

Sethinweise zu *Magic: The Gathering—Commander (Edition 2019)*

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

Fassung vom 3. Juli 2019

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 [Support.Wizards.com](https://support.wizards.com).

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 zum Set

Das Set *Magic: The Gathering—Commander (Edition 2019)* besteht aus vier verschiedenen Spiel-Packungen. Jede Spiel-Packung enthält ein Deck mit 100 Karten sowie eine übergroße Kommandeur-Premiumkarte. Die vier Decks heißen „Gesichtslose Bedrohung“, „Gnadenloser Zorn“, „Intellekt des Mystikers“ und „Urgewalten“.

Erscheinungsdatum: 23. August 2019

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

Neue Karten und Turnierlegalität

Die *Magic: The Gathering—Commander (Edition 2019)* Decks enthalten insgesamt 59 brandneue *Magic*-Karten. Diese Karten sind in den Formaten Commander, Vintage und Legacy turnierlegal. In den Formaten Standard und Modern sind sie nicht legal.

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

Weitere Informationen über *Magic*-Formate findest du auf [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/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* angeführt wird – üblicherweise einer legendären Kreatur, obwohl auch auf ein paar Planeswalker-Karten außerhalb dieses Produkts angegeben ist, dass sie 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 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 Planeswalker-Karten in anderen Produkten 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 oder „ohne seine Manakosten zu bezahlen“ aus der Kommandozone wirkst, musst du die Commander Tax zusätzlich zu diesen Kosten 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. Falls er gestorben wäre, stirbt er nicht – Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur stirbt, werden nicht ausgelöst.

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 der 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 die bleibende Karte übernimmt (höchst wahrscheinlich weil sie unter der Kontrolle des ausgeschiedenen Spielers ins Spiel kam), wird sie ins Exil geschickt.

Übergroße Kommandeure

Jedes *Magic: The Gathering—Commander (Edition 2019)* 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. Von diesen Mechaniken werden vier besonders hervorgehoben, eine in jedem *Magic: The Gathering—Commander (Edition 2019)* Deck.

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

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Rückblende

Das Deck „Intellekt des Mystikers“ ist perfekt für alle Liebhaber der Zaubermacht, und was gibt es Besseres als Zaubersprüche, die du mehr als einmal wirken kannst? Deine Zaubersprüche mit dem Schlüsselwort Rückblende schlagen gleich doppelt ein, denn du kannst sie ein zweites Mal wirken.

Massenverkleinerung

{1} {U}

Hexerei

Bis zu deinem nächsten Zug haben Kreaturen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

Rückblende {3} {U} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mit Hilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), 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, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal, ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Wahnsinn

Falls du Karten auf deiner Hand als Ressource einsetzen möchtest, anstatt sie zu wirken, wirst du häufig Karten abwerfen. Das Deck „Gnadenloser Zorn“ ist so konzipiert, dass es dies voll ausnutzt, und das Schlüsselwort Wahnsinn lässt dich einige dieser Karten nach dem Abwerfen wirken.

Anjas Verheerer

{2} {R}

Kreatur — Vampir, Berserker

3/3

Anjas Verheerer greift in jedem Kampf an, falls möglich.

Immer wenn Anjas Verheerer angreift, wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann drei Karten.

Wahnsinn {1} {R} *(Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)*

- In einer *Magic*-Partie können Karten nur aus der Hand eines Spielers abgeworfen werden. Effekte, die Karten aus der Bibliothek eines Spielers auf den Friedhof dieses Spielers legen, führen nicht dazu, dass diese Karten abgeworfen werden.

- Ein Zauberspruch, der für seine Wahnsinn-Kosten gewirkt wird, wird wie jeder andere Zauberspruch auf den Stapel gelegt. Er kann neutralisiert werden, kopiert werden und so weiter. Wenn er verrechnet wird, wird er ins Spiel gebracht (falls es eine bleibende Karte ist) oder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt (falls es ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist).
- Beim Wirken eines Zauberspruchs mit Wahnsinn werden die Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, ignoriert. Du kannst beispielsweise eine Hexerei mit Wahnsinn wirken, falls du sie während des gegnerischen Zuges abwirfst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Wahnsinn-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.
- Wahnsinn funktioniert unabhängig davon, weswegen du die Karte abwirfst. Du kannst sie abwerfen, um Kosten zu bezahlen, oder weil ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich anweist, es zu tun, oder sogar, weil du während deines Aufräumsegments zu viele Karten auf der Hand hast. Du kannst eine Karte mit Wahnsinn allerdings nicht einfach so abwerfen, nur weil du es vielleicht gerade möchtest.
- Wenn du eine Karte mit Wahnsinn wirkst, wurde sie dennoch abgeworfen. Falls sie abgeworfen wurde, um Kosten zu bezahlen, wurden diese Kosten also bezahlt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Karte abgeworfen wird, werden ausgelöst.
- Falls du entscheidest, eine Karte mit Wahnsinn nicht zu wirken, wenn die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit verrechnet wird, wird sie auf deinen Friedhof gelegt. Du hast später nicht mehr die Möglichkeit, sie zu wirken.
- Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, um die Kosten eines Zauberspruchs oder einer aktivierten Fähigkeit zu bezahlen, wird die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit der Karte (sowie der Zauberspruch, zu dem diese Karte wird, falls du entscheidest, sie zu wirken) vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit verrechnet, deren Kosten du durch das Abwerfen bezahlt hast.
- Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird, wird sie sofort ins Exil geschickt. Du setzt das Verrechnen des Zauberspruchs oder der Fähigkeit fort. Die Karte ist zu diesem Zeitpunkt nicht in deinem Friedhof. Ihre Wahnsinn-Fähigkeit wird zwar ausgelöst, aber erst auf den Stapel gelegt, sobald der Zauberspruch oder die Fähigkeit vollständig verrechnet wurde.

Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Bevölkern

Möchtest du vielleicht lieber mit vielen Kreaturen gewinnen als mit vielen Zaubersprüchen? Das Deck „Urgewalten“ lässt dich das Spiel mit Spielsteinen überfluten und durch das Schlüsselwort Bevölkern erhältst du Kopien der besten Spielsteine, die du hast.

Lied der Weltenseele
 {4}{W}{W}
 Verzauberung
 Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, führe
 Bevölkern durch. (*Erzeuge einen Spielstein, der eine
 Kopie eines Kreaturespielsteins ist, den du
 kontrollierst.*)

- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Bevölkern durchführt, zu verrechnen, kann kein Spieler eine andere Aktion ausführen, bis du fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner

können dich nicht davon abhalten, den von dir bestimmten Kreaturespielstein zu kopieren, indem sie ihn entfernen.

- Falls du dich entscheidest, einen Kreaturespielstein (a) zu kopieren, der eine Kopie einer anderen Kreatur (b) ist, kopiert der neue Kreaturespielstein die Eigenschaften von (b).
- Der neue Kreaturespielstein kopiert die Eigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat. Falls der Effekt auch eine verzögert ausgelöste Fähigkeit erzeugt hat, die den Spielstein betrifft (wie „Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil“), betrifft diese verzögert ausgelöste Fähigkeit nicht die Kopie, die du durch Bevölkern erzeugst.
- Der neue Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren oder Ausrüstung daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
- Falls du keinen Kreaturespielstein kontrollierst, wenn du Bevölkern durchführst, geschieht nichts.

Wiederkehrende Mechanik: Verdeckte Karten

Zuletzt haben wir da noch das Deck „Gesichtslose Bedrohung“. Was ist sein Schlüsselwort? Das finden wir erst heraus, wenn es aufgedeckt wird, denn hier dreht sich alles um verdeckte Karten! Deine Karten landen dank der Schlüsselwörter Morph, Megamorph und Manifestieren verdeckt im Spiel.

Geschenk der Verdammnis

{4} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Todesberührung und

Unzerstörbarkeit.

Morph — Opfere eine andere Kreatur. *(Du kannst diese*

Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken.

Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)

Sowie das Geschenk der Verdammnis aufgedeckt wird, kannst du es an eine Kreatur anlegen.

Diebisches Mischwesen

{5} {B} {B}

Kreatur — Menschenaffe, Ophis

6/7

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners

manifestierst du die oberste Karte seiner Bibliothek.

(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.)

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, aber nicht besitzt, stirbt, verliert ihr Besitzer 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Megamorph ist eine Variante von Morph. Eine Megamorph-Fähigkeit ist eine Morph-Fähigkeit und Megamorph-Kosten sind Morph-Kosten. Alle Regeln und Regelauslegungen für Morph gelten auch für Megamorph, außer dass du, nachdem du Megamorph-Kosten bezahlt hast, um eine Kreatur aufzudecken, eine +1/+1-Marke auf die Kreatur legst, sowie sie aufgedeckt wird.

- Um einen Zauberspruch mit einer Morph-Fähigkeit zu wirken, legst du die Karte mit der Bildseite nach unten hin, und ermittelst dann, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Der verdeckte Zauberspruch (und die bleibende Karte, zu der er wird) ist eine 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Die Kreatur ist farblos und ihre umgewandelten Manakosten betragen 0. Der Zauberspruch kostet beim Wirken {3}. Andere Effekte, die auf den Zauberspruch oder die bleibende Karte angewendet werden, können ihr dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen oder diese Eigenschaften ändern.
- Eine Karte zu manifestieren bedeutet einfach, sie von dort, wo sie ist, verdeckt ins Spiel zu bringen. Dabei zeigst du die Karte nicht offen vor. Sie wird zu einer 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Die Kreatur ist farblos und ihre umgewandelten Manakosten betragen 0.
- 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.
- 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.
- 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.
- Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, kannst du eine verdeckte Kreatur aufdecken, indem du offen vorzeigst, dass es eine manifestierte Kreaturenkarte ist (du ignorierst dabei typverändernde Effekte, die auf sie angewendet würden), oder ihre Morph-Kosten vorzeigst. Du bezahlst die Manakosten der manifestierten Kreatur oder die Morph-Kosten. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Falls eine Karte mit einer Morph-Fähigkeit manifestiert wird, kannst du sie entweder durch das Bezahlen ihrer Morph-Kosten aufdecken oder, falls es eine Kreaturenkarte ist, indem du ihre Manakosten bezahlst.
- Falls die Morph-Fähigkeit, deren Kosten du bezahlst, eine Megamorph-Fähigkeit ist, legst du beim Aufdecken eine +1/+1-Marke auf die Kreatur. Kein Spieler kann eine Aktion ausführen, bevor die +1/+1-Marke auf der soeben aufgedeckten Karte liegt.
- 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.
- Falls eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, musst du sie offen vorzeigen. Falls ein verdeckter Zauberspruch, den du kontrollierst, den Stapel auf andere Weise als durch Verrechnen verlässt, musst du ihn 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. Eine verdeckte Karte auf diese Weise offen vorzuzeigen gilt nicht als „aufdecken“.
- Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst sie im Spiel 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.

- In diesem Set gibt es keine Karten, die eine verdeckte manifestierte Spontanzauber- oder Hexerei-Karte 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 Kurzzeitiges Flimmern oder die verzögert ausgelöste Fähigkeit der Adarkarwalküre), bringt der 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.

KARTENSPEZIFISCHES

Abgott der Vergessenheit

{2}

Artefakt

{T}: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du in diesem Zug einen Spielstein erzeugt hast.

{8}, {T}, opfere den Abgott der Vergessenheit: Erzeuge einen 10/10 farblosen Eldrazi-Kreaturenspielstein.

- Du kannst die erste Fähigkeit des Abgotts der Vergessenheit selbst dann aktivieren, falls dein Spielstein erzeugt wurde, bevor der Abgott der Vergessenheit ins Spiel kam, oder falls der Spielstein das Spiel inzwischen verlassen hat.

Albtraumhafte Auslöschung

{3} {B} {B}

Hexerei

Bestimme eines —

- Schicke jede Kreatur ins Exil, deren Stärke größer ist als die Anzahl an Karten auf deiner Hand.
- Schicke jede Kreatur ins Exil, deren Stärke kleiner ist als die Anzahl an Karten auf deiner Hand.

- Da die Albtraumhafte Auslöschung auf dem Stapel liegt, während sie verrechnet wird, wird sie nicht zu den Karten auf deiner Hand gezählt.
- Die Stärke von Kreaturen und die Anzahl an Karten auf deiner Hand werden erst beim Verrechnen der Albtraumhaften Auslöschung überprüft. Sobald Spieler auf den Zauberspruch reagieren können, kennen sie den gewählten Modus, und können entsprechend versuchen, eine Kreatur zu retten oder untergehen zu lassen.

Anhänger des Gedeihens

{3}

Artefakt

Der Anhänger des Gedeihens kommt unter der Kontrolle eines Gegners, den du bestimmst, ins Spiel.

{2}, {T}: Ziehe eine Karte, dann kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen. Der Besitzer des Anhängers des Gedeihens zieht eine Karte, dann kann er eine Länderkarte aus seiner Hand ins Spiel bringen.

- Der Effekt des Anhängers des Gedeihens zählt nicht als Spielen eines Landes. Der Anhänger kann eine Länderkarte selbst dann ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits dein Land gespielt hast, oder auch falls es nicht dein Zug ist.
- Falls du deinen eigenen Anhänger des Gedeihens kontrollierst und seine letzte Fähigkeit aktivierst, ziehst du eine Karte. Danach kannst du eine Länderkarte ins Spiel bringen, eine zweite Karte ziehen und dann erneut eine Länderkarte ins Spiel bringen.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer des Anhängers des Gedeihens die Partie verlässt, verlässt der Anhänger des Gedeihens die Partie mit ihm. Falls der Beherrscher des Anhängers des Gedeihens die Partie verlässt, wird der Anhänger des Gedeihens ins Exil geschickt (vorausgesetzt, dass der Spieler nicht auch der Besitzer des Anhängers des Gedeihens war).

Anja Falkenrath

{1} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Vampir

1/3

Eile

{T}, wirf eine Karte ab: Ziehe eine Karte.

Immer wenn du eine Karte abwirfst und falls sie Wahnsinn hat, enttappe Anja Falkenrath.

- Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, um die Kosten von Anjas aktivierter Fähigkeit zu bezahlen, findet das Ziehen der Karte als Letztes statt. Du kannst Anja enttappen, bevor oder nachdem du bestimmst, ob du die abgeworfene Karte wirken möchtest, nicht jedoch zwischen dem Wirken und dem Verrechnen des Zauberspruchs mit Wahnsinn.

Anjas Verheerer

{2} {R}

Kreatur — Vampir, Berserker

3/3

Anjas Verheerer greift in jedem Kampf an, falls möglich.

Immer wenn Anjas Verheerer angreift, wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann drei Karten.

Wahnsinn {1} {R} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

- Falls Anjas Verheerer aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, ist sein Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
- Du ziehst drei Karten, während die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, selbst wenn du null Karten abgeworfen hast.
- Falls unter den Karten, die du abwirfst, Karten mit Wahnsinn sind, bestimmst du, ob du sie wirkst, nachdem du drei Karten gezogen hast.

Äonenmaschine

{5}

Artefakt

Die Äonenmaschine kommt getappt ins Spiel.

{T}, schicke die Äonenmaschine ins Exil: Kehre die Zugreihenfolge der Partie um. (*Falls die Partie bisher im Uhrzeigersinn verlief, läuft sie ab jetzt gegen den Uhrzeigersinn, und umgekehrt.*)

- Dieser Effekt kehrt die Zugreihenfolge der Spieler um, die zu Beginn der Partie festgelegt wurde. Solange die Zugreihenfolge umgekehrt bleibt, verwendet alles, was in Verbindung mit der Zugreihenfolge steht (wie beispielsweise die Reihenfolge, in der Entscheidungen getroffen werden), die neue Zugreihenfolge.
- Falls die Zugreihenfolge erneut umgekehrt wird, kehrt sie zur ursprünglichen Zugreihenfolge zurück, die zu Beginn der Partie festgelegt wurde.
- Falls die Zugreihenfolge während eines zusätzlichen Zuges umgekehrt wird, passiert folgendes: Der nächste „reguläre“ Zug wird von jenem Spieler durchgeführt, der in neuer Zugreihenfolge hinter demjenigen Spieler sitzt, der zuletzt einen „regulären“ Zug hatte. Die Reihenfolge ausstehender zusätzlicher Züge wird davon nicht betroffen.
- Falls die Zugreihenfolge während einer Partie mit zwei Spielern umgekehrt wird oder in einer Multiplayer-Partie, in der nur noch zwei Spieler übrig sind, hat dies keine spürbaren Auswirkungen auf die Partie.

Apex-Altisaurus

{7}{G}{G}

Kreatur — Dinosaurier

10/10

Wenn der Apex-Altisaurus ins Spiel kommt, kämpft er gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

Erzürnen — Immer wenn dem Apex-Altisaurus Schaden zugefügt wird, kämpft er gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

- Falls der Apex-Altisaurus gegen eine Kreatur kämpft, während eine seiner Fähigkeiten verrechnet wird, und ihm auf diese Weise Schaden zugefügt wird, wird seine zweite Fähigkeit ausgelöst. Auf diese Weise kann er mehrmals hintereinander kämpfen.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die letzte Fähigkeit des Apex-Altisaurus verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls sie ein legales Ziel ist, aber der Apex-Altisaurus nicht mehr im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird (zum Beispiel weil er durch zu viele

Kämpfe schon gestorben ist), fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.

Atla Palani, Behüterin der Nester
{1} {R} {G} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane
2/3

{2}, {T}: Erzeuge einen 0/1 grünen Ei-Kreaturenspielstein mit Verteidiger.
Immer wenn ein Ei, das du kontrollierst, stirbt, deckst du Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst. Bringe die Karte ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls Atla Palani zum selben Zeitpunkt stirbt wie ein oder mehrere Eier, die du kontrollierst, wird ihre letzte Fähigkeit für jedes der Eier ausgelöst.
 - Falls in deiner Bibliothek keine Kreaturenkarten sind, sowie Atla Palanis letzte Fähigkeit verrechnet wird, deckst du alle Karten deiner Bibliothek auf und legst sie dann in zufälliger Reihenfolge zurück.
-

Blutdürstige Klinge
{2}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0 und ist angestachelt. *(Sie greift in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*
{1}: Lege die Blutdürstige Klinge an eine Kreatur deiner Wahl an, die ein Gegner kontrolliert. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Die Blutdürstige Klinge hat keine Ausrüsten-Fähigkeit. Normalerweise gibt es keine Möglichkeit, sie an deine eigene Kreatur anzulegen, obwohl bestimmte Kombinationen anderer Karten dies ermöglichen.
- Du bleibst der Beherrscher der Blutdürstigen Klinge, während eine gegnerische Kreatur mit ihr ausgerüstet ist. Du kannst sie zu jedem Zeitpunkt, zu dem du eine Hexerei wirken könntest, bewegen. Der Beherrscher der ausgerüsteten Kreatur kann das nicht.
- Falls die ausgerüstete 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 nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht angreifen.
- Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler als den Beherrscher der Blutdürstigen Klinge angreifen, falls möglich. Falls die Kreatur keinen jener Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen gegnerischen Planeswalker (den ein Gegner kontrolliert) oder den Spieler, der die Blutdürstige Klinge kontrolliert, angreifen.
- Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Sie bleibt angestachelt, solange sie mit der Blutdürstigen Klinge ausgerüstet ist.

- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat, da dies die maximale Anzahl an Anstacheln-Bedingungen erfüllt. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, bestimmst du, welchen Gegner sie angreift.

Chainer, Nachtmahr-Adept

{2} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Diener

3/2

Wirf eine Karte ab: Du kannst in diesem Zug eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof wirken. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls du sie nicht aus deiner Hand gewirkt hast, erhält sie Eile bis zu deinem nächsten Zug.

- Während Chainers erste Fähigkeit aktiviert oder verrechnet wird, bestimmst du keine Kreaturenkarte, die du wirken willst. Die Fähigkeit erteilt dir die Berechtigung, später im Zug eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof zu wirken.
- Chainers erste Fähigkeit ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die Kreaturenkarte wirken kannst. Normalerweise kannst du sie nur während deines Zuges wirken, wenn der Stapel leer ist, aber wenn die Kreaturenkarte Aufblitzen hat, kannst du sie zu anderen Zeitpunkten wirken.
- Falls du irgendwie Chainers erste Fähigkeit während eines Zuges mehrfach aktivierst (zum Beispiel weil Chainer das Spiel verlassen hat und zurückgebracht wurde), erhältst du für jedes weitere Mal, dass seine Fähigkeit verrechnet wird, eine weitere Erlaubnis, eine Kreaturenkarte zu wirken. Ebenso gilt: Falls ein anderer Effekt dir erlaubt, eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof zu wirken, kannst du zunächst diese Berechtigung nutzen und später mit Chainers Berechtigung eine weitere Kreaturenkarte wirken.
- Chainers letzte Fähigkeit wird ausgelöst, falls die ins Spiel kommende Kreatur aus einer anderen Zone als deiner Hand gewirkt wurde oder falls sie nicht gewirkt wurde und von irgendwoher (auch aus deiner Hand) ins Spiel kommt.
- Chainers letzte Fähigkeit wird ausgelöst, falls Chainer ins Spiel kommt, ohne aus deiner Hand gewirkt zu werden.

Die Zukunft entfachen

{3} {R}

Hexerei

Schicke die obersten drei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karten bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen. Falls dieser Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt wurde, kannst du Karten, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden, spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Rückblende {7} {R} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Falls du einige oder alle der ins Exil geschickten Karten nicht spielst, bleiben die Karten im Exil.

- Die Zukunft entfachen ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickten Karten spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls eine Länderkarte ins Exil geschickt wird, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Falls du Die Zukunft entfachen aus einer anderen Zone als einem Friedhof wirkst, musst du die Manakosten oder alternative Kosten für jeden auf diese Weise gewirkten Zauberspruch bezahlen. Falls du Die Zukunft entfachen aus einem Friedhof wirkst, kannst du für jeden Zauberspruch bestimmen, ob du ihn für seine Manakosten wirkst, für alternative Kosten oder ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- 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.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken und diese Kosten dann nicht zu bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise beim Folgenreichen Fall der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

Diebisches Mischwesen

{5} {B} {B}

Kreatur — Menschenaffe, Ophis

6/7

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners manifestierst du die oberste Karte seiner Bibliothek.

(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.)

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, aber nicht besitzt, stirbt, verliert ihr Besitzer 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Deine Gegner können sich die Karte, die sie besitzen, die aber du manifestiert hast, nicht ansehen.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, aber nicht besitzt, zum selben Zeitpunkt stirbt, zu dem dein Lebenspunktstand auf 0 oder darunter sinkt, verlierst du die Partie, bevor die letzte Fähigkeit des Diebischen Mischwesens dich retten kann.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, aber nicht besitzt, zum selben Zeitpunkt stirbt, zu dem ihr Besitzer die Partie verlässt, wird die letzte Fähigkeit des Diebischen Mischwesens ausgelöst. Kein Spieler verliert 2 Lebenspunkte, aber du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.
- In der Commander Variante kannst du Mana produzieren, das nicht der Farbidentität deines Kommandeurs entspricht, falls ein Effekt dich Mana einer bestimmten oder einer „beliebigen“ Farbe produzieren lässt, auch falls diese Mana-Symbole nicht auf Karten in deinem Deck vorkommen dürfen. So kannst du eventuell für das Aufdecken einer manifestierten Kreaturenkarte bezahlen, selbst wenn sie nicht der Farbidentität deines Kommandeurs entspricht.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden die Kreaturen, die du mithilfe der ausgelösten Fähigkeit des Diebischen Mischwesens manifestiert hast, ins Exil geschickt.

Elsha, Ausbund an Vielfalt
{2} {U} {R} {W}
Legendäre Kreatur — Dschinn, Mönch
3/3

Bravour (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

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

Du kannst die oberste Karte deiner Bibliothek wirken, falls sie weder eine Kreatur noch ein Land ist, und du kannst sie wirken, als ob sie Aufblitzen hätte.

- Elsha lässt dich die oberste Karte zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Ausnahme – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen.
- Falls ein anderer Effekt dich die oberste Karte deiner Bibliothek wirken lässt, kannst du sie wirken, als ob sie Aufblitzen hätte, selbst wenn sie eine Kreaturenkarte ist.

Erpresser vom Hafen
{1} {R}
Kreatur — Goblin, Pirat
1/2

Wenn der Erpresser vom Hafen ins Spiel kommt, erzeuge X Schatz-Spielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Artefakten und Verzauberungen ist, die deine Gegner kontrollieren. (*Schatz-Spielsteine sind Artefakte mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“*)

- Falls ein Gegner eine bleibende Karte kontrolliert, die sowohl Artefakt als auch eine Verzauberung ist, wird sie für die Fähigkeit des Erpressers vom Hafen nur einmal gezählt.
-

Erzdämon des Grolls

{5} {B} {B}

Kreatur — Dämon

6/6

Fliegend

Immer wenn eine Quelle, die ein Gegner kontrolliert, dem Erzdämon des Grolls Schaden zufügt, verliert der Beherrscher der Quelle entsprechend viele Lebenspunkte, es sei denn, er opfert entsprechend viele bleibende Karten.

Wahnsinn {3} {B} {B} *(Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)*

- Die ausgelöste Fähigkeit des Erzdämons des Grolls wird auch ausgelöst, wenn ihm tödlicher Schaden zugefügt wurde. Falls der Erzdämon des Grolls beispielsweise eine 7/7 Kreatur blockt, wird seine Fähigkeit ausgelöst, wenn Kampfschaden zugefügt wird, und der angreifende Spieler opfert sieben bleibende Karten oder verliert 7 Lebenspunkte.
- Der Beherrscher der Quelle muss entweder bleibende Karten opfern oder Lebenspunkte verlieren. Er kann nicht bestimmen, einige bleibende Karten zu opfern und einige Lebenspunkte zu verlieren.
- Falls der Spieler nicht genügend bleibende Karten kontrolliert, die er opfern kann, muss er Lebenspunkte verlieren.
- Der Spieler kann immer bestimmen, keine bleibenden Karten zu opfern, selbst wenn er letztendlich mehr Lebenspunkte verliert, als er hat, oder falls ein Effekt (z. B. der des Platin-Emperions) besagt, dass er keine Lebenspunkte verlieren kann.
- Der Spieler, der Lebenspunkte oder bleibende Karten verliert, ist der Spieler, der die Quelle kontrolliert, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Erzdämons des Grolls verrechnet wird. In seltenen Fällen ist dies möglicherweise nicht der Spieler, der die Quelle kontrolliert hat, als sie Schaden zugefügt hat. Falls die Quelle nicht mehr in der Zone ist, in der sie war, als sie Schaden zugefügt hat, werden ihre zuletzt bekannten Informationen verwendet, um zu ermitteln, wer sie kontrolliert hat.

Explosiver Höllendrache

{3} {R} {R}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn der Explosive Höllendrache angreift, erhält jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof Rückblende bis zum Ende des Zuges. Die Rückblendekosten sind gleich ihrer Manakosten.

- Nur Spontanzauber- und Hexerei-Karten, die in deinem Friedhof sind, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Explosiven Höllendrachens verrechnet wird, erhalten Rückblende. Spontanzauber und Hexereien, die später auf deinen Friedhof gelegt werden, erhalten nicht Rückblende.
- Sobald der Explosive Höllendrache angegriffen hat, wird seine Fähigkeit verrechnet und verleiht den entsprechenden Karten Rückblende, selbst wenn der Explosive Höllendrache das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird (oder nachdem sie verrechnet wurde, aber bevor du die Zaubersprüche wirkst).
- Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit {X} in den Kosten auf diese Weise wirkst, bestimmst du wie gewöhnlich den Wert für X als Teil des Wirkens des Zauberspruchs und bezahlst diese Kosten.

- Falls eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte in deinem Friedhof bereits Rückblende hat, kannst du dir aussuchen, welche der Rückblende-Fähigkeiten du verwendest, um sie aus deinem Friedhof zu wirken.
- Du kannst beliebige optionale zusätzliche Kosten des Zauberspruchs bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Du musst alle verpflichtenden zusätzlichen Kosten bezahlen, die der Zauberspruch hat, z. B. die des Folgenreichen Falls.
- Für geteilte Karten werden die Rückblendekosten durch jene Hälfte bestimmt, die du wirkst.

Felswand-Retterin

{1} {W}

Kreatur — Kor, Soldat

2/2

Wachsamkeit

{T}, opfere die Felswand-Retterin: Eine bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor deinen Gegnern. *(Sie kann von nichts, das jene Spieler kontrollieren, geblockt oder als Ziel bestimmt werden, Schaden zugefügt bekommen oder verzaubert oder ausgerüstet werden.)*

- Die Spieler, vor denen die bleibende Karte deiner Wahl Schutz hat, werden bestimmt, sowie die Fähigkeit der Felswand-Retterin verrechnet wird. Falls ein Gegner später im Zug irgendwie die Kontrolle über die bleibende Karte übernimmt, hat sie trotzdem Schutz vor deinen Gegnern, einschließlich ihres neuen Beherrschers.
- Schutz vor einem Spieler bedeutet, dass die bleibende Karte Schutz vor jedem Objekt hat, das der Spieler kontrolliert. Falls ein Objekt keinen Beherrscher hat (z. B. eine Karte auf einem Friedhof), gilt sein Besitzer für diesen Zweck als Beherrscher.

Fluch der Einfältigkeit

{4} {B} {B}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Immer wenn der verzauberte Spieler eine Karte zieht, verliert er 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

Wahnsinn {3} {B} *(Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)*

- Falls du von deinem eigenen Fluch der Einfältigkeit verzaubert wirst, gilt: Immer wenn du eine Karte ziehst, verlierst du 2 Lebenspunkte und erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Du verlierst die Partie nicht, falls dein Lebenspunktstand zwischen diesen beiden Ereignissen vorübergehend 0 oder weniger beträgt.
- Sobald der verzauberte Spieler eine oder mehrere Karten gezogen hat und die Fähigkeit des Fluchs ausgelöst wurde, verliert er trotzdem Lebenspunkte (und du erhältst trotzdem Lebenspunkte dazu), auch falls der Fluch der Einfältigkeit das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Führungsvakuum

{2} {U}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl bringt alle Kommandeure, die er kontrolliert, aus dem Spiel in die Kommandozone zurück.

Ziehe eine Karte.

- Das Führungsvakuum hat den Spieler zum Ziel, nicht dessen Kreaturen. Ein Kommandeur mit Fluchsicherheit oder Schutz vor Blau kann auf diese Weise zurückgebracht werden.
- Du ziehst selbst dann eine Karte, falls der Spieler deiner Wahl beim Verrechnen des Führungsvakuums keine Kommandeure kontrolliert.
- Die „Commander Tax“ erhöht sich basierend auf der Anzahl, wie oft ein Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt wurde, nicht wie oft er dorthin statt in eine andere Zone gelegt wurde. Der zurückgebrachte Kommandeur kostet beim erneuten Wirken mehr, obwohl er direkt in die Kommandozone gelegt wurde.

Gedankenschwamm

{3} {U}

Kreatur — Schwamm

1/1

Aufblitzen

Der Gedankenschwamm kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X die Anzahl der meisten Karten ist, die ein Gegner in diesem Zug insgesamt gezogen hat.

Wenn der Gedankenschwamm stirbt, ziehe so viele Karten, wie seine Stärke beträgt.

- Der Gedankenschwamm überprüft, wie viele Karten von Gegnern in diesem Zug gezogen wurden, selbst von Gegnern, die zwischenzeitlich die Partie verlassen haben. Die Anzahl der meisten Karten, die ein einzelner Gegner in diesem Zug insgesamt gezogen hat, bestimmt die Anzahl der +1/+1-Marken, mit denen er ins Spiel kommt.
 - Der Gedankenschwamm überprüft, wie viele Karten insgesamt von jedem Gegner gezogen wurden, und nicht, wie viele Karten durch eine einzelne Anweisung gezogen wurden.
 - Nutze die Stärke des Gedankenschwamms, wie er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Karten für seine letzte Fähigkeit gezogen werden. Falls diese Anzahl negativ ist, ziehst du weder Karten, noch wirfst du welche ab.
 - Der Gedankenschwamm erhält seine +1/+1-Marken beim Ins-Spiel-Kommen. Es gibt keinen Zeitpunkt, zu dem er im Spiel ist, bevor sein Ersatzeffekt zur Anwendung kommt.
-

Gerrard, Held der Wetterlicht
{2} {R} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
3/3
Erstschlag
Wenn Gerrard, Held der Wetterlicht, stirbt, schicke ihn
ins Exil und bringe alle Artefakt- und Kreaturenkarten
aus deinem Friedhof ins Spiel zurück, die in diesem Zug
aus dem Spiel dorthin gelegt wurden.

- Gerrards ausgelöste Fähigkeit bringt Artefakt- und Kreaturenkarten auch dann ins Spiel zurück, falls Gerrard deinen Friedhof verlässt, bevor du ihn ins Exil schicken kannst.
- Gerrards ausgelöste Fähigkeit bringt Artefakt- und Kreaturenkarten auch dann ins Spiel zurück, falls sie auf deinen Friedhof gelegt wurden, als Gerrard nicht im Spiel war, solange sie in diesem Zug dorthin gelegt wurden.
- Falls Gerrard dein Kommandeur ist, kannst du ihn aus deinem Friedhof in die Kommandozone ins Exil schicken. Du bringst trotzdem deine Artefakt- und Kreaturenkarten ins Spiel zurück.
- Artefakt- und Kreaturenzauber, die vorher im Zug neutralisiert wurden, waren nie im Spiel und werden daher von Gerrards Fähigkeit nicht ins Spiel zurückgebracht.

Geschenk der Verdammnis
{4} {B}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur hat Todesberührung und
Unzerstörbarkeit.
Morph — Opfere eine andere Kreatur. *(Du kannst diese
Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken.
Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-
Kosten auf.)*
Sowie das Geschenk der Verdammnis aufgedeckt wird,
kannst du es an eine Kreatur anlegen.

- Du kannst die Morph-Kosten des Geschenks der Verdammnis nicht mehrfach bezahlen.
 - Kein Spieler kann eine Aktion ausführen, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du ansagst, dass du das Geschenk der Verdammnis aufdeckst, und dem Zeitpunkt, zu dem es an die bestimmte Kreatur angelegt wird.
 - Falls keine Kreatur vorhanden ist, an die du das Geschenk der Verdammnis legal anlegen kannst, sowie du es aufdeckst, oder falls du bestimmst, es nicht an eine Kreatur anzulegen, wird es auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
 - Die Kreatur, die das Geschenk der Verdammnis verzaubern soll, wird nicht als Ziel gewählt, daher kann auf diese Weise eine gegnerische Kreatur mit Fluchsicherheit oder eine Kreatur mit Verhülltheit bestimmt werden. Die Aura muss den bestimmten Empfänger legal verzaubern können, daher kann eine Kreatur mit Schutz vor Schwarz nicht auf diese Weise bestimmt werden.
-

Ghired, Konklave-Exilant

{2} {R} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

2/5

Wenn Ghired, Konklave-Exilant, ins Spiel kommt, erzeuge einen 4/4 grünen Nashorn-Kreaturespielstein, der Trampelschaden verursacht.

Immer wenn Ghired, Konklave-Exilant, angreift, führe Bevölkern durch. Der Spielstein kommt getappt und angreifend ins Spiel. *(Erzeuge für Bevölkern einen Spielstein, der eine Kopie eines Kreaturespielsteins ist, den du kontrollierst.)*

- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker der erzeugte Spielstein angreift. Er muss nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen, den Ghired angreift.
- Obwohl der Spielstein eine angreifende Kreatur ist, wurde er nie als Angreifer deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn der Spielstein angreifend ins Spiel kommt.
- Alle Effekte, die besagen, dass der Spielstein nicht angreifen kann (z. B. der des Todgeweihten Bildhauers, oder falls du einen Spielstein mit Verteidiger kopierst) betreffen nur das Deklarieren der Angreifer. Sie verhindern nicht, dass der Spielstein, den du durch Bevölkern erzeugst, angreifend ins Spiel kommt.
- In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass du einen Kreaturespielstein kopierst, der normalerweise keine Kreatur ist. In diesem Fall kommt der (neu erzeugte) Spielstein als Nicht-Kreatur ins Spiel. Er kommt getappt ins Spiel, greift aber nicht an.

Ghireds Kriegslust

{X} {R} {R}

Hexerei

Ghireds Kriegslust fügt X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl du bestimmst. Immer wenn eine Kreatur, der auf diese Weise Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug stirbt, führe Bevölkern durch. *(Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Kreaturespielsteins ist, den du kontrollierst.)*

- Du bestimmst, wie der Schaden aufgeteilt wird, sowie du Ghireds Kriegslust wirkst. Jeder Kreatur deiner Wahl muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.
 - Falls eine Kreatur deiner Wahl als Antwort auf Ghireds Kriegslust zu einem illegalen Ziel wird, ist der Schaden, der jener Kreatur zugefügt worden wäre, verloren. Er kann nicht stattdessen einem anderen legalen Ziel zugefügt werden.
 - Die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, falls eine Kreatur, der von Ghireds Kriegslust Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug aus einem beliebigen Grund stirbt, nicht nur wegen tödlichen Schadens.
-

Greven, Kapitän der Raubvogel
{3} {B} {R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger
5/5

Bedrohlich
Greven, Kapitän der Raubvogel, erhält +X/+0, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug verloren hast.
Immer wenn Greven angreift, kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, ziehst du so viele Karten, wie die Stärke der Kreatur beträgt, und verlierst Lebenspunkte in Höhe der Widerstandskraft der Kreatur.

- Ein Spieler verliert Lebenspunkte, falls ihm Schaden zugefügt wird oder falls er Lebenspunkte bezahlt.
- Greven überprüft, wie viele Lebenspunkte du verloren hast, nicht um wie viel sich dein Lebenspunktstand verändert hat. Falls du 4 Lebenspunkte verloren, aber auch 6 Lebenspunkte dazuerhalten hast, hast du trotzdem 4 Lebenspunkte verloren und Greven erhält +4/+0.
- Stärke und Widerstandskraft der geopferten Kreatur werden anhand ihrer zuletzt bekannten Informationen bestimmt, bevor sie das Spiel verlassen hat.
- Du opferst eine Kreatur (oder bestimmst, dies nicht zu tun), ziehst Karten und verlierst Lebenspunkte, während Grevens ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Dazwischen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Grismold der Furchtsäer
{1} {B} {G}
Legendäre Kreatur — Troll, Schamane
3/3

Verursacht Trampelschaden
Zu Beginn deines Endsegments erzeugt jeder Spieler einen 1/1 grünen Pflanze-Kreaturenspielstein.
Immer wenn ein Kreaturenspielstein stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf Grismold den Furchtsäer.

- Der Besitzer eines Pflanze-Spielsteins ist der jeweilige Spieler, der ihn erzeugt hat. Du besitzt sie nicht alle.
- Falls Grismold zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird wie einem Kreaturenspielstein, erhält er durch seine Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um ihn zu retten.
- Falls in einer Multiplayer-Partie ein Kreaturenspielstein zur selben Zeit stirbt, zu der sein Beherrscher die Partie verliert, wird Grismolds letzte Fähigkeit ausgelöst.

Hasserfüllte Trugbilder
{3} {R}
Hexerei
Bestimme bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. Erzeuge für jede der Kreaturen einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist. Die Spielsteine erhalten Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Falls eine der beiden Kreaturen deiner Wahl illegal wird, erzeugst du einen Spielstein, der eine Kopie derjenigen Kreatur ist, die immer noch ein legales Ziel ist. Du erzeugst nicht zwei Spielsteine.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Jeder Spielstein erhält Eile, nachdem er erzeugt wurde. Falls etwas einen dieser Spielsteine kopiert, hat die Kopie keine Eile und du schickst sie nicht zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.
- Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte Kreatur 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 die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (zum Beispiel falls die Hasserfüllten Trugbilder die derzeitige Gestalt von Volrath dem Gestaltträger rauben), kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.

Heiligtum der Ewigkeit

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{2}, {T}: Bringe einen Kommandeur deiner Wahl, den du besitzt, aus dem Spiel auf deine Hand zurück.

Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

- Die „Commander Tax“ (Kommandeur-Steuer) erhöht sich basierend auf der Anzahl, wie oft ein Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt wurde. Das Wirken eines Kommandeurs aus deiner Hand erfordert diese zusätzlichen Kosten nicht, und erhöht diese auch nicht für das nächste Mal, wenn du den Kommandeur aus der Kommandozone wirkst.
- Falls dein Kommandeur nicht im Spiel ist (oder falls du das Heiligtum der Ewigkeit in einem anderen Format als Commander spielst), hat seine zweite Fähigkeit keine Wirkung.

Im Elend versacken

{1} {B}

Hexerei

Jeder Gegner opfert eine Kreatur oder eine Verzauberung.

- Beim Verrechnen von Im Elend versacken bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) eine Kreatur oder eine Verzauberung, die er kontrolliert. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurde. Dann werden alle bestimmten bleibenden Karten gleichzeitig geopfert.
- Deine Gegner bestimmen selbst, welche von den Kreaturen und Verzauberungen, die sie jeweils kontrollieren, sie opfern. Das bedeutet, dass nicht du entscheidest, welchen Typ einer bleibenden Karte ein

Spieler opfert, und dass kein Spieler bestimmen kann eine Verzauberung zu opfern, wenn er keine kontrolliert.

Insignien des Kommandeurs

{2} {W} {W}

Verzauberung

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 für jedes Mal, das du in dieser Partie deinen Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt hast.

- Die Insignien des Kommandeurs zählen jedes Mal, das du deinen Kommandeur wirkst, nicht bloß, wenn er verrechnet wird und ins Spiel kommt. Es zählt auch, wenn er neutralisiert wurde, oder wenn dein Kommandeur-Zauberspruch noch auf dem Stapel liegt.
 - Bestimmte Karten in anderen Sets mit dem Schlüsselwort Partner erlauben es dir möglicherweise, mehr als einen Kommandeur einzusetzen. In diesem Fall zählen die Insignien des Kommandeurs, wie viele Male du insgesamt deine Kommandeure gewirkt hast.
-

K'rrik, Sohn des Yawgmoth

{4} {b/p} {b/p} {b/p}

Legendäre Kreatur — Schrecken, Diener

2/2

*(**{b/p}** kann entweder mit **{B}** oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.)*

Lebensverknüpfung

Für jedes **{B}** in Kosten kannst du 2 Lebenspunkte anstelle von Mana bezahlen.

Immer wenn du einen schwarzen Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf K'rrik, Sohn des Yawgmoth.

- K'rriks Fähigkeit ändert oder reduziert keine Kosten, die du bezahlst. Sie ändert nur die Art, wie du diese Kosten bezahlst.
 - Du kannst nicht 2 Lebenspunkte statt generischem Mana bezahlen, selbst wenn ein Effekt besagt, dass du schwarzes Mana ausgeben musst, um dieses generische Mana zu bezahlen.
 - Falls Kosten ein Manasymbol enthalten, das auf mehrere Arten bezahlt werden kann, z. B. **{b/r}**, **{b/p}** oder **{2/b}**, bestimmst du, wie du sie bezahlen willst, bevor du dies tust. Falls du auf diese Weise bestimmst, **{B}** zu bezahlen, erlaubt dir K'rriks Fähigkeit, Lebenspunkte zu bezahlen, anstatt dieses Mana zu bezahlen.
 - K'rriks Fähigkeit gilt für alle Kosten, die du bezahlst, einschließlich Kosten beim Wirken, Aktivierungskosten und sogar Kosten für Sonderaktionen (z. B. Morph). Falls du zu irgendeinem Zeitpunkt Mana bezahlst, sind das Kosten.
 - K'rriks letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
-

Kadenas Auslöscher

{1} {U}

Kreatur — Naga, Zauberer

2/1

Wenn Kadenas Auslöscher aufgedeckt wird, neutralisiere alle Fähigkeiten, die deine Gegner kontrollieren.

Megamorph {1} {U} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Megamorph-Kosten auf und lege eine +1/+1-Marke auf sie.)*

- Kadenas Auslöscher neutralisiert nur aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten, die bereits auf dem Stapel sind. Er verhindert nicht, dass Fähigkeiten später im Zug aktiviert oder ausgelöst werden, und er hat keinen Effekt auf statische Fähigkeiten.
- Kadenas Auslöscher kann keine aktivierten oder ausgelösten Manafähigkeiten neutralisieren. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die den Manavorrat eines Spielers erhöht, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die den Manavorrat eines Spielers erhöht und von einer aktivierten Manafähigkeit ausgelöst wird.
- Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Beachte: Das Aufdecken einer Kreatur ist keine aktivierte Fähigkeit.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie die Fähigkeit von Wahnsinn, die ins Exil geschickte Karte zu wirken) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, durch die beispielsweise bleibende Karten getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, können nicht neutralisiert werden. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und können nicht neutralisiert werden.
- Falls du eine verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisierst, die zu Beginn des „nächsten“ Auftretens eines bestimmten Segments oder einer Phase ausgelöst wird, löst die Fähigkeit nicht erneut aus, wenn jenes Segment oder jene Phase das nächste Mal auftritt.

Knochengeizhals

{4} {B}

Kreatur — Zombie, Zauberer

4/4

Immer wenn du eine Kreaturenkarte abwirfst, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

Immer wenn du eine Länderkarte abwirfst, erzeuge {B} {B}.

Immer wenn du eine Karte abwirfst, die weder eine Kreatur noch ein Land ist, ziehe eine Karte.

- Die Fähigkeiten des Knochengeizhalses sind ausgelöste Fähigkeiten, keine aktivierten Fähigkeiten. Sie erlauben dir nicht, jederzeit eine Karte abzuwerfen; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, eine Karte abzuwerfen.
- Die zweite Fähigkeit des Knochengeizhalses ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden. Insbesondere bedeutet das, dass du Kosten von „{2}, wirf eine Karte ab“ nicht bezahlen kannst, indem du eine Länderkarte abwirfst und mit dem erzeugten {B} {B} die {2} bezahlst.

- Falls du eine Karte als Kosten abwirfst, um einen Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren, wird die ausgelöste Fähigkeit des Knochengeizhalses vor dem Zauberspruch bzw. der Fähigkeit verrechnet, aber nachdem du Ziele für sie bestimmt hast. Falls du eine Karte abwirfst, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird, wird die ausgelöste Fähigkeit verrechnet, nachdem der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit fertig verrechnet wurde.

Lied der Weltenseele

{4} {W} {W}

Verzauberung

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, führe
Bevölkerung durch. *(Erzeuge einen Spielstein, der eine
Kopie eines Kreaturespielsteins ist, den du
kontrollierst.)*

- Die vom Lied der Weltenseele ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat, aber nachdem Ziele für den Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Magiekraftgenerator

{4}

Artefakt

Der Magiekraftgenerator kommt getappt ins Spiel.
{T}: Lege eine Ladungsmarke auf den
Magiekraftgenerator. Erzeuge X Mana genau einer
beliebigen Farbe, wobei X gleich der Anzahl an
Ladungsmarken auf dem Magiekraftgenerator ist.

- Die aktivierte Fähigkeit des Magiekraftgenerators ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Mandat des Friedens

{1} {W}

Spontanzauber

Wirke diesen Zauberspruch nur während des Kampfes.
Deine Gegner können in diesem Zug keine
Zaubersprüche wirken.
Beende die Kampfphase. *(Entferne alle Angreifer und
Blocker aus dem Kampf. Schicke alle Zaubersprüche und
Fähigkeiten vom Stapel ins Exil, einschließlich dieses
Zauberspruchs.)*

- Falls ein Effekt dir erlaubt oder von dir verlangt, das Mandat des Friedens außerhalb der Kampfphase zu wirken, kannst du dies nicht tun. Die Einschränkung hat Vorrang vor jener Berechtigung. Ebenso gilt: Sobald das Mandat des Friedens verrechnet wurde, können deine Gegner keine Zaubersprüche wirken, selbst wenn ein anderer Effekt einem von ihnen erlaubt oder von ihm verlangt, einen Zauberspruch zu wirken.
- Das Mandat des Friedens hindert andere Spieler nicht daran, Zaubersprüche als Antwort auf das Mandat des Friedens zu wirken, bevor das Mandat des Friedens verrechnet wird.

- Deine Gegner können immer noch Fähigkeiten aktivieren, darunter auch Fähigkeiten von Karten auf ihrer Hand (wie Umwandlung-Fähigkeiten), und können immer noch Länder spielen.
- Die Kampfphase auf diese Art zu beenden bedeutet, dass folgende Dinge in dieser Reihenfolge geschehen: 1) Alle Zaubersprüche und Fähigkeiten auf dem Stapel werden ins Exil geschickt. Dies betrifft auch Zaubersprüche und Fähigkeiten, die nicht neutralisiert werden können. 2) Zustandsbasierte Aktionen werden durchgeführt. Kein Spieler erhält Priorität, und keine ausgelösten Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt. 3) Die aktuelle Phase und das aktuelle Segment enden. Die Partie springt direkt zur Hauptphase nach dem Kampf. Sowie dies geschieht, werden alle angreifenden und blockenden Kreaturen aus dem Kampf entfernt. Effekte, die „bis zum Ende des Kampfes“ andauern, enden.
- In dem seltenen Fall, dass die Hauptphase nach dem Kampf übersprungen wird, springt die Partie zum Endsegment der Endphase. Falls dieses Segment ebenfalls übersprungen wird, springt die Partie direkt zum Aufräumsegment des Zuges. Das Aufräumsegment kann nicht übersprungen werden.
- Falls irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten während dieses Vorgangs ausgelöst werden, werden sie auf den Stapel gelegt, nachdem die Partie zur entsprechenden Phase bzw. zum entsprechenden Segment gesprungen ist.
- „Am Ende des Kampfes“ ausgelöste Fähigkeiten können in diesem Kampf nicht ausgelöst werden, da das Ende-des-Kampfes-Segment übersprungen wird.
- Obwohl andere Zaubersprüche und Fähigkeiten, die ins Exil geschickt werden, keine Gelegenheit haben, verrechnet zu werden, gelten sie dennoch nicht als neutralisiert.

Marisi, Zerstörer des Kodex

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

Legendäre Kreatur — Katze, Krieger

5/4

Deine Gegner können während des Kampfes keine Zaubersprüche wirken.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, stachle alle Kreaturen an, die der Spieler kontrolliert. *(Bis zu deinem nächsten Zug greifen jene Kreaturen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

- Falls ein Effekt dem Gegner erlaubt oder von ihm verlangt, in der Kampfphase einen Zauberspruch zu wirken, kann er das nicht tun. Die Einschränkung von Marisi hat Vorrang gegenüber einer derartigen Erlaubnis.
- Gegner können während des Kampfes immer noch Fähigkeiten aktivieren.
- Kreaturen, die ins Spiel kommen, nachdem Marisis zweite Fähigkeit verrechnet wurde, werden nicht angestachelt.
- Die angestachelten Kreaturen bleiben angestachelt, selbst wenn Marisi das Spiel vor deinem nächsten Zug verlässt.
- Falls eine angestachelte 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 nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht angreifen.

- Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler angreifen, als den, der die Kontrolle über die Anstacheln-Fähigkeit hat, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen gegnerischen Planeswalker (den ein Gegner kontrolliert) oder den Spieler, der sie angestachtelt hat, angreifen.
- Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Falls es eine zusätzliche Kampfphase in diesem Zug gibt, oder ein anderer Spieler die Kontrolle über die Kreatur erlangt, bevor sie aufhört angestachelt zu sein, muss sie erneut angreifen, falls möglich, und entsprechenden Einschränkungen weiterhin folgen.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat, da dies die maximale Anzahl an Anstacheln-Bedingungen erfüllt. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, bestimmst du, welchen Gegner sie angreift.
- Falls du in einer Multiplayer-Partie die Partie verlässt, nachdem Marisis zweite Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor dein nächster Zug beginnt, wirkt sein Effekt so lange, bis dein nächster Zug beginnen würde. Weder erlischt er sofort, noch dauert er auf unbestimmte Zeit an.

Massenverkleinerung

{1}{U}

Hexerei

Bis zu deinem nächsten Zug haben Kreaturen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

Rückblende {3}{U} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Die Massenverkleinerung überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft einer Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur erhöhen oder senken (wie der Effekt eines Titanischen Wachstums), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.
- Die Massenverkleinerung hat den Spieler zum Ziel, nicht dessen Kreaturen. Eine Kreatur mit Fluchsicherheit oder Schutz vor Blau kann auf diese Weise geschrumpft werden.
- Die Massenverkleinerung betrifft nur Kreaturen, die der Spieler deiner Wahl zum Zeitpunkt der Verrechnung kontrolliert. Kreaturen, die erst später im Zug unter seine Kontrolle geraten, werden nicht 1/1.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden auf einer Kreatur, die der Spieler deiner Wahl kontrolliert, zu tödlichem Schaden werden, sobald ihre Basis-Widerstandskraft zu 1 wird.
- Falls du in einer Multiplayer-Partie die Partie verlässt, nachdem die Massenverkleinerung verrechnet wurde, aber bevor dein nächster Zug beginnt, wirkt sein Effekt so lange, bis dein nächster Zug beginnen würde. Weder erlischt er sofort, noch dauert er auf unbestimmte Zeit an.

Mauer der gestohlenen Identität

{3} {U}

Kreatur — Gestaltwandler, Mauer

0/0

Du kannst die Mauer der gestohlenen Identität als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Mauer ist und Verteidiger hat. Wenn du dies tust, tappe die kopierte Kreatur. Sie enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers, solange du die Mauer der gestohlenen Identität kontrollierst.

- Die Mauer der gestohlenen Identität kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Falls die Mauer der gestohlenen Identität eine Kreatur kopiert, die normalerweise keine Kreatur ist (wie z. B. Ändergewölbe), wird die kopierte bleibende Karte getappt und bleibt getappt, selbst dann wenn sie, solange du die Mauer der gestohlenen Identität kontrollierst, keine Kreatur mehr ist.
 - Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
 - Falls die bestimmte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (wenn die bestimmte Kreatur zum Beispiel selbst eine Mauer der gestohlenen Identität ist), kommt die Mauer der gestohlenen Identität als Kopie von (b) ins Spiel.
 - Falls die bestimmte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert die Mauer der gestohlenen Identität die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Die Mauer der gestohlenen Identität wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Mauer der gestohlenen Identität ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.
 - Falls die Mauer der gestohlenen Identität irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann sie nicht zu einer Kopie der anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.
 - Sobald die Mauer der gestohlenen Identität ins Spiel gekommen ist und einer Kreatur die Identität gestohlen hat, können Spieler reagieren, bevor die Kreatur getappt wird.
 - Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die Mauer der gestohlenen Identität übernimmt, erlischt ihr Effekt, der die Kreatur getappt hält. Er verhindert nicht mehr, dass die Kreatur enttappt, selbst wenn du die Kontrolle über die Mauer der gestohlenen Identität später zurückerhältst.
 - Die Mauer der gestohlenen Identität kann eine getappte Kreatur kopieren. Die Kreatur bleibt einfach getappt. Sie enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers, solange du die Mauer der gestohlenen Identität kontrollierst.
 - Falls die Mauer der gestohlenen Identität das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, wird die kopierte Kreatur getappt, aber sie enttappt normal.
-

Ohran-Frostzahn

{3} {G} {G}

Verschneite Kreatur — Ophis

2/6

Angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, haben

Todesberührung.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem

Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

- Verschneit ist ein Übertyp, kein Kartentyp. Er hat selbst keine regeltechnische Bedeutung oder Funktion, aber andere Karten und Fähigkeiten können sich darauf beziehen.
- Falls eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, Spielern zum selben Zeitpunkt Kampfschaden zufügen, zu dem dem Ophan-Frostzahn tödlicher Schaden zugefügt wird, wird seine Fähigkeit für jede der Kreaturen ausgelöst.

Pflugscheuche

{4}

Artefaktkreatur — Vogelscheuche

1/4

Immer wenn die Pflugscheuche getappt wird, bestimme

eines —

- Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen.

- Bringe eine Länderkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Die Fähigkeit der Pflugscheuche ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, sie jederzeit nach Belieben zu tappen; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, um sie zu tappen (zum Beispiel angreifen).
- Falls die Pflugscheuche getappt wird, während ein Zauberspruch gewirkt oder eine Fähigkeit aktiviert wird, wird der Zauberspruch oder die Fähigkeit erst verrechnet, nachdem die ausgelöste Fähigkeit der Pflugscheuche verrechnet wurde.
- Keiner der Modi der Fähigkeit der Pflugscheuche zählt als Spielen eines Landes. Die Pflugscheuche kann eine Länderkarte selbst dann ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits dein Land gespielt hast, oder auch falls es nicht dein Zug ist.

Phoenix des Himmelsfeuers

{2} {R} {R}

Kreatur — Phoenix

3/3

Fliegend, Eile

Wenn du deinen Kommandeur wirkst, bringe den

Phoenix des Himmelsfeuers aus deinem Friedhof ins

Spiel zurück.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Phoenix des Himmelsfeuers wird vor dem Kommandeur-Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Kommandeur-Zauberspruch neutralisiert wird.

Plötzlicher Austausch

{2} {U} {U}

Spontanzauber

Sekundenbruchteil (*Solange dieser Zauberspruch sich auf dem Stapel befindet, können Spieler keine Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, die keine Manafähigkeiten sind.*)

Tausche die Kontrolle über einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl und eine Kreatur deiner Wahl. Dann kann der Beherrscher des Zauberspruchs neue Ziele für ihn bestimmen.

- Während sich ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet, können Spieler Sonderaktionen durchführen, wie z. B. eine verdeckte bleibende Karte aufdecken.
- Eine Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt und nicht eine Fähigkeit, die Mana kostet.
- Falls der Zauberspruch oder die Kreatur deiner Wahl beim Verrechnen des Plötzlichen Austauschs ein illegales Ziel ist, findet der Austausch nicht statt. Falls beide Ziele legal sind, aber beide vom selben Spieler kontrolliert werden, findet der Austausch nicht statt.
- Falls der Austausch nicht stattfindet, aber der Zauberspruch trotzdem ein legales Ziel darstellt, kann sein Beherrscher neue Ziele für ihn bestimmen.
- Nach dem Tausch der Kontrolle ist der Nichtkreatur-Zauberspruch immer noch auf dem Stapel, und die Kreatur ist immer noch im Spiel.
- Falls ein Bleibende-Karte-Zauberspruch auf diese Weise ausgetauscht wird, kontrolliert der neue Beherrscher die bleibende Karte, zu der er wird.
- Der Austausch dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet nicht, falls der Zauberspruch oder die Kreatur die Zone wechselt oder das Spiel verlässt.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Beherrscher eines der Objekte die Partie verlässt, nachdem der Plötzliche Austausch verrechnet wurde, erlischt der Effekt, der ihnen die Kontrolle über den Zauberspruch oder die bleibende Karte gab. Falls der Zauberspruch noch auf dem Stapel ist, kann sein neuer Beherrscher keine neuen Ziele für ihn bestimmen.

Pramikon die Himmelspalisade

{U} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mauer

1/5

Fliegend, Verteidiger

Sowie Pramikon die Himmelspalisade ins Spiel kommt, bestimme links oder rechts.

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

- Falls zwei Pramikons im Spiel sind, und ihre Richtungen, in die Spieler angreifen müssen, nicht übereinstimmen, können die Spieler überhaupt nicht angreifen.

- Falls keine Auswahl für Pramikon getroffen wurde (weil es vielleicht Volrath der Gestaltträger in einer beeindruckend cleveren Verkleidung ist), hat ihre letzte Fähigkeit keinen Effekt.
- In einer Multiplayer-Partie, müssen sich die Spieler über die Sitzordnung einigen, nachdem sie ihre Decks bestimmt haben, aber bevor die Partie beginnt. Falls sich die Spieler nicht einigen können (vielleicht weil sie wegen Pramikon besorgt sind, wer ihre benachbarten Gegner sind), sollte die Sitzordnung per Zufall bestimmt werden.

Rayami, der erste Vampir

{1} {B} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Vampir

5/4

Falls eine Nichtspielsteinkreatur sterben würde, schicke sie stattdessen mit einer Blutmarke ins Exil.

Solange sich eine Kreaturenkarte mit einer Blutmarke im Exil befindet, die Flugfähigkeit hat, hat Rayami, der erste Vampir, Flugfähigkeit. Das Gleiche gilt für Ersts Schlag, Doppelschlag, Todesberührung, Eile, Fluchsicherheit, Unzerstörbarkeit, Lebensverknüpfung, Bedrohlichkeit, Schutz, Reichweite, Wachsamkeit sowie das Verursachen von Trampelschaden.

- Rayami betrachtet alle Kreaturenkarten im Exil, die eine Blutmarke haben, nicht nur die, die durch seine Fähigkeit ins Exil geschickt wurden. Er schaut auch auf die Karten, die durch eine Fähigkeit eines Rayami, der erste Vampir, eines anderen Spielers ins Exil geschickt wurden.
- Falls eine Nichtspielsteinkreatur, die normalerweise keine Kreatur ist (wie ein Fahrzeug) sterben würde, schickt Rayami sie mit einer Blutmarke ins Exil, aber Rayami erhält keine ihrer Fähigkeiten.
- Falls eine ins Exil geschickte Kreaturenkarte eine oder mehrere Varianten der aufgelisteten Schlüsselwörter hat (z. B. Schutz vor Schwarz oder Fluchsicher vor Weiß), erhält Rayami diese spezifischen Varianten.
- Falls eine ins Exil geschickte Kreaturenkarte eine der aufgelisteten Schlüsselwörter nur unter bestimmten Bedingungen hat, trifft die Fähigkeit, die das Schlüsselwort gewährt, nicht zu, solange die Karte im Exil ist. Rayami erhält die Fähigkeit dieser Karte nicht.
- Nichtspielsteinkreaturen, die zur gleichen Zeit wie Rayami sterben, werden mit Blutmarken ins Exil geschickt.
- Falls mehrere Ersatzeffekte versuchen, zu ändern, in welcher Zone eine sterbende Kreatur landen soll, bestimmt der Spieler, der die Kreatur kontrolliert, einen davon. Falls nicht Rayamis Effekt die Kreatur ins Exil schickt, wird keine Blutmarke auf sie gelegt, selbst wenn ein anderer Effekt sie ins Exil schickt. Beachte, dass der Effekt, der einem Spieler ermöglicht, seinen Kommandeur vor dem Tod zu bewahren, ein Ersatzeffekt ist.

Selesnija-Lobrednerin

{2} {G}

Kreatur — Zentaur, Druiden

3/3

{2} {G}: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil und führe dann Bevölknern durch.

(Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Kreaturespielsteins ist, den du kontrollierst.)

- Du kannst die Fähigkeit von Selesnijas-Lobrednerin nicht aktivieren, ohne eine Kreaturenkarte in einem Friedhof als Ziel zu bestimmen.
- Falls die Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit von Selesnijas-Lobrednerin verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du führst nicht Bevölkerern durch.

Sevinne der Chronoklast

{2} {U} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Verhindere allen Schaden, der Sevinne dem Chronoklasten zugefügt würde.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deinem Friedhof wirkst, kopiere den Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deinem Friedhof wirkst, bevor Sevinne im selben Zug ins Spiel kommt, kann seine letzte Fähigkeit in diesem Zug nicht mehr ausgelöst werden.
 - Sevinnes Fähigkeit kopiert jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei, nicht nur solche mit Zielen.
 - Eine Kopie wird selbst dann erzeugt, falls der Zauberspruch, der die Fähigkeit von Sevinne ausgelöst hat, neutralisiert wurde, bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopie wird vor dem Original 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 keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
 - Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
 - Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
 - Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
 - Die Kopie, die Sevinnes Fähigkeit erzeugt, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Alle Effekte des Zauberspruchs, die nur zutreffen, falls er aus einem Friedhof gewirkt wurde, treffen nicht zu.
-

Sevinnes Rückgewinnung

{2} {W}

Hexerei

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Falls dieser Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt wurde, kannst du diesen Zauberspruch kopieren und für die Kopie ein neues Ziel bestimmen.

Rückblende {4} {W} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.
- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Sevinnes Rückgewinnung verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wirst sie nicht kopieren, falls du sie aus einem Friedhof wirkst.
- Die Kopie, die von Sevinnes Rückgewinnung erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopie wurde nicht aus einem Friedhof gewirkt, daher erzeugt sie keine weitere Kopie von sich selbst.
- Falls du Sevinnes Rückgewinnung aus deinem Friedhof wirkst, werden alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn die bleibende Karte ins Spiel zurückkehrt, verrechnet, bevor die Kopie von Sevinnes Rückgewinnung verrechnet wird, aber nachdem neue Ziele für die Kopie bestimmt wurden.

Stimme der Vielen

{2} {G} {G}

Kreatur — Elf, Druiden

3/3

Wenn die Stimme der Vielen ins Spiel kommt, ziehe für jeden Gegner, der weniger Kreaturen kontrolliert als du, eine Karte.

- Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt.
 - Du vergleichst erst beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit der Stimme der Vielen, wie viele Kreaturen von Gegnern kontrolliert werden. Falls sie dann noch im Spiel ist, wird sie zu den Kreaturen, die du kontrollierst, mitgezählt.
-

Tahngarth, erster Maat

{2} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Minotaurus, Krieger

5/5

Tahngarth, erster Maat, kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

Immer wenn ein Gegner mit einer oder mehreren Kreaturen angreift und falls Tahngarth getappt ist, kannst du den Gegner bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über Tahngarth übernehmen lassen. Falls du dies tust, bestimme einen Spieler oder Planeswalker, den der Gegner angreift. Tahngarth greift den bestimmten Spieler oder Planeswalker an.

- Falls Tahngarth Bedrohlichkeit erhält, kann er gar nicht geblockt werden.
 - Wenn ein Gegner die Kontrolle über Tahngarth übernimmt, wird er nicht enttappt. Das bedeutet, dass Tahngarth bis zu deinem nächsten Zug mehrmals angreifen kann.
 - Falls ein Gegner einen Planeswalker, aber nicht dessen Beherrscher angreift, kann Tahngarth ebenfalls nicht den Beherrscher angreifen.
 - Falls ein Gegner einen Spieler oder Planeswalker angreift, aber keine Kreatur, die als Angreifer deklariert wurde, jenen Spieler oder Planeswalker weiterhin angreift, zum Zeitpunkt, zu dem Tahngarths Fähigkeit verrechnet wird (wahrscheinlich weil alle das Spiel verlassen haben), kann der Spieler oder Planeswalker nicht bestimmt werden, um von Tahngarth angegriffen zu werden. Falls es keinen Spieler oder Planeswalker auf diese Weise zu bestimmen gibt, du dich aber dennoch entscheidest, dem Gegner die Kontrolle über Tahngarth zu geben, greift Tahngarth nicht an.
 - Spieler können keine Aktionen ausführen, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du dich entscheidest, die Kontrolle über Tahngarth an den angreifenden Spieler abzugeben, und dem Zeitpunkt, zu dem er eine angreifende Kreatur wird.
 - Obwohl Tahngarth eine angreifende Kreatur ist, falls er seine ausgelöste Fähigkeit einsetzt, wurde er nie als Angreifer deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn sie die Kontrolle wechselt und zu einer angreifenden Kreatur wird.
 - Alle Effekte, die besagen, dass Tahngarth nicht angreifen oder einen bestimmten Spieler nicht angreifen kann (so wie Propaganda oder falls Tahngarth Verteidiger erhält), betreffen nur das Deklarieren der Angreifer. Sie verhindern nicht, dass Tahngarth durch seine ausgelöste Fähigkeit zu einer angreifenden Kreatur wird.
 - Tahngarth könnte auf diese Weise letztendlich seinen Besitzer angreifen.
 - Kommandeur-Schaden wird pro Kommandeur vermerkt. Es spielt keine Rolle, welcher Spieler den Kommandeur kontrolliert, sowie er Schaden zufügt. Falls Tahngarth unter deiner Kontrolle einem Spieler 10 Schadenspunkte zufügt, und später demselben Spieler unter der Kontrolle eines anderen Gegners noch einmal 11 Schadenspunkte zufügt, verliert der Spieler die Partie.
-

Tektonischer Teufelsbraten

{5} {R} {R}

Kreatur — Teufelsbraten

8/5

Eile

Immer wenn der Tektonische Teufelsbraten angreift,
opfert jeder Spieler, der die meisten Länder kontrolliert,
zwei Länder.

- Der Spieler oder die Spieler, die Länder opfern, wird/werden erst beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit des Tektonischen Teufelsbratens ermittelt.
- Falls mehr als ein Spieler die meisten Länder kontrolliert, opfert jeder dieser Spieler zwei Länder. Falls alle Spieler gleich viele Länder kontrollieren, opfert jeder Spieler zwei Länder.
- Falls mehr als ein Spieler Länder opfert, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Tektonischen Teufelsbratens verrechnet wird, bestimmt zuerst der aktive Spieler zwei Länder, die er kontrolliert (falls er die meisten kontrolliert), dann macht jeder andere betroffene Spieler in Zugreihenfolge dasselbe, jeweils mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurden. Dann werden alle bestimmten Länder gleichzeitig geopfert.

Thalias Geistruferin

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

3/1

Lebensverknüpfung

Immer wenn du einen Zauberspruch aus deinem Friedhof

wirkst, erzeuge einen 1/1 weißen Geist-

Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

Opfere einen Geist: Thalias Geistruferin erhält

Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Thalias Geistruferin wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat, aber nachdem die Ziele für den Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Du kannst jeden beliebigen Geist, den du kontrollierst, opfern, um die letzte Fähigkeit von Thalias Geistruferin zu aktivieren, nicht nur einen Geist-Spielstein, den sie erzeugt hat.

Todgeweihter Bildhauer

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Handwerker

1/1

Skulpturen, die du kontrollierst, können nicht angreifen
oder blocken.

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du einen
farblosen Skulptur-Artefaktkreaturenspielstein mit
„Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich
der Anzahl an Skulpturen, die du kontrollierst.“

- Ein Skulptur-Spielstein zählt sich selbst, daher ist er mindestens 1/1.
- Skulptur ist ein Kreaturentyp und kein Artefakttyp.

- Sobald der Todgeweihte Bildhauer das Spiel verlassen hat, können deine Skulpturen angreifen und blocken.

Volles Erblühen

{X} {X} {G}

Hexerei

Führe X Mal Bevölkern durch. (*Erzeuge für Bevölkern einen Spielstein, der eine Kopie eines Kreaturenspielsteins ist, den du kontrollierst. Tue dies X Mal.*)

- Die Spielsteine kommen hintereinander ins Spiel.
- Jedes Mal, wenn du Bevölkern durchführst, kannst du für das Kopieren einen beliebigen Kreaturenspielstein bestimmen, den du kontrollierst. Du musst nicht X Spielsteine erzeugen, die alle Kopien desselben Kreaturenspielsteins sind.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, während du Bevölkern durchführst, werden erst auf den Stapel gelegt, nachdem du mit X Mal Bevölkern fertig bist.
- Falls X gleich 0 ist, führst du Bevölkern nicht durch.

Volrath der Gestalträuber

{2} {B} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Gestaltwandler

7/5

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine -1/-1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

{1}: Bis zu deinem nächsten Zug wird Volrath der Gestalträuber zu einer Kopie einer Kreatur deiner Wahl, auf der mindestens eine Marke liegt, außer dass er 7/5 ist und diese Fähigkeit hat.

- Wenn die letzte Fähigkeit von Volrath aktiviert wird, verliert er bis zu deinem nächsten Zug seine erste Fähigkeit. Wenn du sie also vor dem Beginn-des-Kampfes-Segments aktivierst, wird sie in diesem Zug nicht ausgelöst. Spieler können jedoch Spontanzauber wirken und Fähigkeiten aktivieren (wie z.B. Volraths zweite Fähigkeit), nachdem die erste Fähigkeit während des Beginn-des-Kampfes-Segments ausgelöst bzw. verrechnet wurde, aber noch bevor im Angreifer-deklarierten-Segment Angreifer bestimmt werden.
- Falls auf einer Kreatur gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion entfernt (je eine +1/+1-Marke und eine -1/-1-Marke), bis nur noch eine dieser Sorten von Marken auf ihr liegt. Das kann dazu führen, dass auf der Kreatur gar keine Marken mehr liegen.
- Volrath kopiert die aufgedruckten Werte der Kreatur deiner Wahl und zusätzlich alle Kopier-Effekte, die auf sie angewendet wurden. Er kopiert keine Marken, die auf der Kreatur liegen. Er kopiert keine Effekte, die Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Insbesondere gilt: Er kopiert keine Effekte, die das Ziel deiner Wahl zu einer Kreatur werden ließen, falls es normalerweise keine Kreatur ist.
- Falls Volrath die Kopie einer manifestierten Kreatur wird, ist er eine farblose 7/5 Kreatur ohne Manakosten und ohne Kreaturentyp. Er ist immer noch aufgedeckt.
- Falls Volrath eine Kreatur (a) kopiert, die ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird er zur Kopie von (b).

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein Spielstein ist, kopiert Volrath die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Volrath wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.
- Falls ein Effekt begonnen hat, auf Volrath angewendet zu werden, bevor er zur Kopie einer anderen Kreatur wurde, wird der Effekt weiterhin angewendet.
- Falls Volrath in dem Zug, in dem er ins Spiel kommt, eine Kreatur kopiert, kannst du mit ihm weder angreifen noch eine seiner {T}-Fähigkeiten verwenden (falls er welche erhält), es sei denn, die kopierte Kreatur hat Eile.
- Falls Volrath zu einer Kopie einer legendären Kreatur wird, die du kontrollierst, legst du eine davon auf deinen Friedhof.
- Falls ein anderes Objekt zu einer Kopie von Volrath wird, hat es die Fähigkeit, zu einer Kopie von etwas anderem zu werden und ist 7/5.
- Falls Volrath zu einer Kopie einer Kreatur wird, deren Stärke und Widerstandskraft durch eine Fähigkeit definiert werden (normalerweise gedruckt als */* o. ä.), kopiert Volrath nicht die Fähigkeit, die die Stärke und Widerstandskraft definiert. Volrath bleibt eine 7/5 Kreatur.
- Falls Volrath zu einer Kopie einer Kreatur wird, deren Fähigkeit nur einmal pro Zug aktiviert werden kann (wie z. B. Chainer, Nachtmahr-Adept), kannst du die Fähigkeit einmal aktivieren. Falls Volrath dann erneut zu einer Kopie derselben Kreatur wird, kannst du die Fähigkeit ein weiteres Mal aktivieren, und so weiter.

Weg der Wiederkehr

{G} {G}

Hexerei

Bestimme eines —

- Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
- Bringe deinen Kommandeur aus der Kommandozone auf deine Hand.

Verflechtung {2} (*Bestimme beides, falls du die Verflechtungskosten bezahlst.*)

- Die „Commander Tax“ (Kommandeur-Steuer) erhöht sich basierend auf der Anzahl, wie oft ein Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt wurde. Das Wirken eines Kommandeurs aus deiner Hand erfordert diese zusätzlichen Kosten nicht, und erhöht diese auch nicht für das nächste Mal, wenn du den Kommandeur aus der Kommandozone wirkst.
 - Falls dein Kommandeur nicht in der Kommandozone ist (oder falls du den Weg der Wiederkehr in einem anderen Format als Commander spielst), hat sein zweiter Modus keine Wirkung.
 - Bestimmte Karten in anderen Sets mit dem Schlüsselwort Partner erlauben es dir möglicherweise, mehr als einen Kommandeur einzusetzen. Falls du zwei Kommandeure in deiner Kommandozone hast, bringt dir der Weg der Wiederkehr nur einen davon auf deine Hand, nicht beide (du wählst, welchen).
-

Wildfeuer-Teufel

{3} {R}

Kreatur — Teufel

4/2

Wenn die Wildfeuer-Teufel ins Spiel kommen und zu Beginn deines Versorgungssegments, bestimmst du per Zufall einen Spieler. Der Spieler schickt eine Spontanzauber- oder Hexereikarte aus seinem Friedhof ins Exil. Kopiere die Karte. Du kannst die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du bestimmst einen Spieler per Zufall, und er schickt eine Karte ins Exil, während die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Kein Spieler kann zwischen den beiden Ereignissen eine Aktion ausführen, auch nicht zwischen dem Ins-Exil-schicken und dem Kopieren und Wirken.
- Der bestimmte Spieler entscheidet, welche Karte aus seinem Friedhof ins Exil geschickt wird.
- Falls der bestimmte Spieler keine Spontanzauber- oder Hexerei-Karten in seinem Friedhof hat, bewirkt die Fähigkeit des Wildfeuer-Teufels nichts. Du suchst keinen anderen Spieler aus.
- Die Kopie der Karte wird im Exil erzeugt und aus dem Exil gewirkt, nicht aus einem Friedhof.
- Du kannst die Kopie nur wirken, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Wenn du sie zu diesem Zeitpunkt nicht wirken möchtest (oder nicht wirken kannst, weil vielleicht keine legalen Ziele verfügbar sind), hört die Kopie auf zu existieren. Du kannst sie nicht später wirken.
- Du kannst die Kopie während der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit wirken, falls es eine Hexerei ist, egal wessen Zug oder welche Phase es ist.
- 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.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise beim Folgenreichen Fall der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.