

Zersplitterte Realität – Sethinweise

Zusammengestellt von Jess Dunks und Eric Levine

Fassung vom: 22. Juni 2026

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

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

Die unter „Kartenspezifisches“ aufgeführten Abschnitte enthalten Informationen zu häufigen oder verwirrenden Interaktionen mit den Karten des Sets. Die einzelnen Erklärungen in den kartenspezifischen Abschnitten enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind aufgeführt.

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Karten aus *Zersplitterte Realität* mit dem Set-Code FRA sind in den Formaten [Standard](#), [Pioneer](#) und [Modern](#) sowie in [Commander](#) und [anderen Formaten](#) erlaubt.

Neue *Zersplitterte Realität* Commander-Karten mit dem Set-Code FRC sind in den Formaten [Commander](#), [Legacy](#) und [Vintage](#) erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code FRC sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Im Set *Zersplitterte Realität* sind auch Special Guest Karten mit dem Set-Code SPG enthalten. Diese neu aufgelegten Karten sind in allen Formaten erlaubt, in denen sie auch bisher bereits legal waren.

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

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

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

Neue Mechanik: Jace-Ermächtigung

Jaces wachsamen Augen halten jeden Teil des Echoversums im Blick – und zwar wortwörtlich. Er hat seine Finger überall auf dem Campus von Hexhaven im Spiel, und die Mechanik *Jace-Ermächtigung* reflektiert seine Allgegenwart und wachsende Macht innerhalb seiner neuen Domäne.

Akademischer Aufstieg

{1}{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

Jace-Ermächtigung 2. *(Lege zwei Loyalitätsmarken auf einen Jace-Spielstein, den du kontrollierst. Falls du keinen kontrollierst, erzeuge zuerst einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit „[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“)*

- Um Jace-Ermächtigung N auszuführen, falls du keinen Jace-Planeswalkerspielstein kontrollierst, erzeugst du einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit 0 Loyalität, „[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“ Bestimme einen Jace-Planeswalkerspielstein, den du kontrollierst. Lege N Loyalitätsmarken auf ihn.
- Du kannst mit der Jace-Ermächtigung keine Loyalitätsmarken auf Jace-Planeswalker legen, die keine Spielsteine sind. Falls du allerdings einen Jace-Planeswalkerspielstein kontrollierst, den du auf andere Weise erhalten hast (beispielsweise durch einen Effekt, der eine Spielsteinkopie eines Permanents erzeugt), werden die Loyalitätsmarken der Jace-Ermächtigung auf jenen Spielstein gelegt.
- Falls du einen Jace-Planeswalkerspielstein kontrollierst, kannst du nicht bestimmen, einen neuen zu erzeugen, wenn du Jace ermächtigt. Du musst die Loyalitätsmarken auf deinen vorhandenen Jace-Planeswalkerspielstein legen. In dem seltenen Fall, dass du mehrere Jace-Planeswalkerspielsteine kontrollierst, bestimmst du einen dieser Spielsteine, auf den die Loyalitätsmarken gelegt werden.
- Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Jace ermächtigen, können unter Umständen ein oder mehrere Ziele benötigen. Falls alle bestimmten Ziele illegal sind, sowie ein solcher Zauberspruch bzw. eine solche Fähigkeit verrechnet werden soll, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Du ermächtigt Jace dann nicht.

Neuer vordefinierter Spielstein: Kernholz

Konstrari-Studierende bauen beeindruckende Konstrukte und animieren sie mithilfe von *Kernholz*-Kristallen aus kondensierter Ley-Linien-Energie. Mit dem neuen vordefinierten Kernholz-Spielstein haben wir dir ebenfalls die Macht verliehen, diese Kristalle zu erzeugen.

Aerid Konstrari

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

Legendäre Kreatur — Ältester, Sphinx

5/4

Fliegend

Wenn Aerid Konstrari ins Spiel kommt oder stirbt, erzeuge einen Kernholz-Spielstein. *(Er ist ein rotes und grünes Artefakt mit „{T}: Erzeuge {R} oder {G}.“)*
{6}: Erzeuge einen Kernholz-Spielstein. Dann erhält Aerid Konstrari bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich der Anzahl an Artefakten ist, die du kontrollierst.

- Kernholz-Spielsteine sind eine Sorte vordefinierter Spielsteine. Jeder ist ein rotes und grünes Artefakt mit dem Artefakt-Untertyp Kernholz und der Fähigkeit „{T}: Erzeuge {R} oder {G}.“
-

Wiederkehrende Mechanik: Karten mit Vorbereitet-Zauberspruch

Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Vorbereitet

Die ersten Karten mit Vorbereitet-Zauberspruch gab es in *Geheimnisse von Strixhaven*, und sie sind auch in diesem Set wieder zu finden. Die Studierenden von Hexhaven haben ebenfalls gelernt, Zaubersprüche *vorzubereiten*, die du wirken kannst, während sie im Spiel sind. Aber im Gegensatz zu den Studierenden in Strixhaven verwenden viele Kreaturen hier dieselben Vorbereitet-Zaubersprüche.

Erinnerin der Blutlinien

{1}{B}

Kreatur — Vampir, Hexenmeister

2/2

Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug drei oder mehr Kreaturen gestorben sind, wird diese Kreatur vorbereitet. *(Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.)*

//Prep//

Gier der Ahnen

{B}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl zieht drei Karten und verliert 3 Lebenspunkte.

Prophetin des Sieges

{U}

Kreatur — Zwerg, Zauberer

1/1

Diese Kreatur kommt vorbereitet ins Spiel. *(Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.)* Immer wenn du Hellsicht oder Überwachen anwendest, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

//Prep//

Geschichtsentwerrung

{1}{U}

Hexerei

Bringe eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger, die ein Gegner kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Überwachen 1.

- Karten mit Vorbereitet-Zauberspruch können nur mit ihren Grundeigenschaften gewirkt werden.
- Eine Karte mit Vorbereitet-Zauberspruch ist in jeder Zone eine Kreaturenkarte. Während sie zum Beispiel in deinem Friedhof ist, ist die Prophetin des Sieges eine blaue Kreaturenkarte mit Manabetrag 1. Sie kann nicht das Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Stichelzaubers („Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhält eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl in deinem Friedhof bis zum Ende des Zuges Rückblende. Die Rückblendekosten sind gleich ihren Manakosten.“) werden.
- Sowie ein Effekt bewirkt, dass eine Kreatur mit einem Vorbereitet-Zauberspruch vorbereitet wird (einschließlich Effekten, die besagen, dass eine Kreatur „vorbereitet ins Spiel kommt“), erzeugt der Beherrscher jener Kreatur eine Kopie des Vorbereitet-Zauberspruchs jener Kreatur im Exil. Jene Kopie bleibt im Exil, solange jenes Permanent im Spiel und vorbereitet ist. Der Beherrscher jener Kreatur kann jene Kopie wirken, solange sie im Exil bleibt. Sowie er sie wirkt, hört jene Kreatur auf, vorbereitet zu sein.

- Nur der aktuelle Beherrscher einer vorbereiteten Kreatur kann die Kopie ihres Vorbereitet-Zauberspruchs aus dem Exil wirken. Es spielt keine Rolle, wer jene Kreatur besitzt oder wer sie kontrollierte, als sie vorbereitet wurde.
 - Zwar hören Kopien von Zaubersprüchen in Zonen, die nicht der Stapel sind, normalerweise auf zu existieren, wenn zustandsbasierte Aktionen überprüft werden, allerdings gilt dies nicht für Kopien von Vorbereitet-Zaubersprüchen im Exil, die erzeugt wurden, sowie eine Kreatur vorbereitet wurde.
 - Vorbereitet zu sein ist kein kopierbarer Wert. Falls ein Permanent zu einer Kopie einer vorbereiteten Kreatur wird, ist es nicht vorbereitet. Allerdings hat jenes Permanent die alternativen Eigenschaften und ein anderer Effekt könnte später bewirken, dass es vorbereitet wird.
 - Falls eine vorbereitete Kreatur alle Fähigkeiten verliert, hört sie nicht auf, vorbereitet zu sein und nichts geschieht mit ihren alternativen Eigenschaften oder der Kopie ihres Vorbereitet-Zauberspruchs im Exil.
 - Falls eine vorbereitete Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, bleibt sie trotzdem vorbereitet und die Kopie ihres Vorbereitet-Zauberspruchs bleibt im Exil. Der Beherrscher jenes Permanents kann sie trotzdem wirken. Dasselbe gilt, falls eine vorbereitete Kreatur zu einer Kopie von irgendetwas anderem wird, auch falls sie dann ein Permanent ohne Vorbereitet-Zauberspruch ist.
 - Eine Kreatur ohne Vorbereitet-Zauberspruch kann nicht vorbereitet werden.
 - Eine Kreatur mit Vorbereitet-Zauberspruch kann nicht gleichzeitig mehrfach vorbereitet werden. Sagen wir beispielsweise, dass die Erinnerin der Blutlinien im Spiel und vorbereitet ist. Im aktuellen Zug sterben drei Kreaturen. Zu Beginn des Endsegments wird die letzte Fähigkeit der Erinnerin der Blutlinien ausgelöst. Wenn die Fähigkeit verrechnet wird und die Erinnerin der Blutlinien bereits vorbereitet ist, wird die Erinnerin der Blutlinien nicht noch einmal vorbereitet und es wird keine zweite Kopie von Gier der Ahnen im Exil erzeugt.
 - Falls ein Effekt bewirkt, dass eine Kreatur unvorbereitet wird, hört eine vorbereitete Kreatur auf, vorbereitet zu sein, und die damit verbundene Kopie ihres Vorbereitet-Zauberspruchs im Exil hört auf zu existieren. Falls sie zu jenem Zeitpunkt nicht vorbereitet war, geschieht nichts.
 - Falls ein Effekt dich auffordert, einen Kartennamen zu bestimmen, kannst du den Namen des Vorbereitet-Zauberspruchs bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
 - Das Wirken einer Kopie eines Vorbereitet-Zauberspruchs aus dem Exil gilt nicht als Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, jene Effekte auf die Kopie eines Vorbereitet-Zauberspruchs anzuwenden, die aus dem Exil gewirkt wird.
 - Kopierausnahmen, die auf eine Kreatur mit Vorbereitet-Zauberspruch angewendet werden und die sich auf die kopierbaren Werte ihres Vorbereitet-Zauberspruchs auswirken würden, werden beim Erzeugen der Kopie des Vorbereitet-Zauberspruchs im Exil ignoriert. Nehmen wir zum Beispiel an, ein Spieler wirkt das Quakende Gegenstück (eine Hexerei mit dem Text „Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Nicht-Frosch-Kreatur deiner Wahl ist, außer dass er ein 1/1 grüner Frosch ist“) mit der Prophetin des Sieges als Ziel. Die Spielsteinkopie der Prophetin des Sieges kommt vorbereitet als 1/1 grüne Froschkreatur ins Spiel, aber die Kopie der Geschichtsentwerrung im Exil ist immer noch eine blaue Hexerei. Die Kopie der Geschichtsentwerrung ist weder grün noch eine Kreatur oder ein Frosch und sie hat weder Stärke noch Widerstandskraft.
 - Falls ein Vorbereitet-Zauberspruch mit einem oder mehreren Zielen keine legalen Ziele hat, wenn er verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Da der Zauberspruch gewirkt wurde, ist das damit verbundene Permanent trotzdem nicht mehr vorbereitet.
-

Wiederkehrende Mechanik: Rückblende

Das Echoversum hat seine eigene Geschichte und seine eigene Zukunft, aber manche Dinge sind doch sehr vertraut. Die *Rückblende*-Mechanik gehört wahrscheinlich zu diesen vertrauten Dingen. Sie gibt Spontanzaubern und Hexereien in deinem Friedhof eine zweite Chance.

Bestialischer Vorstoß
{3} {G}
Hexerei
Erzeuge einen 4/4 grünen Bestie-Kreaturespielstein, der Trampelschaden verursacht.
Rückblende {5} {G} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, falls der resultierende Zauberspruch ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen“.
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn 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.
- Falls eine Karte mit Rückblende während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

ZERSPLITTERTE REALITÄT HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:

Ableitung des Unmöglichen
{1} {B}
Hexerei
Du kannst genau zwei Karten mit unterschiedlichen Namen, die du besitzt und die sich außerhalb der Partie befinden, offen vorzeigen. Ein Gegner bestimmt eine davon. Du nimmst jene Karte auf deine Hand.

- Die andere Karte bleibt außerhalb der Partie.
- In einer Casual-Partie kommt eine Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, aus deiner persönlichen Sammlung. In einem Turnier-Event muss sich eine Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, in deinem Sideboard befinden. In Limited-Events gehört zu deinem Sideboard auch eine beliebige Anzahl an Standardländern. Du kannst dir dein Sideboard zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen.

Ajani, der Entschlossene

{1} {W}

Legendärer Planeswalker — Ajani

2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine Loyalitätsmarke auf Ajani.

0: Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

−4: Erzeuge einen 2/2 weißen Katze-Soldat-

Kreaturespielstein namens Ajanis Rudelmitglied mit „Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine

+1/+1-Marke auf diesen Spielstein.“

−10: Du erhältst ein Emblem mit „Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.“

- Falls mehr als eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, zur selben Zeit Kampfschaden zufügt, erhältst du entsprechend oft Lebenspunkte dazu, und Ajanis erste Fähigkeit (sowie die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied) wird entsprechend oft ausgelöst.
- Anders als die Karte Ajanis Rudelmitglied hat der Spielstein keine Manakosten. Sein Manabetrag ist 0.
- Falls Ajanis Rudelmitglied zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält es durch seine Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um es zu retten.

Ajani, der Unerbittliche

{4} {R} {R}

Legendärer Planeswalker — Ajani

5

Immer wenn du eine Loyalitätsfähigkeit aktivierst, erzeuge einen 2/2 farblosen Zauberer-Soldat-

Kreaturespielstein namens Kadett.

+1: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und Eile bis zum Ende des Zuges.

−2: Wirf deine Hand ab. Ziehe dann für jede Kreatur, die du kontrollierst, eine Karte.

−3: Ajani fügt jeder Kreatur außer Spielsteinen, die du kontrollierst, 4 Schadenspunkte zu.

- Der durch Ajanis erste Fähigkeit erzeugte Kreaturespielstein kommt immer ins Spiel, bevor die Loyalitätsfähigkeit, die sie ausgelöst hat, verrechnet wird. Wichtig: Falls du also seine erste Loyalitätsfähigkeit aktivierst, erhält der erzeugte Spielstein +1/+0 und Eile bis zum Ende des Zuges.

Akribische Allmende

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Planeswalker.

{T}: Erzeuge {W} oder {B}.

- Falls dieses Land zur selben Zeit wie ein Planeswalker ins Spiel kommt, wird jener Planeswalker nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Allgegenwart
{5}{G}{G}{G}
Verzauberung

Du kannst Zaubersprüche mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du musst für jeden Zauberspruch, den du wirkst, die üblichen Zeitpunkts-Zulässigkeiten und -Einschränkungen beachten.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es zum Beispiel bei der Quälenden Stimme der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Sobald du die Allgegenwart gewirkt hast und falls es dein Zug ist, hast du direkt nach ihrer Verrechnung Priorität. Du kannst einen weiteren Zauberspruch wirken, bevor ein anderer Spieler versuchen kann, die Allgegenwart mit einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit zu entfernen.

Aufkeimende Rekruten
{2}{W}
Spontanzauber
Erzeuge X 2/2 farblose Zauberer-Soldat-Kreaturespielsteine namens Kadett, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Die Aufkeimenden Rekruten zählen die Gesamtmenge an Lebenspunkten, die du dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug verloren hast. Falls du beispielsweise 3 Lebenspunkte verloren und früher im Zug 3 Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeugst du drei Spielsteine.

Avatar der wachsenden Echos
{G}{U}
Kreatur — Avatar
2/3
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wende Jace-Ermächtigung 2 an. *(Lege zwei Loyalitätsmarken auf einen Jace-Spielstein, den du kontrollierst. Falls du keinen kontrollierst, erzeuge zuerst einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit „[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“)*
Planeswalker, die du kontrollierst, haben „[-10]: Lege für jedes Land, das du kontrollierst, eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.“

- Pro Zug kann nur eine Loyalitätsfähigkeit jedes Planeswalkers aktiviert werden, unabhängig davon, wie viele er dazuerhalten hat.

Beeindruckende Allmende

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Planeswalker.

{T}: Erzeuge {B} oder {G}.

- Falls dieses Land zur selben Zeit wie ein Planeswalker ins Spiel kommt, wird jener Planeswalker nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Blütenkraft-Annex

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Planeswalker.

{T}: Erzeuge {G} oder {W}.

- Falls dieses Land zur selben Zeit wie ein Planeswalker ins Spiel kommt, wird jener Planeswalker nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Chandra, Fackel des Widerstands

{2} {R} {R}

Legendärer Planeswalker — Chandra

4

+1: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.

Du kannst die Karte wirken. Falls du dies nicht tust, fügt

Chandra jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

+1: Erzeuge {R} {R}.

−3: Chandra fügt einer Kreatur deiner Wahl 4

Schadenspunkte zu.

−7: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn du einen

Zauberspruch wirkst, fügt dieses Emblem einem Ziel

deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.“

- Ein Effekt, der dich dazu auffordert, eine Karte zu „wirken“, erlaubt dir nicht, Länder zu spielen. Falls die mit Chandras erster Fähigkeit ins Exil geschickte Karte eine Länderkarte ist, kannst du sie nicht spielen und Chandra fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.
- Falls du die ins Exil geschickte Karte wirkst, geschieht das als Teil der Verrechnung von Chandras Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Andere Einschränkungen (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“) gelten weiterhin.
- Du musst die Kosten für die ins Exil geschickte Karte bezahlen, falls du sie wirkst. Du kannst statt ihrer Manakosten alternative Kosten wie Auftauchen-Kosten für die Karte bezahlen.
- Loyalitätsfähigkeiten können keine Manafähigkeiten sein. Chandras zweite Fähigkeit verwendet den Stapel und kann neutralisiert oder auf andere Weise beantwortet werden. Wie alle Loyalitätsfähigkeiten kann sie nur einmal pro Zug während deiner Hauptphase aktiviert werden, wenn der Stapel leer ist, und nur, falls keine anderen Loyalitätsfähigkeiten des Planeswalkers in diesem Zug aktiviert wurden.

- Das von Chandras letzter Fähigkeit erzeugte Emblem ist farblos. Der Schaden, den es zufügt, kommt von einer farblosen Quelle.
- Die Fähigkeit von Chandras Emblem wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt Chandras erste Fähigkeit dazu, dass dem gegnerischen Team insgesamt 4 Schadenspunkte zugefügt werden.

Danitha, Lanze der Qual
 {2} {B}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter
 2/2
 Erstschlag
 Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der einen
 Gegner oder eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, als
 Ziel hat, lege eine +1/+1-Marke auf Danitha.

- Danithas ausgelöste Fähigkeit wird nur einmal pro Zauberspruch ausgelöst, der einen Gegner oder eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, als Ziel hat, unabhängig davon, wie viele Ziele der Zauberspruch hat.
- Danithas letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.

Dein Schicksal endet hier
 {2} {W}
 Spontanzauber
 Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner
 Wahl mit Manabetrag 3 oder mehr. Überwachen 1.
*(Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du
 kannst sie auf deinen Friedhof legen.)*

- Falls eine Kreatur oder ein Planeswalker {X} in ihren bzw. seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres bzw. seines Manabetrags gleich 0.

Der Theoretiker, Jace Beleren
 {2} {U} {U}
 Legendärer Planeswalker — Jace
 3
 Zu Beginn des Ziehsegments jedes Gegners ziehst du
 eine Karte.
 +1: Erzeuge einen 1/1 blauen Illusion-
 Kreaturenspielstein.
 -2: Bringe für jeden Gegner bis zu ein Artefakt oder eine
 Kreatur deiner Wahl, das bzw. die jener Spieler
 kontrolliert, auf die Hand seines bzw. ihres Besitzers
 zurück.
 -6: Ziehe drei Karten. Lege dann auf jede Kreatur, die
 du kontrollierst, X +1/+1-Marken, wobei X gleich der
 Anzahl an Karten auf deiner Hand ist.

- Dein Gegner wird die Karte ziehen, die er normalerweise in seinem Ziehsegment zieht, bevor du eine Karte von Jaces erster Fähigkeit ziehst.

Drakonischer Gast

{3} {R} {R}

Kreatur — Drache

5/5

Fliegend

Falls ein oder mehrere Artefaktspielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen entsprechend viele 5/5 rote Drache-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit erzeugt.

- Die Eigenschaften der Spielsteine werden vollständig durch 5/5 rote Drache-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit ersetzt. Sie haben keinerlei Fähigkeiten, mit denen die ursprünglichen Spielsteine erzeugt worden wären. Alle weiteren Angaben, die im Effekt enthalten sind, der die Spielsteine erzeugt (beispielsweise ob er getappt ist oder angreift, „Der Spielstein erhält Eile“ oder „Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil“) gelten weiterhin.
- Falls du einen Nichtartefakt-Spielstein erzeugst, der ein Artefakt sein wird, sowie er ins Spiel kommt (beispielsweise durch einen Effekt wie den des Mycosynth-Gitters), wird der Effekt des Drakonischen Gasts nicht auf die Erzeugung jenes Spielsteins angewendet. (Der Grund hierfür ist, dass der Effekt des Drakonischen Gasts modifiziert, wie die Spielsteine erzeugt werden, und der Effekt des Mycosynth-Gitters wird erst angewendet, sowie die Spielsteine ins Spiel kommen.)
- Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein erzeugt würde, wird er angewendet, bevor der Effekt des Drakonischen Gasts angewendet wird. Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein ins Spiel kommen würde, wird er angewendet, nachdem der Effekt des Drakonischen Gasts angewendet werden kann.

Emrakul, die drohende Vernichtung

{10}

Legendäre Kreature — Eldrazi

12/12

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, enttappe alle Länder, die du kontrollierst.

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Abwehr — Drei Permanente opfern.

{3}, schicke diese Karte aus deiner Hand ins Exil: Ein Land deiner Wahl erhält „{T}: Erzeuge {C} {C}“, bis diese Karte aus dem Exil gewirkt wird. Du kannst diese Karte wirken, solange sie im Exil bleibt.

- Du kannst die Manafähigkeit, die Emrakul dem Land gewährt, nutzen, wenn du Emrakul aus dem Exil wirkst.
- Falls Emrakul aus dem Exil entfernt wird, ohne gewirkt zu werden, hat das Land weiterhin diese Fähigkeit.

Erleuchteter Mitwisser
{1} {W}
Kreatur — Kor, Kleriker
2/1

Lebensverknüpfung
Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, wende Überwachen 1 an. Falls du auf diese Weise eine Karte mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Lebenspunkten, die du in diesem Zug dazuerhalten hast, auf deinen Friedhof legst, nimm jene Karte auf deine Hand.

- Die letzte Fähigkeit des Erleuchteten Mitwissers überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Sobald dein Endsegment begonnen hat, ist es zu spät, Lebenspunkte dazuzuerhalten, um diese Fähigkeit auszulösen. Allerdings überprüft der letzte Teil der Fähigkeit, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst also noch mehr Lebenspunkte dazuerhalten, während die Fähigkeit auf dem Stapel ist, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, dass du eine Karte auf deine Hand nehmen kannst.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof X in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

Erzwungene Brutalität
{1} {G}
Spontanzauber
Bestimme eines —

- Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
 - Ein Planeswalker deiner Wahl, den du kontrollierst, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe seiner Loyalität zu.
- Die Stärke der Kreatur oder die Loyalität des Planeswalkers wird überprüft, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Falls die Kreatur oder der Planeswalker zu dem Zeitpunkt, wenn der Zauberspruch verrechnet wird, nicht mehr im Spiel ist, wird kein Schaden zugefügt.

Fblzpz, unmöglich verirrt
{1} {U}
Legendäre Kreatur — Homunkulus
1/1

Wenn einem oder mehreren deiner Gegner während deines Zuges Kampfschaden zugefügt wird, ziehe zwei Karten. Falls deine Bibliothek keine Karten enthält, gewinnst du die Partie. Der Besitzer von Fblzpz mischt ihn in seine Bibliothek. *(Falls du auf diese Weise von einer leeren Bibliothek ziehst, gewinnst du die Partie trotzdem.)*

- Das Verlieren der Partie durch Ziehen von einer leeren Bibliothek geschieht als zustandsbasierte Aktion. Zu bestimmten Zeitpunkten (üblicherweise, nach dem Verrechnen jedes Zauberspruchs und jeder Fähigkeit) wird überprüft, ob zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden müssen. Dann werden diese gegebenenfalls ausgeführt. Da Fblzzps Fähigkeit dazu führt, dass du die Partie gewinnst, während die Fähigkeit noch verrechnet wird, geschieht das, bevor zustandsbasierte Aktionen überprüft und ausgeführt werden. Das bedeutet, dass das Ziehen von Karten von einer leeren Bibliothek zu jedem anderen Zeitpunkt, zu dem Fblzzp im Spiel ist, immer noch dazu führt, dass du die Partie verlierst.

Felssturz-Tal

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.

{T}: Erzeuge {R} oder {G}.

- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Flechtwerk-Zermalmer

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

Artefaktkreatur — Wildschwein, Konstrukt

7/5

Verursacht Trampelschaden

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme zwei —

- Diese Kreatur fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.
 - Erzeuge einen 2/2 farblosen Zauberer-Soldat-Kreaturenspielstein namens Kadett.
 - Ziehe eine Karte.
- Falls der erste Modus bestimmt wird und die Kreatur oder der Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel ist, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und keiner ihrer anderen Effekte tritt ein.

Gewaltsame Echos

{2} {R} {R}

Spontanzauber

Die Gewaltsamen Echos fügen einer Kreatur oder einem

Planeswalker deiner Wahl 6 Schadenspunkte zu. Falls

jenem Permanent auf diese Weise überschüssiger

Schaden zugefügt wurde, wende Jace-Ermächtigung X

an, wobei X gleich dem überschüssigen Schaden ist.

(Lege entsprechend viele Loyalitätsmarken auf einen

Jace-Spielstein, den du kontrollierst. Falls du keinen

kontrollierst, erzeuge zuerst einen blauen Jace-

Planeswalkerspielstein mit „[-1]: Überwachen 1“ und

„[-3]: Ziehe eine Karte.“)

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügte Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, wobei bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.

- Für einen Planeswalker bedeutet überschüssiger Schaden Schadenspunkte, die über die Loyalität des Planeswalkers (die Anzahl seiner Loyalitätsmarken) hinaus zugefügt werden.

Ghalta, die Unaufhaltsame

{8} {G}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

8/8

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst.

Verursacht Trampelschaden

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden.

- Der erste Schritt beim Wirken eines Zauberspruchs ist, ihn auf den Stapel zu legen. Falls sich dadurch die höchste Stärke der Kreaturen, die du kontrollierst, ändert (vielleicht weil du eine Kreatur kontrollierst, deren Stärke von der Anzahl an Karten auf deiner Hand bestimmt wird), wird diese neue Stärke zur Bestimmung der Kostenreduktion verwendet.
- Sobald du die Kosten für das Wirken von Ghalta, der Unaufhaltsamen, ermittelt hast, kannst du Manafähigkeiten aktivieren, um jene Kosten zu bezahlen. Falls sich die höchste Stärke der Kreaturen, die du kontrollierst, ändert, während du Manafähigkeiten aktivierst, bleiben die Kosten für das Wirken von Ghalta so, wie du sie zuvor bestimmt hast.
- Der Manabetrag von Ghalta, der Unaufhaltsamen, ändert sich nicht, egal, was die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ist.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit von Ghalta, der Unaufhaltsamen, kann die Gesamtkosten für das Wirken des Zauberspruchs nicht unter {G} senken.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Gegner können daher nicht versuchen, die Stärke von Kreaturen, die du kontrollierst, zu senken.

Ghalta, die Unerschütterliche

{8} {W}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

0/7

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der höchsten Widerstandskraft unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst.

Kreaturen, die du kontrollierst, können angreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätten.

Jede Kreatur, die du kontrollierst und deren Widerstandskraft größer ist als ihre Stärke, weist Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft statt ihrer Stärke zu.

- Der erste Schritt beim Wirken eines Zauberspruchs ist, ihn auf den Stapel zu legen. Falls sich dadurch die höchste Widerstandskraft der Kreaturen, die du kontrollierst, ändert (vielleicht weil du eine Kreatur kontrollierst, deren Widerstandskraft von der Anzahl an Karten auf deiner Hand bestimmt wird), wird diese neue Widerstandskraft zur Bestimmung der Kostenreduktion verwendet.

- Sobald du die Kosten für das Wirken von Ghalta, der Unerschütterlichen, ermittelt hast, kannst du Manafähigkeiten aktivieren, um jene Kosten zu bezahlen. Falls sich die höchste Widerstandskraft der Kreaturen, die du kontrollierst, ändert, während du Manafähigkeiten aktivierst, bleiben die Kosten für das Wirken von Ghalta so, wie du sie zuvor bestimmt hast.
- Der Manabetrag von Ghalta, der Unerschütterlichen, ändert sich nicht, egal, was die höchste Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ist.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit von Ghalta, der Unerschütterlichen, kann die Gesamtkosten für das Wirken des Zauberspruchs nicht unter {W} senken.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Gegner können daher nicht versuchen, die Widerstandskraft von Kreaturen, die du kontrollierst, zu senken.
- Die letzte Fähigkeit von Ghalta, der Unerschütterlichen, ändert nicht die tatsächliche Stärke einer Kreatur. Sie ändert nur den Kampfschaden, den die Kreatur zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte, auch falls sie bewirken, dass Schadenspunkte „in Höhe der Stärke einer Kreatur“ zugefügt werden.

Grimmiger Wiedergeber

{B} {R}

Kreatur — Zombie, Barde

2/2

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

{B} {R}: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls einem Gegner in diesem Zug Nicht-Kampfschaden zugefügt wurde. (*Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.*)

- Der Grimmige Wiedergeber muss zu dem Zeitpunkt, zu dem der Schaden zugefügt wurde, nicht in deinem Friedhof gewesen sein. Falls du zum Beispiel einen Zauberspruch wirkst, der einem Gegner vor dem Kampf Schaden zufügt und der Grimmige Wiedergeber dann durch Kampfschaden stirbt, kannst du seine Fähigkeit im selben Zug aktivieren.

Grüner Krake

{4} {G} {G} {G}

Kreatur — Pflanze, Krake

6/6

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers erzeugst du einen 3/3 grünen Wald-Tentakel-Landkreaturenspielstein. (*Er hat „{T}: Erzeuge {G}.“ Er ist bis zu deinem nächsten Zug von Einsatzverzögerung betroffen.*)

- Obwohl es den Landtyp „Wald“ hat, ist das erzeugte Land kein Standardland.

Halle der Echos

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{5}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Die „Legendenregel“ gilt in diesem Zug nicht für Permanente, die du kontrollierst.

- Die „Legendenregel“ besagt: Falls ein Spieler zur selben Zeit zwei oder mehr legendäre Permanente mit demselben Namen kontrolliert, muss dieser Spieler eines von ihnen bestimmen und alle anderen auf die Friedhöfe ihrer Besitzer legen. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion, die immer überprüft wird, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde. Das ist während der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit nicht der Fall. Falls die Halle der Echos zu einer Kopie einer legendären Kreatur wird, bleiben beide Permanente im Spiel.
- Die „Legendenregel“ verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Das bedeutet: Falls du zwei legendäre Permanente mit demselben Namen im Spiel hast, bevor du die letzte Fähigkeit der Halle der Echos verrechnet hast, dann kannst du die Fähigkeit nicht aktivieren, bevor du eine der beiden auf den Friedhof legen musst.
- Solange die „Legendenregel“ für Permanente, die du kontrollierst, nicht gilt, kannst du eine beliebige Anzahl an legendären Permanenten mit demselben Namen kontrollieren, und keines davon wird auf den Friedhof gelegt.
- Falls du mehr als ein legendäres Permanent mit demselben Namen kontrollierst und die „Legendenregel“ wieder angewendet wird, musst du dich sofort an die Regel halten und all jene Permanenten außer einem auf den Friedhof legen. Falls das passiert, weil der Effekt am Ende des Zuges endet, geschieht das während des Aufräumsegments. Dann erhält jeder Spieler Priorität und ein neues Aufräumsegment erfolgt.
- Beide Effekte der letzten Fähigkeit der Halle der Echos haben dieselbe Dauer und enden genau zum selben Zeitpunkt. Daher gibt es keinen Zeitpunkt, zu dem die Halle der Echos noch eine Kopie der Kreatur deiner Wahl ist, nachdem die „Legendenregel“ wieder angewendet wird.
- Die Halle der Echos kopiert genau das, was auf der Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und Ausrüstungen angelegt sind und so weiter.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird die Halle der Echos zu einer Kopie von (b).
- Da die Halle der Echos nicht ins Spiel kommt, wenn sie zu einer Kopie der Kreatur wird, werden „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[Diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur nicht angewendet.

Herannahen der Sphinx

{1} {U} {U}

Spontanzauber

Ziehe zwei Karten. Dann kannst du diesen Zauberspruch und vier Karten namens Herannahen der Sphinx aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, durchsuche deine Bibliothek nach einer Sphinx-Kreaturenkarte, bringe sie ins Spiel und mische danach. Ein Deck kann eine beliebige Anzahl an Karten namens Herannahen der Sphinx enthalten.

- Die letzte Fähigkeit des Herannahens der Sphinx lässt dich die Regel ignorieren, die besagt, dass du maximal vier Karten eines bestimmten Namens (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst. Die Karten können jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen sie zugelassen sind. Beispielsweise kannst du bei einem *Zersplitterte Realität* Limited-Event keine Karten namens Herannahen der Sphinx aus deiner persönlichen Sammlung hinzufügen.

Innovative Allmende

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Planeswalker.

{T}: Erzeuge {U} oder {R}.

- Falls dieses Land zur selben Zeit wie ein Planeswalker ins Spiel kommt, wird jener Planeswalker nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Jaces Machenschaften

{2} {U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges kannst du Loyalitätsfähigkeiten von Jace-Planeswalkern, die du kontrollierst, im Zug jedes Spielers und zu jedem Zeitpunkt aktivieren, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.

Jace-Ermächtigung 8. *(Lege acht Loyalitätsmarken auf einen Jace-Spielstein, den du kontrollierst. Falls du keinen kontrollierst, erzeuge zuerst einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit „[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“)*

- Du kannst in dem Zug, in dem du Jaces Machenschaften wirkst, immer noch nur eine Loyalitätsfähigkeit jedes Permanents, das du kontrollierst, aktivieren.

Jiang Yanggu, allein

{4} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berserker

4/4

Bedrohlich *(Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einen Spieler alleine angreift, wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte. Lege dann für jede Karte, die du in diesem Zug abgeworfen hast, eine +1/+1-Marke auf jene Kreatur.

- Eine Kreatur greift einen Spieler alleine an, falls keine anderen Kreaturen als Angreifer deklariert werden, die jenen Spieler angreifen. Andere Kreaturen, die als Angreifer deklariert werden und die Planeswalker, die jener Spieler kontrolliert, Schlachten, die er verteidigt, oder andere Spieler angreifen, werden ignoriert.

Karn, silberner Verteidiger
{2}
Legendäre Artefaktkreatur — Golem
1/3
Artefakte und Kreaturen, die ins Spiel kommen, lösen
keine Fähigkeiten aus.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten, deren Erinnerungstext „wenn“, „immer wenn“ oder „zu Beginn“ enthält.
- Ersatzeffekte, z. B. dass Permanente getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, sind nicht betroffen. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“, sind Ersatzeffekte.
- Das auslösende Ereignis muss nicht explizit erwähnen, dass Artefakte oder Kreaturen ins Spiel kommen. Die Unermüdliche Spurensucherin hat beispielsweise die Fähigkeit „Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, stelle Nachforschungen an.“ Falls ein Artefaktland oder eine Landkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jene Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, das weder ein Artefakt noch eine Kreatur ist, wird die Fähigkeit ausgelöst.
- Schau dir das Permanent an, wie es im Spiel existiert, und berücksichtige dauerhafte Effekte, um festzustellen, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls du zum Beispiel die Macht der Opale kontrollierst, die unter anderem besagt, dass jede andere Nicht-Aura-Verzauberung eine Kreatur ist, wird jede Verzauberung zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ins Spiel kommt, zu einer Kreatur und löst dabei keine ausgelösten Fähigkeiten aus.
- Falls Karn, silberner Verteidiger, gleichzeitig mit einem anderen Artefakt oder einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, wird durch keines jener Ins-Spiel-Kommen-Ereignisse eine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.

Kiora von Salz und Sand
{1}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Meervolk, Adliger
2/4
Immer wenn du angreifst und falls du in diesem Zug eine
Loyalitätsfähigkeit aktiviert hast, enttappe eine
angreifende Kreatur deiner Wahl. Sie kann in diesem
Zug nicht geblockt werden.
Planeswalker, die du kontrollierst, haben „[-8]: Erzeuge
einen 8/8 blauen Leviathan-Kreaturespielstein mit
Fluchsicherheit.“

- Pro Zug kann nur eine Loyalitätsfähigkeit jedes Planeswalkers aktiviert werden, unabhängig davon, wie viele er dazuerhalten hat.

Knochissimo, großes Herz
{3}{G}
Legendäre Kreatur — Skelett, Druiden
4/3
Reichweite
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege zwei
+1/+1-Marken auf Knochissimo.
Wenn du diese Karte abwirfst, erhältst du
3 Lebenspunkte dazu.

- Falls mehr als eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügt, wird die erste ausgelöste Fähigkeit für jede dieser Kreaturen einmal ausgelöst.
- Falls Knochissimo zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält er durch seine Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um gerettet zu werden.

Konfrontation mit dem Selbst

{5} {R} {R}

Hexerei

Erzeuge für jede Kreatur, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er Eile und „Zu Beginn des Endsegments und falls du keinen Planeswalker kontrollierst, opfere diese Kreatur“ hat.

- Die Spielsteine kopieren genau das, was auf der Originalkreatur aufgedruckt war, mit den aufgelisteten Ausnahmen, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent kopiert seinerseits etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob jene 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 und so weiter verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (falls die kopierte Kreatur zum Beispiel ein Klon ist), kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der von der Konfrontation mit dem Selbst erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften jenes Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein ins Spiel gebracht hat.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Die Spielsteine sehen sich gegenseitig ins Spiel kommen. Falls einer oder mehrere von ihnen eine ausgelöste Fähigkeit haben, die immer dann ausgelöst wird, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden sie alle gegenseitig ausgelöst.

Konstrari-Annex

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Planeswalker.

{T}: Erzeuge {R} oder {G}.

- Falls dieses Land zur selben Zeit wie ein Planeswalker ins Spiel kommt, wird jener Planeswalker nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.
-

Koth, der Siedler
{2} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Bürger
2/3
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.
Immer wenn eine Ebene unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

- Wenn eine Ebene unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, werden beide Fähigkeiten von Koth ausgelöst. In dem Fall bestimmt Koths Beherrscher, in welcher Reihenfolge die Fähigkeiten auf den Stapel gelegt werden.

Kryothorie-Adeptin
{1} {U}
Kreatur — Mensch, Zauberer
2/1
Bravour (Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.)
{3} {U}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Tappe eine Kreatur deiner Wahl und lege eine Betäubungsmarke auf sie. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)

- Die Kreatur deiner Wahl muss nicht enttappt sein, um eine Betäubungsmarke auf sie zu legen.

Lauerer im Refugium
{2} {B}
Kreatur — Schrecken
3/2
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, wende Jace-Ermächtigung 1 an.
Planeswalker, die du kontrollierst und die 0 Loyalität haben, werden nicht auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt.
Planeswalker, die du kontrollierst, haben „[+2]: Dieser Planeswalker fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.“

- Falls ein Planeswalker, den du kontrollierst, null Loyalitätsmarken hat, während du den Lauerer im Refugium kontrollierst, wird er nicht auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Du kannst weiterhin Fähigkeiten jenes Planeswalkers aktivieren, die [0] kosten oder die als Kosten Marken auf ihn legen, wie beispielsweise die Fähigkeit, die der Lauerer im Refugium gewährt.
- Pro Zug kann nur eine Loyalitätsfähigkeit jedes Planeswalkers aktiviert werden, unabhängig davon, wie viele er dazuerhalten hat.

Loderndes Crescendo

{1} {R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+1 bis zum Ende des Zuges. Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen, die für eine auf diese Weise gespielte Karte gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, solange der Stapel leer ist.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll (wahrscheinlich, weil sie als Antwort das Spiel verlassen hat), wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keine Karte wird ins Exil geschickt.

Loot, der Nexus

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Bestie, Adliger

2/1

{T}: Bestimme eine Farbe. Erzeuge für jede unterschiedliche Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ein Mana der bestimmten Farbe.

- Zwei Kreaturen haben unterschiedliche Stärke, falls ihre Stärken unterschiedliche Zahlen sind. Eine 1/1 Kreatur und eine 2/1 Kreatur haben beispielsweise unterschiedliche Stärke.

Loot, die Anomalie

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Bestie, Schrecken

-2/4

Falls Loots Stärke negativ ist, weist er Kampfschaden zu, als ob seine Stärke positiv wäre.

Grenzwert — Opfere eine andere Kreatur oder einen anderen Planeswalker: Loot erhält -2/-0 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls dein Friedhof sieben oder mehr Karten enthält.

- Loots erste Fähigkeit ändert nicht seine Stärke. Sie ändert nur die Menge des Kampfschadens, den er zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die seine Stärke überprüfen, verwenden den tatsächlichen Wert, auch falls sie bewirken, dass Schadenspunkte „in Höhe der Stärke einer Kreatur“ zugefügt werden. In diesem Fall wird kein Schaden zugefügt, falls Loots Stärke negativ ist.
 - Falls ein anderer Effekt bewirkt, dass Loot Kampfschaden in Höhe seiner Widerstandskraft statt seiner Stärke zufügt, verwendest du seine Widerstandskraft, um zu bestimmen, wie viel Kampfschaden zugewiesen wird, auch falls seine Stärke negativ ist.
-

Loshort-Annex
Land
Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Planeswalker.
{T}: Erzeuge {W} oder {U}.

- Falls dieses Land zur selben Zeit wie ein Planeswalker ins Spiel kommt, wird jener Planeswalker nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Lyra, Erzengel der Morgenröte
{2} {W}
Legendäre Kreatur — Engel, Ritter
3/3
Fliegend
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege auf jeden Engel, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Falls mehr als eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügt, wird Lyras letzte Fähigkeit für jede dieser Kreaturen einmal ausgelöst.
- Falls einem Engel, den du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält er durch Lyras Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um ihn zu retten.

Multiplikation mit Null
{1} {B}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/0 bis zum Ende des Zuges.

- Der Effekt der Multiplikation mit Null überschreibt alle anderen Effekte, die die Basis-Stärke und -Widerstandskraft einer Kreatur festlegen sowie alle eigenschaftsdefinierenden Fähigkeiten, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft festlegen (Fblzpz, der Wegkundige, eine weitere Karte in *Zersplitterte Realität*, ist ein Beispiel für solch eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit). Falls jedoch andere Effekte, beispielsweise eine +1/+1-Marke oder ein Effekt, der der Kreatur bis zum Ende des Zuges +1/+1 verleiht, die Widerstandskraft jener Kreatur erhöhen, werden diese weiterhin angewendet. In dem Fall stirbt die Kreatur nicht, weil sie 0 Widerstandskraft hat.

Pfropfungschirurgin
{2} {W}
Kreatur — Mensch, Kleriker
2/2
Diese Kreatur kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.
Wenn diese Kreatur stirbt, lege ihre Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die zweite Fähigkeit der Pfropfungschirurgin legt alle Marken, die auf der Pfropfungschirurgin lagen, auf die Kreatur deiner Wahl, nicht nur ihre +1/+1-Marken.

- Die zweite Fähigkeit der Pfropfungschirurgin führt nicht dazu, dass du Marken von der Pfropfungschirurgin auf die Kreatur deiner Wahl bewegst. Stattdessen legst du von jeder Sorte Marke, die auf der Pfropfungschirurgin lag, als sie starb, die jeweilige Anzahl auf die Kreatur deiner Wahl.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es vorkommen, dass du die entsprechenden Marken auf mehr als ein Permanent legst. Falls du beispielsweise den Ozolithen (eine Karte aus dem Set *Ikorla: Reich der Behemoths*) kontrollierst, wenn die Pfropfungschirurgin stirbt, legst du die entsprechende Anzahl jeder Sorte Marke sowohl auf den Ozolithen als auch auf die Kreatur deiner Wahl.
- Falls -1/-1-Marken auf der Pfropfungschirurgin liegen, wenn sie stirbt, beinhaltet jene Fähigkeit auch jene Marken. Dies kann dazu führen, dass der Empfänger der Marken stirbt.
- Falls gleichzeitig genügend -1/-1-Marken auf die Pfropfungschirurgin gelegt werden, sodass ihre Widerstandskraft 0 oder weniger wird, sieht ihre zweite Fähigkeit alle +1/+1-Marken, die auf ihr lagen, als sie gestorben ist, sowie die -1/-1-Marken, die sie hatte, und entsprechend viele jener Marken (sowie alle anderen anwendbaren Marken) werden auf die Kreatur deiner Wahl gelegt.

Plan für alle Fälle

{3} {U}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, bestimme bis zu ein anderes Nichtland-Permanent deiner Wahl.

Sein Besitzer legt es auf oder unter seine Bibliothek (er entscheidet).

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, wende Jace-Ermächtigung 1 an. *(Lege eine Loyalitätsmarke auf einen Jace-Spielstein, den du kontrollierst. Falls du keinen kontrollierst, erzeuge zuerst einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit „[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“)*

- In dem Zug, in dem du den Plan für alle Fälle wirkst, wird seine zweite Fähigkeit nicht ausgelöst, weil du bereits mindestens einen Nichtkreatur-Zauberspruch (Plan für alle Fälle) gewirkt hast, bevor er im Spiel ist.
- Die letzte Fähigkeit des Plans für alle Fälle wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.

Proft, beratender Detektiv

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Detektiv

2/2

Immer wenn du Hellsicht oder Überwachen anwendest, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf Proft und ziehe eine Karte. *(Du ziehst sie, nachdem du Hellsicht oder Überwachen angewendet hast.)*

- Profis Fähigkeit wird auf den Stapel gelegt, nachdem du Hellsicht oder Überwachen angewendet hast. Du hast also schon Karten angeschaut und umgelegt, bevor du bestimmst, ob du {2} bezahlst.

Proft, sinistres Superhirn
{2} {B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber
5/5
Grenzwert — Du kannst diesen Zauberspruch nicht wirken, es sei denn, dein Friedhof enthält sieben oder mehr Karten.
Bedrohlich
{B}, wirf diese Karte ab: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -3/-1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls ein Effekt es dir erlaubt, diese Karte aus deinem Friedhof zu wirken, müssen sieben andere Karten in deinem Friedhof sein, um sie zu wirken.

Prophetin des Sieges
{U}
Kreatur — Zwerg, Zauberer
1/1
Diese Kreatur kommt vorbereitet ins Spiel. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)
Immer wenn du Hellsicht oder Überwachen anwendest, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.
//Prep//
Geschichtsentwerrung
{1} {U}
Hexerei
Bringe eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger, die ein Gegner kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Überwachen 1.

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

Rachsüchtiger Triumph
{W} {B} {B}
Spontanzauber
Schicke eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl ins Exil. Falls der Manabetrag jenes Permanents 3 oder weniger war, bringe es getappt unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück. Schicke es zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Falls das Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.
-

Reuerevision

{3} {B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte deiner Wahl mit Manabetrag 6 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Jace-Ermächtigung 2. *(Lege zwei Loyalitätsmarken auf einen Jace-Spielstein, den du kontrollierst. Falls du keinen kontrollierst, erzeuge zuerst einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit „[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“)*

- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

Samut, Tyrannin von Naktamun

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/1

Spontanzauber und Hexereien, die du kontrollierst, haben Sekundenbruchteil. *(Solange ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil sich auf dem Stapel befindet, können Spieler weder Zaubersprüche wirken noch Fähigkeiten aktivieren, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.)*

- Die Spieler erhalten immer noch Priorität, während eine Karte mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel ist; allerdings sind ihre Optionen jetzt auf Manafähigkeiten und bestimmte Sonderaktionen beschränkt.
- Sekundenbruchteil verhindert nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, legt ihr Beherrscher sie auf den Stapel und bestimmt gegebenenfalls Ziele dafür. Diese Fähigkeiten werden ganz normal verrechnet.
- Einen Zauberspruch mit Sekundenbruchteil zu wirken, wirkt sich nicht auf die Zaubersprüche und Fähigkeiten aus, die sich bereits auf dem Stapel befinden.
- Falls das Verrechnen einer ausgelösten Fähigkeit das Wirken eines Zauberspruchs enthält, kann jener Zauberspruch nicht gewirkt werden, falls sich ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.
- Nachdem ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil verrechnet wurde (oder auf andere Weise den Stapel verlässt), können die Spieler erneut Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, bevor das nächste Objekt auf dem Stapel verrechnet wird.

Schiffswrack-Morast

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.

{T}: Erzeuge {U} oder {B}.

- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Spitzkiel-Annex

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Planeswalker.

{T}: Erzeuge {B} oder {R}.

- Falls dieses Land zur selben Zeit wie ein Planeswalker ins Spiel kommt, wird jener Planeswalker nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Spukender Bergkamm

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.

{T}: Erzeuge {B} oder {R}.

- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Tam, die Möglichkeit

{1}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Gorgo, Zauberer

2/4

Planeswalkerzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken

{1} weniger.

{W}{U}{B}{R}{G}, {T}: Führe X Mal Wucherung durch, wobei X gleich der Anzahl an Planeswalkertypen unter den Planeswalkern ist, die du kontrollierst. *(Um Wucherung durchzuführen, bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Tams letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Um Wucherung durchzuführen, kannst du jegliches Permanent bestimmen, das eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst jeglichen Spieler bestimmen, der eine Marke hat, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht, falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf etwas (einem Spieler oder einem Permanent) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits

liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Wucherung durchführst“, wird auch dann ausgelöst, falls du keine Permanente oder Spieler bestimmt hast.
- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche Permanente und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
- Wenn mehrmals Wucherung durchgeführt wird, können Spieler zwischen dem ersten Mal und dem zweiten Mal nicht antworten und so weiter.
- Falls du mehrmals Wucherung durchführst, musst du nicht jedes Mal dieselben Spieler und/oder Permanente bestimmen, die zusätzliche Marken erhalten sollen.
- Falls auf einem Permanent jemals gleichzeitig sowohl +1/+1-Marken als auch -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion paarweise entfernt, bis nur noch eine dieser Sorten von Marken auf ihm liegt.

Tarmogoyf

{1} {G}

Kreatur — Lhurgoyf

/1+

Die Stärke des Tarmogoyfs ist gleich der Anzahl an

Kartentypen in allen Friedhöfen und seine

Widerstandskraft ist gleich jener Zahl plus 1.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Tarmogoyfs bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Falls der Tarmogoyf in deinem Friedhof ist, zählt er sich selbst mit.
- Der Tarmogoyf zählt Kartentypen, nicht Karten. Falls die einzige Karte in allen Friedhöfen eine einzelne Artefaktkreatur ist, ist der Tarmogoyf 2/3. Falls die einzigen Karten in allen Friedhöfen zehn Artefaktkreaturen sind, ist der Tarmogoyf immer noch 2/3.
- Die Kartentypen, die auf Karten in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen.
- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei dem Tarmogoyf Schaden zufügt oder seine Widerstandskraft verringert, wird jener Zauberspruch auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, bevor zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden. Falls diese Karte die erste ihres Typs ist, die auf einen Friedhof gelegt wird, erhöht sie die Widerstandskraft des Tarmogoyfs, bevor überprüft wird, ob der Tarmogoyf stirbt.

Tetsuko Umezawa, die Flüchtige

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

1/3

Kreaturen mit Stärke oder Widerstandskraft 1 oder

weniger, die du kontrollierst, können nicht geblockt

werden.

- Sobald eine Kreatur, die du kontrollierst, geblockt wurde, führt das Ändern ihrer Stärke zu 1 oder weniger nicht dazu, dass sie ungeblockt wird. Das Ändern ihrer Widerstandskraft zu 1 führt nicht dazu, dass sie ungeblockt wird, und das Ändern ihrer Widerstandskraft zu weniger als 1 führt dazu, dass sie stirbt.

Teyo, Diamantklingen-Magier

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

3/1

Aufblitzen

Wenn Teyo ins Spiel kommt, erhält ein Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, Todesberührung bis zum Ende des Zuges. Lege eine +1/+1-Marke darauf, falls es eine Kreatur ist. Lege eine Loyalitätsmarke darauf, falls es ein Planeswalker ist.

- Falls das Permanent deiner Wahl irgendwie sowohl eine Kreatur als auch ein Planeswalker ist, sowie Teyos letzte Fähigkeit verrechnet wird, erhält es je eine Marke beider Sorten.

Teyo, Lichtschild-Experte

{1} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

1/1

Aufblitzen

Wenn Teyo ins Spiel kommt, erhält ein Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges. Lege eine +1/+1-Marke darauf, falls es eine Kreatur ist. Lege eine Loyalitätsmarke darauf, falls es ein Planeswalker ist. *(Es kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

- Falls das Permanent deiner Wahl irgendwie sowohl eine Kreatur als auch ein Planeswalker ist, sowie Teyos letzte Fähigkeit verrechnet wird, erhält es je eine Marke beider Sorten.

Thalia, die Überlebende

{3} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/4

Lebensverknüpfung

Nichtkreatur-Zaubersprüche, die deine Gegner wirken, kosten beim Wirken {1} mehr.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Theorix-Annex

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Planeswalker.

{T}: Erzeuge {U} oder {B}.

- Falls dieses Land zur selben Zeit wie ein Planeswalker ins Spiel kommt, wird jener Planeswalker nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Tomik, Orzhov-Gesetzesmagier

{1} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

2/1

Fliegend

Planeswalker, die du kontrollierst, haben „Diesen Planeswalker kann in jedem Kampf höchstens eine Kreatur angreifen.“

{T}: Eine Kreatur deiner Wahl, auf der eine +1/+1-Marke liegt, erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Tomiks Fähigkeit verhindert, dass im Angreifer-deklarierten-Segment nicht mehrere Kreaturen für denselben Planeswalker, den du kontrollierst, als Angreifer deklariert werden können. Trotzdem kann ein Effekt bewirken, dass (a) ein Planeswalker, den du kontrollierst und der bereits von einer Kreatur angegriffen wird, von Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, angegriffen wird, oder dass (b) der Angriff einer bereits angreifenden Kreatur auf einen solchen Planeswalker geändert wird.

Transformative Allmende

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Planeswalker.

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

- Falls dieses Land zur selben Zeit wie ein Planeswalker ins Spiel kommt, wird jener Planeswalker nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Trommelfell-Traktiererin

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Barde

2/2

{1}, {T}: Eine andere Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger, die du kontrollierst, kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl größer als 2 wird, bevor die Fähigkeit der Trommelfell-Traktiererin verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt, da das Ziel nicht mehr legal ist. Sobald die Fähigkeit verrechnet wurde, kann die Kreatur allerdings auch dann nicht geblockt werden, falls ihre Stärke auf über 2 erhöht wird.
-

Turbulentes Blätterdach

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

Immer wenn ein Wald unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls du mindestens fünf andere Wälder kontrollierst, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +3/+3 bis zum Ende des Zuges.

{T}: Erzeuge {G}.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Turbulenten Blätterdachs hat eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Das bedeutet (1), dass die Fähigkeit überhaupt nicht ausgelöst wird, falls du nicht zu dem Zeitpunkt, zu dem ein Wald unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bereits fünf oder mehr andere Wälder kontrollierst, und (2), dass die Fähigkeit keinen Effekt hat, falls du weniger als fünf andere Wälder kontrollierst, wenn sie verrechnet wird.
- Falls ein Wald, den du kontrollierst, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die zweite Fähigkeit des Turbulenten Blätterdachs ausgelöst wird, und dem Zeitpunkt, zu dem sie verrechnet wird, das Spiel verlässt, musst du darauf achten, ob es der Wald war, der dazu geführt hat, dass die Fähigkeit des Turbulenten Blätterdachs ausgelöst wurde. Falls es jener Wald war, ist die Zählung des Turbulenten Blätterdachs nicht betroffen. Falls es nicht jener Wald war, reduziert das die Zählung des Turbulenten Blätterdachs um eins.
- Falls mehrere Wälder gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, kann die zweite Fähigkeit des Turbulenten Blätterdachs entsprechend oft ausgelöst werden. Jede der Fähigkeiten berücksichtigt die anderen Wälder, die gleichzeitig mit demjenigen ins Spiel gekommen sind, der die jeweilige Fähigkeit ausgelöst hat.

Überwachsenes Ackerland

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.

{T}: Erzeuge {G} oder {W}.

- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Uldaros Theorix

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

Legendäre Kreatur — Ältester, Sphinx

5/5

Fliegend

Wenn Uldaros Theorix ins Spiel kommt und falls du ihn gewirkt hast, schicke bis zu eine Nichtland-Karte deiner Wahl jedes Kartentyps aus deinem Friedhof ins Exil. Kopiere jene Karten. Du kannst von den Kopien eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen mit Gesamt-Manabetrag 6 oder weniger wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. (*Permanent-Zaubersprüche, die auf diese Weise gewirkt werden, werden zu Spielsteinen.*)

- Falls du einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, musst du 0 als Wert für X bestimmen. Das bedeutet, dass X auch bei der Berechnung des Manabetrags für jenen Zauberspruch 0 ist.

Unerschrockener Hortimagier

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/1

Abwehr {1} *(Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {1}.)*

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Falls mehr als eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügt, wird die letzte Fähigkeit für jede dieser Kreaturen einmal ausgelöst.
- Falls dem Unerschrockenen Hortimagier zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält er durch seine Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um ihn zu retten.

Vergarten

{1} {G} {G}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine Ladungsmarke auf diese Verzauberung.

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase erzeugst du {G} für jede Ladungsmarke auf dieser Verzauberung.

- Falls Vergarten zu dem Zeitpunkt, zu dem seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, nicht mehr im Spiel ist, verwende die Anzahl an Marken, die auf ihm lagen, als es zuletzt im Spiel war, um die Menge an {G} zu ermitteln, die erzeugt wird.

Verlassener Strand

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.

{T}: Erzeuge {W} oder {U}.

- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Verzweifelte Zukunftsschreiberin

{2} {W} {U}

Kreatur — Kor, Späher

3/4

Fliegend

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Falls du in diesem Zug Hellsicht oder Überwachen angewendet hast, lege stattdessen eine +1/+1-Marke auf jene Kreatur.

- Falls du in diesem Zug sowohl Hellsicht als auch Überwachen angewendet hast, legst du trotzdem nur eine +1/+1-Marke auf jene Kreatur.

Vraska, schneidender Blick

{B} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Gorgo, Assassine

4/4

Todesberührung

Wenn Vraska ins Spiel kommt und falls du sechs oder mehr Länder kontrollierst, zerstöre ein Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert. Er erzeugt einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere diesen Spielstein: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.“)*

- Vraskas letzte Fähigkeit überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du sechs oder mehr Länder kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls du zu jenem Zeitpunkt nicht sechs oder mehr Länder kontrollierst, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und ihr Effekt tritt nicht ein.

Vraska, Seele aus Stein

{U} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Gorgo, Zauberer

3/3

Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 farblosen Skulptur-Schatz-Artefaktkreaturenspielstein mit „{T}, opfere diesen Spielstein: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.“

- Skulptur ist ein Kreaturentyp. Schatz ist ein Artefakttyp.
 - Vraskas letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
-

Weg der Heilerin

{3} {W}

Legendäre Verzauberung

Wenn der Weg der Heilerin ins Spiel kommt, wende Jace-Ermächtigung 5 an. *(Lege fünf Loyalitätsmarken auf einen Jace-Spielstein, den du kontrollierst. Falls du keinen kontrollierst, erzeuge zuerst einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit „[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“)*
Planeswalker, die du kontrollierst, haben „[-2]: Erzeuge einen 2/2 farblosen Zauberer-Soldat-Kreaturespielstein namens Kadett. Überwachen 1.“

- Pro Zug kann nur eine Loyalitätsfähigkeit jedes Planeswalkers aktiviert werden, unabhängig davon, wie viele er dazuerhalten hat.

Weg der Kryomagierin

{2} {U}

Legendäre Verzauberung

Wenn der Weg der Kryomagierin ins Spiel kommt, wende Jace-Ermächtigung 5 an. *(Lege fünf Loyalitätsmarken auf einen Jace-Spielstein, den du kontrollierst. Falls du keinen kontrollierst, erzeuge zuerst einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit „[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“)*
Planeswalker, die du kontrollierst, haben „[-3]: Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.“

- Pro Zug kann nur eine Loyalitätsfähigkeit jedes Planeswalkers aktiviert werden, unabhängig davon, wie viele er dazuerhalten hat.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- 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 Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen 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 einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.

- 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. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).

Weg der Pyromagierin

{1} {R}

Legendäre Verzauberung

Wenn der Weg der Pyromagierin ins Spiel kommt,

wende Jace-Ermächtigung 2 an. *(Lege zwei*

Loyalitätsmarken auf einen Jace-Spielstein, den du

kontrollierst. Falls du keinen kontrollierst, erzeuge

zuerst einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit

„[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“)

Planeswalker, die du kontrollierst, haben „[+1]: Erzeuge

{R}.“

- Pro Zug kann nur eine Loyalitätsfähigkeit jedes Planeswalkers aktiviert werden, unabhängig davon, wie viele er dazuerhalten hat.
- Loyalitätsfähigkeiten können keine Manafähigkeiten sein. Die durch den Weg der Pyromagierin gewährte Fähigkeit verwendet den Stapel und kann neutralisiert oder auf andere Weise beantwortet werden. Wie alle Loyalitätsfähigkeiten kann sie nur einmal pro Zug während deiner Hauptphase aktiviert werden, wenn der Stapel leer ist, und nur, falls keine anderen Loyalitätsfähigkeiten dieses Permanents in diesem Zug aktiviert wurden.

Weg des Gedankenformers

{4} {U}

Legendäre Verzauberung

Wenn der Weg des Gedankenformers ins Spiel kommt,

wende Jace-Ermächtigung 5 an. *(Lege fünf*

Loyalitätsmarken auf einen Jace-Spielstein, den du

kontrollierst. Falls du keinen kontrollierst, erzeuge

zuerst einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit

„[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“)

Immer wenn du eine Loyalitätsfähigkeit aktivierst und

falls du zwei oder mehr Loyalitätsmarken entfernt hast,

um sie zu aktivieren, ziehe eine Karte.

- Du ziehst die Karte, bevor die Loyalitätsfähigkeit, die du aktiviert hast, verrechnet wird.

Weg des Kriegsherrn

{2} {R}

Legendäre Verzauberung

Wenn der Weg des Kriegsherrn ins Spiel kommt, wende Jace-Ermächtigung 5 an. *(Lege fünf Loyalitätsmarken auf einen Jace-Spielstein, den du kontrollierst. Falls du keinen kontrollierst, erzeuge zuerst einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit „[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“)*

Planeswalker, die du kontrollierst, haben „[-4]: Dieser Planeswalker fügt bis zu einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte und einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.“

- Pro Zug kann nur eine Loyalitätsfähigkeit jedes Planeswalkers aktiviert werden, unabhängig davon, wie viele er dazuerhalten hat.

Weg des Mentors

{2} {W}

Legendäre Verzauberung

Wenn der Weg des Mentors ins Spiel kommt, wende Jace-Ermächtigung 5 an. *(Lege fünf Loyalitätsmarken auf einen Jace-Spielstein, den du kontrollierst. Falls du keinen kontrollierst, erzeuge zuerst einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit „[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“)*

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege auf jeden Planeswalker, den du kontrollierst, eine Loyalitätsmarke.

- Falls mehr als eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügt, wird die letzte Fähigkeit für jede dieser Kreaturen einmal ausgelöst.

Weg des Todbringers

{2} {B}

Legendäre Verzauberung

Wenn der Weg des Todbringers ins Spiel kommt, wende Jace-Ermächtigung 5 an. *(Lege fünf Loyalitätsmarken auf einen Jace-Spielstein, den du kontrollierst. Falls du keinen kontrollierst, erzeuge zuerst einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit „[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“)*

Planeswalker, die du kontrollierst, haben „[-2]: Du kannst eine Kreatur opfern. Falls du dies tust, erzeuge einen 4/4 grünen Bestie-Kreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht.“

- Pro Zug kann nur eine Loyalitätsfähigkeit jedes Planeswalkers aktiviert werden, unabhängig davon, wie viele er dazuerhalten hat.
-

Weg des Wildsprechers

{4} {G}

Legendäre Verzauberung

Wenn der Weg des Wildsprechers ins Spiel kommt, wende Jace-Ermächtigung 7 an. *(Lege sieben Loyalitätsmarken auf einen Jace-Spielstein, den du kontrollierst. Falls du keinen kontrollierst, erzeuge zuerst einen blauen Jace-Planeswalkerspielstein mit „[-1]: Überwachen 1“ und „[-3]: Ziehe eine Karte.“)* Planeswalker, die du kontrollierst, haben „[-4]: Erzeuge einen 4/4 grünen Bestie-Kreaturespielstein, der Trampelschaden verursacht.“

- Pro Zug kann nur eine Loyalitätsfähigkeit jedes Planeswalkers aktiviert werden, unabhängig davon, wie viele er dazuerhalten hat.

Winter, einer für alle

{4} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Einberufen *(Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.)*

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
- Eine ungetappte Kreatur, die angreift oder blockt, zu tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, führt nicht dazu, dass jene Kreatur aufhört, anzugreifen oder zu blocken.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten ermittelt wurden. Einberufen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopferte Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.
- Da Einberufen keine alternativen Kosten darstellt, kann Einberufen auch zusammen mit alternativen Kosten verwendet werden.
- Wenn du eine mehrfarbige Kreatur für Einberufen tappst, bezahlst du dadurch für {1} oder ein Mana einer der Farben jener Kreatur (du bestimmst, für welche).
- Winters letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie auslöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.

Zerbrechen unter Druck

{2} {B}

Spontanzauber

Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Kreatur oder einen Planeswalker mit dem höchsten Manabetrag unter den Kreaturen und Planeswalkern, die er kontrolliert. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Welche Kreatur oder welcher Planeswalker geopfert wird, wird bestimmt, sowie Zerbrechen unter Druck verrechnet wird.
- Zerbrechen unter Druck hat nur einen Gegner zum Ziel, kein Permanent. Ein Permanent mit Fluchsicherheit kann zum Beispiel auf diese Weise geopfert werden, falls sein Manabetrag am höchsten ist.
- Alle Kreaturen und Planeswalker, die der Gegner deiner Wahl kontrolliert, werden als eine Gruppe betrachtet, um zu ermitteln, welches Permanent den höchsten Manabetrag hat. Falls der Gegner beispielsweise eine Kreatur mit Manabetrag 3 und einen Planeswalker mit Manabetrag 5 kontrolliert, muss er den Planeswalker opfern.

Zweckgebundene Allmende

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Planeswalker.

{T}: Erzeuge {R} oder {W}.

- Falls dieses Land zur selben Zeit wie ein Planeswalker ins Spiel kommt, wird jener Planeswalker nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

***ZERSPLITTERTE REALITÄT* SPECIAL GUESTS – KARTENSPEZIFISCHES:**

Abwägen

{U}

Spontanzauber

Überwachen 1.

Ziehe eine Karte.

- Du führst die Aktionen, die auf einer Karte stehen, in der Reihenfolge aus, in der sie aufgeführt sind. Bei manchen Zaubersprüchen und Fähigkeiten bedeutet das, dass du Überwachen zuletzt anwendest. Bei anderen wendest du Überwachen an, bevor du andere Aktionen durchführst.

Das Auge von Ugin

Legendäres Land

Farblose Eldrazi-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.

{7}, {T}: Durchsuche deine Bibliothek nach einer farblosen Kreaturenkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Nebelgestalt-Ultimus und Kreaturen mit Wandelwicht sind Eldrazi. Falls sie, beispielsweise durch das Mycosynth-Gitter, farblos werden, würde Das Auge von Ugin ihre Kosten beim Wirken um {2} reduzieren.

Fleisch-Doppelgänger

{U} {U}

Kreatur — Gestaltwandler, Rebell

0/0

Du kannst diese Kreatur als Kopie einer beliebigen

Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass sie

Verschwinden 3 hat, falls jene Kreatur nicht

Verschwinden hat.

- „Verschwinden N“ bedeutet: „Dieses Permanent kommt mit N Zeitmarken ins Spiel“, „Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihm, falls auf ihm eine Zeitmarke liegt“ und „Wenn die letzte Zeitmarke von diesem Permanent entfernt wird, opfere es.“
- Falls die letzte Zeitmarke von einem Permanent mit Verschwinden entfernt und danach die Opfer-Fähigkeit neutralisiert wird, bleibt das Permanent auf unbestimmte Zeit ohne Zeitmarken im Spiel. Solange auf dem Permanent keine Zeitmarke liegt, wird keine der beiden ausgelösten Fähigkeiten von Verschwinden erneut ausgelöst.

Hehre Offenbarung

{4} {U} {U}

Spontanzauber

Bestimme eines oder mehrere —

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.
- Neutralisiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl.
- Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück.
- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst.
- Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte.

- Du kannst keinen der Modi mehr als einmal bestimmen.
- Falls irgendein Ziel ein illegales Ziel wird, gelten die Effekte für die übrigen Ziele trotzdem.
- Falls du mehr als einen Modus bestimmst, führst du die Modi in der angegebenen Reihenfolge aus. Falls du zum Beispiel bestimmst, einen Zauberspruch deiner Wahl zu neutralisieren, ein Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurückzubringen und einen Spieler deiner Wahl eine Karte ziehen zu lassen, dann ist das Permanent noch im Spiel, während der Zauberspruch neutralisiert wird (und kann das Ereignis modifizieren, beeinflussen oder eine seiner Fähigkeiten durch das Ereignis ausgelöst werden), aber es ist nicht mehr im Spiel, während der Spieler eine Karte zieht.
- Der zweite Modus der Hehren Offenbarung 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 hat keinen Effekt auf statische Fähigkeiten.
- Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, durch die beispielsweise Permanente 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.
- Der zweite Modus der Hehren Offenbarung kann keine aktivierten oder ausgelösten Manafähigkeiten neutralisieren. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und durch eine aktivierte Manafähigkeit oder die Erzeugung von Mana ausgelöst wird.
- 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.
- Falls du den dritten und vierten Modus und beide Male dieselbe Kreatur, die du kontrollierst, bestimmst, bringst du sie auf deine Hand zurück und erzeugst dann einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist; verwende dabei die kopierbaren Werte, wie sie zuletzt im Spiel existiert haben. Das liegt daran, dass die Legalität von Zielen nur überprüft wird, sowie die Verrechnung des Zauberspruchs beginnt, bevor Aktionen ausgeführt werden.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Kreatur aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur ist ein Spielstein oder selbst eine Kopie; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur selbst ein Spielstein ist, kopiert der von der Hehren Offenbarung erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften jenes Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- 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 kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Nekrodominanz

{B} {B} {B}

Legendäre Verzauberung

Übergehe dein Ziehsegment.

Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine beliebige

Anzahl an Lebenspunkten bezahlen. Falls du dies tust,

ziehe entsprechend viele Karten.

Deine maximale Handkartenzahl ist fünf.

Falls eine Karte oder ein Spielstein von irgendwoher auf

deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie bzw. ihn

stattdessen ins Exil.

- Falls ein Spieler während des Aufräumsegments seines Zuges mehr Karten auf der Hand hat als seine maximale Handkartenzahl, wirft jener Spieler Karten ab, bis er die erlaubte Anzahl erreicht hat. Die maximale Handkartenzahl eines Spielers wird nur während des Aufräumsegments seines eigenen Zuges überprüft.
- Falls mehrere Effekte deine Handkartenzahl verändern, werden sie in Zeitstempel-Reihenfolge angewendet. Falls du beispielsweise die Nekrodominanz ins Spiel bringst und dann das Zauberbuch (ein Artefakt, das besagt, dass du keine maximale Handkartenzahl hast) ins Spiel bringst, hast du keine maximale Handkartenzahl. Falls diese beiden Permanente jedoch in umgekehrter Reihenfolge ins Spiel kämen, würde deine maximale Handkartenzahl fünf betragen.
- Solange die Nekrodominanz unter deiner Kontrolle im Spiel ist, werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn ein Permanent, das du besitzt, aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird (zum Beispiel „Wenn diese Kreatur stirbt ...“), nicht ausgelöst, weil Karten und Spielsteine nie auf deinen Friedhof gelegt werden.
- Falls eine Nekrodominanz, die du kontrollierst, von einem Zauberspruch, den du besitzt, zerstört wird, wird die Nekrodominanz ins Exil geschickt und der Zauberspruch anschließend auf deinen Friedhof gelegt.
- Falls du eine Karte abwirfst, während du die Nekrodominanz kontrollierst, funktionieren Fähigkeiten, die beim Abwerfen einer Karte funktionieren (wie Wahnsinn) immer noch, obwohl diese Karte nie deinen Friedhof erreicht. Zusätzlich können Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die die Eigenschaften einer abgeworfenen Karte überprüfen (wie Intrigieren), die Karte im Exil finden.

Nüchterner Befehl

{4}{W}{W}

Hexerei

Bestimme zwei —

- Zerstöre alle Artefakte.
 - Zerstöre alle Verzauberungen.
 - Zerstöre alle Kreaturen mit Manabetrag 3 oder weniger.
 - Zerstöre alle Kreaturen mit Manabetrag 4 oder mehr.
- Die bestimmten Modi werden nacheinander ausgeführt. Falls ein Permanent eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, immer wenn es oder ein anderes Permanent zerstört wird, sieht es Permanente, die vor oder gleichzeitig mit ihm zerstört werden, aber nicht Permanente, die durch spätere Modi zerstört werden.
 - Falls der erste und der letzte Modus bestimmt werden, muss eine Artefaktkreatur mit Manabetrag 4 oder mehr zweimal regeneriert werden, damit sie überlebt. Das liegt daran, dass die Modi nacheinander ausgeführt werden und der Regenerationsschild vom ersten aufgebraucht wird. Dasselbe gilt für alle anderen Kombinationen von Modi, bei denen ein Permanent zweimal betroffen ist.
 - Falls eine Karte ins Exil geschickt wird, „bis“ ein anderes Permanent das Spiel verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte sofort ins Spiel zurückgebracht, sobald jenes Permanent das Spiel verlässt, während der Nüchterne Befehl verrechnet wird, und kann durch einen späteren Modus zerstört werden.

Obhut der Erinnerung

{U}

Spontanzauber

Reproduktion {1}

Neutralisiere eine ausgelöste Fähigkeit oder einen farblosen Zauberspruch deiner Wahl.

- „Reproduktion [Kosten]“ bedeutet „Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du beliebig oft [Kosten] bezahlen“ und „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und falls Reproduktionskosten für ihn bezahlt wurden, kopiere ihn für jedes Mal, dass seine Reproduktionskosten bezahlt wurden. Falls der Zauberspruch Ziele hatte, kannst du für jede der Kopien neue Ziele bestimmen.“
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Reproduktion neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.

Zwillingsspreißel
 {2} {R} {R}
 Verzauberung — Aura
 Verzaubert eine Kreatur
 Die verzauberte Kreatur hat „{T}: Erzeuge einen
 Spielstein, der eine Kopie dieser Kreatur ist, außer dass
 er Eile hat. Schicke ihn zu Beginn des nächsten
 Endsegments ins Exil.“

- Falls die verzauberte Kreatur legendär ist, musst du als zustandsbasierte Aktion entweder die Originalkreatur oder den Spielstein auf den Friedhof legen.

***ZERSPLITTERTE REALITÄT* COMMANDER – SPEZIFISCHES ZU NEUEN KARTEN:**

Avacyn, Engel des Schreckens
 {5} {B} {B} {B}
 Legendäre Kreatur — Engel
 8/8
 Fliegend, Todesberührung
 Immer wenn Avacyn oder eine andere
 Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, bringe
 sie bzw. jene Karte zu Beginn des nächsten Endsegments
 unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Falls Avacyn zur selben Zeit wie eine andere Nichtspielsteinkreatur stirbt, wird ihre Fähigkeit für jede von ihnen ausgelöst.
-

Dack Fayden, helfende Hand

{4} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

4/6

Wenn Dack Fayden ins Spiel kommt, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du X Kreaturenkarten aufdeckst, wobei X gleich der Anzahl deiner Gegner ist. Bringe jene Kreaturenkarten ins Spiel und mische danach. Sie sind für den Rest der Partie angestachelt. Bestimme für jedes jener Permanente einen anderen Gegner. Jeder Gegner übernimmt die Kontrolle über das Permanent, das für ihn bestimmt wurde.

- Falls etwas angestachelt ist, aber der Spieler, der es angestachelt hat, die Partie verlassen hat, muss es trotzdem einen der anderen Spieler angreifen, falls möglich.

Die Ur-Sphinx

{6} {W} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Sphinx, Avatar

10/10

Eminenz — Solange Die Ur-Sphinx in der Kommandozone oder im Spiel ist, kosten andere Sphinx-Zaubersprüche, die du wirkst, beim Wirken {1} weniger. Fliegend

Immer wenn eine oder mehrere Sphinxen, die du kontrollierst, angreifen, millt jeder Spieler entsprechend viele Karten. Du kannst für jeden Spieler eine Karte, die jener Spieler auf diese Weise gemillt hat, wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls eine Sphinx, die du kontrollierst, angreifend ins Spiel kommt, führt dies nicht dazu, dass die letzte Fähigkeit der Ur-Sphinx ausgelöst wird.
 - Du wirkst die Zaubersprüche, während die letzte Fähigkeit der Ur-Sphinx verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karten abhängen, werden ignoriert. Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls ein Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken. Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen.
-

Makrone, Königin der Süßigkeiten

{6}

Legendäre Artefaktkreatur — Speise, Adliger

6/4

Wenn Makrone ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.

{2}, {T}, opfere Makrone: Du erhältst 6 Lebenspunkte dazu.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls du der Monarch bist, erzeuge einen Lebkuchen-Rohling-Spielstein. *(Er ist eine {1} 1/1 Speise-Golem-Artefaktkreatur mit Eile, „{1}: Dieser Spielstein kann in diesem Zug außer von Kreaturen mit Eile nicht geblockt werden“ und „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sobald ein Effekt einen Spieler zum Monarchen macht, hat die Partie ab diesem Zeitpunkt immer genau einen Monarchen. Sowie ein Spieler zum Monarchen wird, hört der aktuelle Monarch (falls es einen gibt) auf, Monarch zu sein.
- Monarch zu sein ist mit zwei innewohnenden ausgelösten Fähigkeiten verbunden. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
- Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
- Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
- Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.
- Die letzte Fähigkeit von Makrone erzeugt einen Spielstein, der eine Kopie der Karte Lebkuchen-Rohling in der Oracle-Kartenreferenz ist. Der offizielle Text des Lebkuchen-Rohlings ist in der Gatherer-Kartendatenbank unter **Gatherer.Wizards.com** zu finden.

Nachtstahl-Engel

{9}

Artefaktkreatur — Engel

4/4

Fliegend, Unzerstörbar

Du kannst die Partie nicht verlieren und deine Gegner können die Partie nicht gewinnen.

Auf Kreaturen, die du kontrollierst, können keine -1/-1-Marken gelegt werden.

- Effekte, die besagen, dass die Partie unentschieden endet, wie zum Beispiel jener der Karte Divine Intervention, sind vom Nachtstahl-Engel nicht betroffen. Sie funktionieren weiterhin.

- Du kannst eine Partie aufgeben, während der Nachtstahl-Engel im Spiel ist. Das Aufgeben führt dazu, dass du die Partie verlässt, was dann dazu führt, dass du die Partie verlierst. (Sobald du aufgibst, kontrollierst du keinen Nachtstahl-Engel mehr, sodass seine Fähigkeit nicht verhindern kann, dass du die Partie verlierst.)
- Kein Spieleffekt kann dazu führen, dass du die Partie verlierst oder ein beliebiger Gegner die Partie gewinnt, während du den Nachtstahl-Engel kontrollierst. Es ist irrelevant, ob du 0 oder weniger Lebenspunkte hast, du eine Karte ziehen musst, obwohl deine Bibliothek leer ist, du zehn oder mehr Giftmarken hast und so weiter. Du spielst weiter.
- Falls du in einer Partie Two-Headed Giant einen Nachtstahl-Engel kontrollierst, kann dein Team die Partie nicht verlieren und das gegnerische Team kann die Partie nicht gewinnen.

Niv-Mizzet, Geisterrat
 {2}{W}{W}{B}{B}
 Legendäre Kreatur — Geist, Drache
 4/4
 Fliegend
 Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, kannst du entsprechend viele Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies tust, ziehe entsprechend viele Karten.
 {T}: Jeder Gegner verliert 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls mehr als eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügt, wird Niv-Mizzets ausgelöste Fähigkeit für jede dieser Kreaturen einmal ausgelöst.

Ob Nixilis, der Aufgestiegene
 {5}{W}{W}
 Legendäre Kreatur — Engel
 4/4
 Fliegend
 Wenn Ob Nixilis ins Spiel kommt, zerstöre alle getappten Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren. Du erhältst für jede auf diese Weise zerstörte Kreatur 1 Lebenspunkt dazu.
 Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen 4/4 weißen Engel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Die letzte Fähigkeit von Ob Nixilis wird ausgelöst, falls du in diesem Zug eine beliebige Menge an Lebenspunkten dazuerhalten hast, auch falls du im selben Zug Lebenspunkte verloren hast. Falls du in diesem Zug zum Beispiel 2 Lebenspunkte dazuerhalten aber auch 4 Lebenspunkte verloren hast, erzeugst du immer noch einen Engel-Spielstein.

Omnath, der Sammelpunkt der Leere
 {7}
 Legendäre Kreatur — Elementarwesen
 6/6
 Omnath erhält +1/+1 für jedes unverbrauchte Mana, das du hast.
 Falls du unverbrauchtes Mana verlieren würdest, wird stattdessen das Mana zu farblosem Mana.
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge {C}{C}.

- Solange Omnath, der Sammelpunkt der Leere, unter deiner Kontrolle bleibt, behältst du unverbrauchtes Mana am Ende von Segmenten und Phasen, obwohl jenes Mana farblos wird. Das bedeutet, du kannst Mana erzeugen und es in einem späteren Segment, in einer späteren Phase oder in einem späteren Zug ausgeben. Solltest du die Kontrolle über Omnath verlieren, hast du bis zum Ende des aktuellen Segments oder der aktuellen Phase Zeit, das Mana auszugeben, bevor es verschwindet.
- Falls für unverbrauchtes Mana, das du hast, irgendwelche Einschränkungen oder Zusätze gelten (falls es beispielsweise durch den Juwelenlotus erzeugt wurde), gelten diese Einschränkungen und Zusätze weiterhin, wenn es farblos wird.

Tamiyo, gekrönte Aufständische
 {4}{R}{W}
 Legendäre Kreatur — Mondvolk, Krieger
 3/5
 Fliegend, Doppelschlag, Eile
 Wenn Tamiyo ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.
 Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen dir Kampfschaden zufügen, während du der Monarch bist, tappe jene Kreaturen und lege auf jede davon eine Betäubungsmarke.

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sobald ein Effekt einen Spieler zum Monarchen macht, hat die Partie ab diesem Zeitpunkt immer genau einen Monarchen. Sowie ein Spieler zum Monarchen wird, hört der aktuelle Monarch (falls es einen gibt) auf, Monarch zu sein.
- Monarch zu sein ist mit zwei innewohnenden ausgelösten Fähigkeiten verbunden. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
- Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
- Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
- Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.

Teferis Tadel
{2} {W}
Spontanzauber
Bestimme einen Gegner deiner Wahl. Bis zum nächsten
Zug jenes Spielers erhält er Schutz vor allem und sein
Lebenspunkttestand kann sich nicht ändern. Alle
Nichtland-Permanente, die er kontrolliert, destabilisieren
sich. *(Während sie destabilisiert sind, werden sie
behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie
stabilisieren sich, bevor jener Spieler in seinem nächsten
Enttappsegment enttappt).*
Schicke Teferis Tadel ins Exil.

- Schwerpunkt der folgenden Regelauslegungen ist das Schlüsselwort „Schutz vor allem“:
 - Falls ein Spieler Schutz vor allem hat, bedeutet das drei Dinge: (1) Jeglicher Schaden, der jenem Spieler zugefügt würde, wird verhindert. (2) Auren können nicht an jenen Spieler angelegt werden. (3) Jener Spieler kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.
 - Nur die oben genannten Ereignisse werden verhindert oder illegal. Ein Effekt, der einen Spieler mit Schutz vor allem nicht als Ziel hat, kann beispielsweise immer noch dazu führen, dass dieser Karten abwerfen muss. Kreaturen können einen Spieler immer noch angreifen, solange er Schutz vor allem hat, obwohl Kampfschaden, den sie jenem Spieler zufügen würden, verhindert wird.
 - Dadurch, dass ein Spieler Schutz vor allem erhält, hat ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel, falls er bzw. sie jenen Spieler als Ziel hat. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit illegal sind, sowie er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht verrechnet, und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein, auch nicht Effekte, die nichts mit dem Ziel zu tun haben. Falls zumindest ein Ziel noch legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit bei den verbleibenden legalen Zielen so viel wie möglich, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.
- Schwerpunkt der folgenden Regelauslegungen ist die Frage, was es bedeutet, falls sich der Lebenspunkttestand eines Spielers nicht verändern kann:
 - Zaubersprüche und Fähigkeiten, die normalerweise dazu führen würden, dass jener Spieler Lebenspunkte dazuerhält oder verliert, werden immer noch verrechnet, solange sich dessen Lebenspunkttestand nicht verändern kann, nur hat der Teil, bei dem er Lebenspunkte dazuerhält oder verliert, keinen Effekt.
 - Schutz vor allem verhindert normalerweise Schaden, falls er jenem Spieler zugefügt würde, aber mancher Schaden kann nicht verhindert werden. In diesem Fall verursacht jener Schaden sämtliche Effekte, die er haben könnte (wie Effekte durch Lebensverknüpfung oder Infizieren), nur dass jener Spieler nicht entsprechend viele Lebenspunkte verliert, weil sich dessen Lebenspunkttestand nicht ändern kann. Ausgelöste Fähigkeiten und Effekte stellen fest, dass Schaden zugefügt wurde, obwohl sich der Lebenspunkttestand jenes Spielers nicht geändert hat.
 - Der betroffene Spieler kann keine Kosten bezahlen, die eine Bezahlung von Lebenspunkten, deren Menge nicht 0 ist, enthalten.
 - Falls Kosten beinhalten, dass jener Spieler Lebenspunkte dazuerhält (wie bei den alternativen Kosten für Ertüchtigung bei einem Gegner), können diese Kosten nicht bezahlt werden.
 - Effekte, die das Dazuerhalten von Lebenspunkten durch jenen Spieler durch ein anderes Ereignis ersetzen würden, können nicht angewendet werden, da es für ihn unmöglich ist, Lebenspunkte

dazuerhalten. Das Gleiche gilt für Effekte, die dessen Verlieren von Lebenspunkten durch ein anderes Ereignis ersetzen würden.

- Effekte, die ein Ereignis dadurch ersetzen, dass jener Spieler Lebenspunkte dazuerhält (wie beim Effekt der Worte der Anbetung) oder verliert, ersetzen das Ereignis durch nichts.
- Falls ein Effekt den Lebenspunkttestand jenes Spielers auf eine bestimmte Zahl setzt und diese Zahl sich von dessen derzeitigem Lebenspunkttestand unterscheidet, bewirkt jener Teil des Effekts nichts.
- Falls ein Effekt dazu führen würde, dass jener Spieler seinen Lebenspunkttestand mit einem anderen Spieler tauscht, findet dieser Tausch nicht statt. Der Lebenspunkttestand beider Spieler bleibt unverändert.
- Schwerpunkt der folgenden Regelauslegungen ist das Schlüsselwort Instabilität:
 - Solange ein Permanent destabilisiert ist, wird es behandelt, als würde es nicht existieren. Es kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, seine statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, seine ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, es kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.
 - Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
 - Alle Einmal-Effekte, die warten, „bis [dies] das Spiel verlässt“, z. B. der des Bannenden Lichts, geschehen nicht, wenn ein Permanent sich destabilisiert.
 - Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer ignorieren destabilisierte Objekte. Solche Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, nachdem die destabilisierten Objekte ignoriert wurden.
 - Jede Aura und jede Ausrüstung, die sich destabilisiert und dabei an ein Permanent angelegt ist, das sich destabilisiert, stabilisiert sich zusammen mit jenem Permanent und ist immer noch an es angelegt.
 - Jede Aura und jede Ausrüstung, die du kontrollierst und die an ein Permanent angelegt ist, das sich nicht destabilisiert, stabilisiert sich an jenes Permanent angelegt, falls sie immer noch an jenes Permanent angelegt sein kann. Falls nicht, stabilisiert sie sich gelöst. Eine Aura, die sich gelöst stabilisiert, wird als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Das Gleiche gilt für Auren, die an Spieler angelegt sind.
 - Permanente mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
 - Entscheidungen, die für Permanente getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
 - Falls ein Spielstein sich destabilisiert, stabilisiert er sich, sowie das nächste Enttappsegment seines Beherrschers beginnt.
 - Dadurch, dass sich ein Permanent destabilisiert, hat ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel, falls er bzw. sie jenes Permanent als Ziel hat. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit illegal sind, sowie er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht verrechnet, und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein, auch nicht Effekte, die nichts mit dem Ziel zu tun haben. Falls zumindest ein Ziel noch legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit bei den verbleibenden legalen Zielen so viel wie möglich, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.
 - Falls das Enttappsegment des Spielers deiner Wahl irgendwie übersprungen wird, sowie sein nächster Zug beginnt, stabilisieren sich dessen destabilisierte Permanente nicht bis zum nächsten

Enttappsegment, das er tatsächlich hat. Er hat allerdings keinen Schutz vor allem mehr und sein Lebenspunkttestand kann sich verändern.

- Alle Kreaturen, die sich unter seiner Kontrolle stabilisieren, sowie sein nächstes Enttappsegment beginnt, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen.
- Falls der Spieler deiner Wahl (a) die Kontrolle über ein Permanent eines anderen Spielers (b) übernimmt und es sich destabilisiert, und falls die Dauer des kontrollverändernden Effekts endet, bevor es sich stabilisiert, stabilisiert sich jenes Permanent unter der Kontrolle jenes anderen Spielers (b), sowie das nächste Enttappsegment des Spielers deiner Wahl beginnt. Falls der Spieler deiner Wahl die Partie vor seinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich das Permanent, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dessen Zug begonnen hätte.

Turbulenter Krater

Land — Sumpf, Gebirge

(*{T}*: Erzeuge {B} oder {R}.)

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, deine Gegner kontrollieren acht oder mehr Länder.

- Anders als einige andere Doppelländer hat der Turbulente Krater zwei Standardlandtypen. Er ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen, aber er hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Drachenschädel-Passes („Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Sumpf oder ein Gebirge“).
- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder, die deine Gegner kontrollieren, ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Turbulentes Gestade

Land — Ebene, Insel

(*{T}*: Erzeuge {W} oder {U}.)

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, deine Gegner kontrollieren acht oder mehr Länder.

- Anders als einige andere Doppelländer hat das Turbulente Gestade zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen, aber es hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den der Gletscherfestung (die im Commander-Deck für *Zersplitterte Realität* zu finden ist).
- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder, die deine Gegner kontrollieren, ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Turbulentes Tümpelmoor

Land — Insel, Sumpf

(*{T}*: Erzeuge {U} oder {B}.)

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, deine Gegner kontrollieren acht oder mehr Länder.

- Anders als einige andere Doppelländer hat das Turbulente Tümpelmoor zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen, aber

es hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den der Versunkenen Katakomben (die im Commander-Deck für *Zersplitterte Realität* zu finden sind).

- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder, die deine Gegner kontrollieren, ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Venser, feuriger Fälscher

{4} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Magier

5/3

Aufblitzen

Wenn Venser ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, zweimal. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.
- Erzeuge zwei Spielsteine, die Kopien eines Permanents deiner Wahl sind, das ein Gegner kontrolliert. Sie erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Die Kopien des Zauberspruchs deiner Wahl werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, haben die Kopien denselben Wert für X.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopien verrechnet werden.
- Die Kopien haben dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopieren, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Die Spielsteine kopieren genau das, was auf das Original-Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent kopiert seinerseits etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob jenes Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe und so weiter verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert (falls das kopierte Permanent zum Beispiel ein Klon ist), dann kommen die Spielsteine als Kopie von (b) ins Spiel.

- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopieren die von Vensers Fähigkeit erzeugten Spielsteine die Originaleigenschaften jenes Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein ins Spiel gebracht hat.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.
- Die Spielsteine sehen sich gegenseitig ins Spiel kommen. Falls einer oder mehrere von ihnen eine ausgelöste Fähigkeit haben, die immer dann ausgelöst wird, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden sie alle gegenseitig ausgelöst.

Magic: The Gathering, Magic und Ichor sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2026 Wizards. Andere Marken sind Besitz ihrer entsprechenden Eigentümer.