlung-Fähigkeit als Ziel haben, die du aktiviert hast, falls die abgeworfene Karte eine Artefaktkarte ist.
- Die Quelle der Kopie ist die gleiche wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
- Falls die Fähigkeit modal ist (wenn sie also mit: „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), wird der bestimmte Modus mitkopiert und kann nicht geändert werden.
- Falls die Fähigkeit Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt (wie beispielsweise die Fähigkeit des Wuchernden Mechakolosses), kann die Verteilung und Anzahl an Zielen nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls die Kosten der aktivierten Fähigkeit eine Wahl beinhalten, beispielsweise eine Kreatur, die geopfert werden kann oder eine Anzahl an Marken, die entfernt werden können, verwendet die Kopie dieselben Informationen. Du kannst die Kosten nicht noch einmal bezahlen, selbst wenn du das möchtest.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen der Fähigkeit getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, sowie die Kopie verrechnet wird. Falls eine ausgelöste Fähigkeit verlangt, Kosten zu bezahlen (wie zum Beispiel die des Spiegelwerks), bezahlst du die Kosten für die Kopie separat.
- Falls eine Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien dieser Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls zum Beispiel die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Ruderers der Gezeitenleere kopiert wird und zwei Karten ins Exil geschickt werden, kehren beide zurück, wenn der Ruderer der Gezeitenleere das Spiel verlässt.

- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, erfordert eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Seelengießerei kopiert wird, werden zwei Karten ins Exil geschickt. Der Wert von X in den Aktivierungskosten der anderen Fähigkeit der Seelengießerei ist die Summe der umgewandelten Manakosten der beiden Karten. Sowie die Fähigkeit verrechnet wird, erzeugst du jeweils eine Spielstein-Kopie jeder Karte.

Thantis die Kriegsweberin

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

Legendäre Kreatur — Spinne

5/5

Wachsamkeit, Reichweite

Kreaturen greifen in jedem Kampf an, falls möglich.

Immer wenn eine Kreatur dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift, lege eine +1/+1-Marke auf Thantis die Kriegsweberin.

- Falls eine Kreatur aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift sie auch 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.
- Es entscheidet immer noch der Beherrscher jeder Kreatur, welchen Spieler oder Planeswalker sie angreift.
- Du kannst nicht dich selbst oder deine eigenen Planeswalker angreifen, um Thantis +1/+1-Marken zu geben, aber Thantis mag deine Art, zu denken.

Totensturm

{7} {B} {B}

Hexerei

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn so oft, wie du in dieser Partie deinen Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt hast.

Jeder Gegner opfert eine Kreatur. Jeder Gegner, der das nicht kann, verliert die Hälfte seiner Lebenspunkte, aufgerundet.

- Die Anzahl an Lebenspunkten, die verloren werden, wird erst festgelegt, sowie der Totensturm verrechnet wird. Falls ein Gegner zum Beispiel keine Kreaturen kontrolliert und 30 Lebenspunkte hat, wenn du den

Totensturm wirkt und zwei Kopien erzeugt, lässt die erste Totensturm-Kopie, die verrechnet wird, diesen Gegner 15 Lebenspunkte verlieren (er hat also noch 15 Lebenspunkte übrig), die zweite lässt ihn 8 Lebenspunkte verlieren (7 Lebenspunkte übrig) und der ursprüngliche Totensturm lässt den Spieler 4 Lebenspunkte verlieren, sodass er noch 3 Lebenspunkte hat.

Tuvasa die Sonnenbeschiedene

{G}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Schamane

1/1

Tuvasa die Sonnenbeschiedene erhält +1/+1 für jede Verzauberung, die du kontrollierst.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Verzauberungszauber wirkst, ziehe eine Karte.

- Tuvasas ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
 - Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Tuvasa zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls einige deiner Verzauberungen während des Zuges das Spiel verlassen.
-

Uralter Steingötze

{10}

Artefaktkreatur — Golem

12/12

Aufblitzen

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede angreifende Kreatur {1} weniger.

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Uralte Steingötze stirbt, erzeuge einen 6/12 farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht.

- Die Kosten für den Uralten Steingötzen werden für jede angreifende Kreatur reduziert, nicht nur für Kreaturen, die dich angreifen. Auch deine eigenen angreifenden Kreaturen werden gezählt.
- Mit genug angreifenden Kreaturen können die Kosten für den Uralten Steingötzen auf {0} sinken.

- Die Gesamtkosten für das Wirken eines Zauberspruchs werden festgelegt, bevor du diese Kosten bezahlst. Falls du zum Beispiel fünf angreifende Kreaturen kontrollierst und du eine davon opfern kannst, um {C} zu erzeugen, kostet das Wirken des Uralten Steingötzen {5}. Dann kannst du die Kreatur opfern, wenn du Manafähigkeiten aktivierst, unmittelbar bevor du die Kosten bezahlst, und das Wirken des Uralten Steingötzen kostet immer noch nur {5}.

Urnebel

{4} {U}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek manifestieren. *(Bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

Schicke eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, aufgedeckt ins Exil: Du kannst die Karte in diesem Zug spielen. *(Du bezahlst immer noch ihre Kosten. Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin.)*

- Das Aktivieren der letzten Fähigkeit des Urnebels löst keine Fähigkeiten aus, die ausgelöst werden, „wenn [etwas] aufgedeckt wird“.
- Falls du die letzte Fähigkeit des Urnebels aktivierst, aber die ins Exil geschickte Karte in diesem Zug nicht spielst, bleibt sie im Exil.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen jeder Karte, die du spielst, beachten.
- Du darfst ein auf diese Weise ins Exil geschicktes Land nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Herbeirufungskosten.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
- Falls du irgendwie einen verdeckten Spielstein kontrollierst, kannst du diesen ins Exil schicken, um die letzte Fähigkeit des Urnebels zu aktivieren, aber du kannst den Spielstein nicht wirken.

Varchild, Verräterin von Kjeldor

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

Immer wenn Varchild, Verräterin von Kjeldor, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeugt der Spieler entsprechend viele 1/1 rote Überlebender-Kreaturenspielsteine.

Überlebende, die deine Gegner kontrollieren, können nicht blocken und weder dich noch einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen.

Wenn Varchild das Spiel verlässt, übernimm die Kontrolle über alle Überlebenden.

- Der Spieler, der die Überlebender-Spielsteine erzeugt, ist deren Besitzer, nicht der Beherrscher von Varchild.
- Varchilds zweite Fähigkeit wird nicht festgesetzt, sowie Überlebender-Spielsteine erzeugt werden. Falls ein Spieler zum Beispiel die Kontrolle über Varchild übernimmt, können die Überlebender-Spielsteine dieses Spielers den ehemaligen Beherrscher von Varchild angreifen.
- Überlebender ist ein Kreaturentyp. Varchilds zweite Fähigkeit betrifft alle Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren und die den Typ Überlebender haben, nicht nur die Überlebender-Spielsteine, die Varchild erzeugt. Gleichmaßen betrifft ihre dritte Fähigkeit alle Kreaturen mit dem Typ Überlebender. Eine Kreatur mit allen Kreaturentypen ist auch ein Überlebender.

Varina, Lichkönigin

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

Legendäre Kreatur — Zombie, Zauberer

4/4

Immer wenn du mit einem oder mehreren Zombies angreifst, ziehe entsprechend viele Karten und wirf dann entsprechend viele Karten ab. Du erhältst entsprechend viele Lebenspunkte dazu.

{2}, schicke zwei Karten aus deinem Friedhof ins Exil:
Erzeuge einen getappten 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

- Varinas erste Fähigkeit zählt die Anzahl der Zombies, mit denen du angegriffen hast, auch wenn einige dieser Zombies den Kampf verlassen, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
- Die Anzahl an Karten, die du abwirfst und die Anzahl an Lebenspunkten, die du dazuerhältst, entsprechen beide der Anzahl an Zombies, mit denen du angreifst, auch, selbst wenn du irgendwie eine andere Anzahl an Karten ziehst.

Vedalken-Demütiger

{3}{U}

Kreatur — Vedalken, Zauberer

3/4

Metallkunst — Immer wenn der Vedalken-Demütiger angreift und falls du drei oder mehr Artefakte kontrollierst, verlieren alle Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, alle Fähigkeiten und haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1 bis zum Ende des Zuges.

- Alle Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, sind von der Fähigkeit des Vedalken-Demütigers betroffen, nicht nur diejenigen, die vom Spieler kontrolliert werden, den der Vedalken-Demütiger angreift.
- Die Fähigkeit des Vedalken-Demütigers überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft einer betroffenen Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst auf eine Kreatur zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Alle Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft verändern (beispielsweise solche, die +N/+N gewähren) und Marken werden auf die neue Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur angewendet, auch wenn sie bereits angewendet wurden, bevor die Fähigkeit des Vedalken-Demütigers verrechnet wurde.
- Falls du keine drei Artefakte kontrollierst, sowie die Fähigkeit des Vedalken-Demütigers verrechnet wird, hat sie keinen Effekt. Falls du jedoch drei Artefakte kontrollierst, wird der Effekt auch dann weiter angewendet, falls du später im Zug die Kontrolle über den Vedalken-Demütiger oder deine Artefakte verlierst.
- Die Fähigkeit des Vedalken-Demütigers betrifft nur Kreaturen, die deine Gegner zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollieren. Kreaturen, die erst später im Zug unter ihre Kontrolle geraten, verlieren weder Stärke noch Widerstandskraft oder Fähigkeiten.

Verhängnis des Verzauberers

{1} {R}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments fügt eine Verzauberung deiner Wahl ihrem Beherrscher Schadenspunkte in Höhe ihrer umgewandelten Manakosten zu, es sei denn, der Spieler opfert sie.

- Falls keine anderen Verzauberungen im Spiel sind, muss die ausgelöste Fähigkeit des Verhängnisses des Verzauberers das Verhängnis des Verzauberers als Ziel haben.

Wachsame Schwelle

{2} {U}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner dich und/oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, mit einer oder mehreren Kreaturen angreift, ziehe eine Karte.

- Du ziehst nur eine Karte für jeden Gegner, der dich oder deine Planeswalker angreift, egal, mit wie vielen Kreaturen du angegriffen wirst. Falls mehrere Gegner dich oder deine Planeswalker gleichzeitig angreifen, ziehst du eine Karte für jeden dieser Gegner.

Wendholzwald-Säer

{2} {G}

Kreatur — Elf, Druiden

3/3

Immer wenn eine oder mehrere Länderkarten von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt werden, erzeuge einen 0/1 grünen Pflanze-Kreaturenspielstein.

{G}, opfere drei Kreaturen: Bringe eine Länderkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls mehrere Länderkarten gleichzeitig auf deinen Friedhof gelegt werden, wird die erste Fähigkeit des Wendholzwald-Säers nur einmal ausgelöst. Das könnte beispielsweise eintreten, weil ein Effekt sie gleichzeitig aus deiner Bibliothek dorthin gelegt hat oder sie gleichzeitig zerstört wurden (wie zum Beispiel zwei Landkreaturen, denen gleichzeitig tödlicher Kampfschaden zugefügt wurde).

Xantcha die Schläferin

{1} {B} {R}

Legendäre Kreatur – Diener

5/5

Sowie Xantcha die Schläferin ins Spiel kommt, übernimmt ein Gegner, den du bestimmst, die Kontrolle über sie.

Xantcha greift in jedem Kampf an, falls möglich, und kann weder ihren Besitzer noch einen Planeswalker, den ihr Besitzer kontrolliert, angreifen.

{3}: Xantchas Beherrscher verliert 2 Lebenspunkte und du ziehst eine Karte. Jeder Spieler kann diese Fähigkeit aktivieren.

- Xantchas erste Fähigkeit ist ein Ersatzeffekt, der ändert, wie sie ins Spiel kommt, keine ausgelöste Fähigkeit. Spieler können keine Aktionen ausführen (wie beispielsweise ihre letzte Fähigkeit aktivieren), solange Xantcha im Spiel ist, aber noch nicht von einem anderen Spieler kontrolliert wird.
- Falls Xantcha aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift sie auch nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht angreifen.
- Der Spieler, der eine Karte zieht, wenn Xantchas letzte Fähigkeit verrechnet wird, ist der Spieler, der die Fähigkeit aktiviert hat.
- Xantchas Beherrscher kann ihre letzte Fähigkeit aktivieren. In diesem Fall zieht derselbe Spieler, der 2 Lebenspunkte verliert, auch eine Karte.
- Falls ein Spieler einen Spielstein erzeugt, der eine Kopie von Xantcha ist, ist der Spieler, der den Spielstein erzeugt, dessen Besitzer, nicht der Spieler, unter dessen Kontrolle er ins Spiel kommt. Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls der Spieler, unter dessen Kontrolle Xantcha ins Spiel gekommen ist, die Partie verlässt, endet der Effekt, der die Kontrolle über Xantcha verändert.

Yennett, kryptische Souveränin

{2} {W} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Sphinx

3/5

Fliegend, Wachsamkeit, Bedrohlich

Immer wenn Yennett, kryptische Souveränin, angreift, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die umgewandelten Manakosten der Karte ungerade sind, kannst du sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Ziehe sonst eine Karte.

- Falls die umgewandelten Manakosten der aufgedeckten Karte nicht ungerade sind oder falls die umgewandelten Manakosten der aufgedeckten Karte zwar ungerade sind, du dich aber entscheidest, sie nicht zu wirken, ziehst du eine Karte. Denke daran, dass das Aufdecken einer Karte nicht dazu führt, dass diese die Zone ändert. Das bedeutet, dass die Karte, die du ziehst, dieselbe ist, die du aufgedeckt hast.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten, wie zum Beispiel für ihre Herbeirufungskosten, zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Quälenden Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um sie zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, falls du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du die aufgedeckte Karte wirken möchtest, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, musst du sie wirken, während Yennetts ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird; du kannst sie später im Zug nicht mehr wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Da alle Angreifer auf einmal bestimmt werden, kann ein auf diese Weise gewirkter Zauberspruch nicht beeinflussen, mit welchen Kreaturen du angreifen kannst, aber er kann beeinflussen, welche Kreaturen blocken können.

Yuriko, Schatten des Tigers

{1}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ninja

1/3

Kommandeur-Ninjutsu {U}{B} (*{U}{B}, bringe einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf deine Hand zurück: Bringe diese Karte aus deiner Hand oder der Kommandozone getappt und angreifend ins Spiel.*)

Immer wenn ein Ninja, den du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf und nimm sie auf deine Hand. Jeder Gegner verliert Lebenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten jener Karte.

- Kommandeur-Ninjutsu ist eine Variante von Ninjutsu, die sowohl aus der Kommandozone als auch aus deiner Hand heraus aktiviert werden kann. Wie beim normalen Ninjutsu greift der Ninja den Spieler oder Planeswalker an, den die auf die Hand zurückgenommene Kreatur angegriffen hatte, wenn er ins Spiel kommt.
- Obwohl die Ninjutsu-Fähigkeit die Kreatur angreifend ins Spiel bringt, wurde diese nie als angreifende Kreatur deklariert (dies ist zum Beispiel für Fähigkeiten von Bedeutung, die immer ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).
- Das Aktivieren von Yurikos Kommandeur-Ninjutsu-Fähigkeit ist nicht dasselbe wie Yuriko als Zauberspruch zu wirken. Um die Fähigkeit zu aktivieren, musst du keine Kommandeur-Steuer zahlen und die Aktivierung dieser Fähigkeit erhöht auch nicht die Kommandeur-Steuer, die du später bezahlen musst.
- Falls eine Karte in deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering—Commander, Magic, Battlebond, Theros, Lorwyn, Äther-Rebellion, Schmiede des Schicksals, Avacyns Rückkehr, Abendkühle und Aufstieg der Eldrazi sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2018 Wizards.