

Sethinweise zu *Krieg der Brüder*

Zusammengestellt von Jess Dunks

Letzte Änderung: 7. Oktober 2022

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. 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.

Der Abschnitt „Kartenspezifisches“ enthält Antworten zu den wichtigsten, häufigsten und verwirrendsten Fragen, die Spieler zu einzelnen Karten des Sets haben könnten. Die einzelnen Erklärungen in den kartenspezifischen Abschnitten enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind aufgeführt.

ALLGEMEINES ZU *KRIEG DER BRÜDER*

Turnierlegalität der Karten

Karten aus *Krieg der Brüder* mit dem Set-Code BRO sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Innistrad: Mitternachtsjagd*, *Innistrad: Blutroter Bund*, *Kamigawa: Neon-Dynastie*, *Straßen von Neu-Capenna*, *Dominarias Bund* und *Krieg der Brüder*.

Karten aus Krieg der Brüder Commander mit dem Set-Code BRC und den Nummern 1–28 (sowie ihre alternativen Versionen mit den Nummern 41–67) sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. In den Formaten Standard, Pioneer oder Modern sind sie nicht legal. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code BRC sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Krieg der Brüder enthält außerdem neu aufgelegte Artefaktkarten mit Retro-Kartendruck mit dem Set-Code BRR. Diese Karten sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist. Diese Karten sind in Draft-Boostern, Set-Boostern und Sammler-Boostern zu finden.

Zu guter Letzt können *Krieg der Brüder* Set-Booster und Sammler-Booster auch *Jenseits des Multiversums Transformers®* Karten mit dem Set-Code BOT enthalten. Diese neuen Karten sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage legal. In den Formaten Standard, Pioneer oder Modern sind sie nicht legal.

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

Krieg der Brüder enthält Karten mit Prototyp, einer Mechanik, die die verschiedenen Entwicklungsstadien der Arbeit eines Handwerkers widerspiegelt. Jede Karte mit Prototyp ist eine Artefaktkreatur mit einem Einschub im oberen Teil der Textbox, der ein sekundäres Set folgender Eigenschaften enthält: Manakosten, Stärke und Widerstandskraft. (Wenn der vollständige Regeltext als Text dargestellt wird, erscheint der Text im Einschub nach dem anderen Regeltext der Karte, unterhalb der Zeichen „/“.) Sie kann entweder mit ihren normalen Eigenschaften oder als kleinere „Prototyp“-Version gewirkt werden, die stattdessen die sekundären Eigenschaften verwendet.

Blitzroboter
{7}
Artefaktkreatur — Konstrukt
6/4
Eile
//
{2} {R}
Prototyp (*Du kannst diesen Zauberspruch mit anderen Manakosten, Farben und anderer Größe wirken. Er behält seine Fähigkeiten und Typen.*)
3/2

Du kannst den Blitzroboter ganz normal wirken, indem du {7} bezahlst. In diesem Fall bleibt er eine farblose 6/4 Konstrukt-Artefaktkreatur mit Eile und Manabetrag 7. Aber was ist, falls du noch keine sieben Mana hast? Nun, dann kannst du den Blitzroboter stattdessen als Prototyp wirken, indem du seine Manakosten von {2} {R} bezahlst. Falls du dies tust, wird er eine rote 3/2 Konstrukt-Artefaktkreatur mit Eile und Manabetrag 3. Die veränderten Eigenschaften gelten sowohl für den Kreaturenzauber auf dem Stapel als auch die bleibende Karte im Spiel.

Weitere Hinweise zu Prototyp:

- Eine Karte mit Prototyp ist in jeder Zone außer auf dem Stapel oder im Spiel eine farblose Karte; auch auf dem Stapel und im Spiel ist sie farblos, falls du sie nicht als Prototyp-Zauberspruch gewirkt hast. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften. Während beispielsweise der Blitzroboter in deinem Friedhof ist, ist er eine farblose Kreaturenkarte mit Manabetrag 7. Er kann nicht das Ziel der Wiederinbetriebnahme sein, einem Zauberspruch, der eine Artefakt- oder Kreaturenkarte mit Manabetrag 3 oder weniger in deinem Friedhof als Ziel haben muss.
- Wenn die Karte als Prototyp-Zauberspruch gewirkt wird, hat jener Zauberspruch die Manakosten, Stärke und Widerstandskraft, die in der farbigen sekundären Textbox angegeben sind, anstatt der normalen Werte jener Eigenschaften. Seine Farbe und sein Manabetrag werden durch jene Manakosten bestimmt. Die bleibende Karte, zu der jener Zauberspruch wird, sowie er verrechnet wird, hat dieselben Eigenschaften. Falls jener Zauberspruch den Stapel auf irgendeine andere Weise verlässt, oder die bleibende Karte, zu der er wird, das Spiel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.
- Eine Karte mit Prototyp hat immer denselben Namen, dieselben Fähigkeiten, dieselben Typen und so weiter, unabhängig davon, wie sie gewirkt wurde. Nur die Manakosten, der Manabetrag, die Farbe, die Stärke und die Widerstandskraft ändern sich, je nachdem, ob die Karte als Prototyp-Zauberspruch gewirkt wurde oder nicht.
- Die Prototyp-Fähigkeit wirkt in jeder Zone, aus der der Zauberspruch gewirkt werden kann. Falls beispielsweise ein Effekt dir erlaubt, Artefaktzauber aus deinem Friedhof zu wirken, kannst du einen Blitzroboter als Prototyp aus deinem Friedhof wirken.

- Einen Zauberspruch als Prototyp zu wirken ist nicht dasselbe, wie ihn für alternative Kosten zu wirken, und alternative Kosten können auf einen Zauberspruch angewendet werden, der auf diese Weise gewirkt wird. Fall beispielsweise ein Effekt dir erlaubt, eine Artefaktkarte zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, kannst du den Blitzroboter entweder normal oder als Prototyp-Zauberspruch wirken.
- Wenn du einen Prototyp-Zauberspruch wirkst, verwende nur die Prototyp-Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, ihn zu wirken. Falls beispielsweise der Blitzroboter mit der letzten Fähigkeit von Chandra, todschick, ins Exil geschickt wird, kannst du ihn für $\{2\}\{R\}$ wirken (weil er dann ein roter Zauberspruch ist), obwohl du ihn nicht als farblosen Zauberspruch für seine normalen Kosten wirken könntest.
- Falls ein Effekt einen Prototyp-Zauberspruch kopiert, hat jene Kopie (sowie der Spielstein, zu der sie im Spiel wird) dieselben Eigenschaften wie der Prototyp-Zauberspruch. Ebenso gilt: Falls ein Effekt einen Spielstein erzeugt, der eine Kopie einer bleibenden Karte ist, die ein Prototyp ist, oder eine andere bleibende Karte zu einer Kopie von ihr macht, hat die Kopie dieselben Eigenschaften wie die bleibende Prototyp-Karte.

Wiederkehrende Mechanik: Karten mit Verschmelzen

Magic-Karten sind oft als Kombinationen besonders stark, aber manche Karte *verschmelzen* wortwörtlich zu einer einzigen bleibenden Karte, die sich aus zwei Karten zusammensetzt.

Die beiden Karten des folgenden Verschmelzen-Paars sind Argoth, Heiligtum der Natur, und Titania, Stimme von Gaea. Für die meiste Zeit verhalten sich diese Karten wie gewöhnliche *Magic*-Karten, aber falls beide Hälften des Verschmelzen-Paars im Spiel sind und du sie sowohl besitzt als auch kontrollierst, dann verschmelzen sie, wenn die letzte Fähigkeit von Titania, Stimme von Gaea, verrechnet wird, zu einer übergroßen Karte: Titania, Gaeas Inkarnation. Die obere Hälfte von Titania, Gaeas Inkarnation, ist auf die Rückseite der Karte Titania, Stimme von Gaea, gedruckt. Die untere Hälfte ist auf die Rückseite der Karte Argoth, Heiligtum der Natur, gedruckt.

Argoth, Heiligtum der Natur

Land

Argoth, Heiligtum der Natur, kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst eine legendäre grüne Kreatur.

{T}: Erzeuge {G}.

{2}{G}{G}, {T}: Erzeuge einen 2/2 grünen Bär-Kreaturenspielstein, dann millst du drei Karten.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

(Verschmilzt mit Titania, Stimme von Gaea.)

////

Titania, Stimme von Gaea

{1}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen

3/4

Reichweite

Immer wenn eine oder mehrere Länderkarten von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt werden, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls sich vier oder mehr Länderkarten in deinem Friedhof befinden und du sowohl Titania, Stimme von Gaea, als auch ein Land namens Argoth, Heiligtum der Natur, besitzt und kontrollierst, schicke beide ins Exil und verschmilz sie dann zu Titania, Gaeas Inkarnation.

////

Titania, Gaeas Inkarnation

Farbindikator: grün

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Avatar

/

Wachsamkeit, Reichweite, verursacht Trampelschaden,

Eile

Stärke und Widerstandskraft von Titania, Gaeas Inkarnation, sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.

Wenn Titania ins Spiel kommt, bringe alle Länderkarten aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

{3}{G}: Lege vier +1/+1-Marken auf ein Land deiner

Wahl, das du kontrollierst. Es wird zu einer 0/0

Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.

- Wenn Titania, Stimme von Gaea, und Argoth, Heiligtum der Natur, verschmelzen, ist das Ergebnis eine einzige Kreatur – Titania, Gaeas Inkarnation –, die aus zwei Karten zusammengesetzt ist. Falls die verschmolzene Kreatur stirbt, werden beide Karten auf deinen Friedhof gelegt. Sowie sie das Spiel verlässt, werden beide Karten wieder aufgedeckt. Falls die Karten auf oder unter deine Bibliothek gelegt werden, legst du die relative Reihenfolge fest.
- Eine Karte jedes Verschmelzen-Paares hat eine Fähigkeit, die dich anweist, beide Karten ins Exil zu schicken und zu verschmelzen. Falls du mehr als ein Objekt mit einem dieser Namen kontrollierst, bestimmst du ein Objekt mit diesem Namen, das ins Exil geschickt wird.
- Wenn zwei Karten ins Exil geschickt und verschmolzen werden, verlässt jede einzeln das Spiel und beide kommen als ein neues Objekt zurück, ohne Verbindung zu den Objekten, die das Spiel verlassen haben. Marken, Auren, Ausrüstungen und andere Effekte, die diese beiden Karten betrafen, betreffen die verschmolzene bleibende Karte nicht.

- Nur zwei Karten, die zum selben Verschmelzen-Paar gehören, können verschmolzen werden. Spielsteine, Karten, die keine Verschmelzen-Karten sind, sowie Verschmelzen-Karten, die kein Verschmelzen-Paar bilden, können nicht verschmolzen werden. Falls ein Effekt einen Spieler dazu auffordert, Karten zu verschmelzen, die nicht verschmolzen werden können, dann bleiben diese Karten in ihrer bisherigen Zone (normalerweise im Exil).
- Während eine Karte mit Verschmelzen sich in einer anderen Zone als im Spiel befindet, hat sie nur die Eigenschaften der Vorderseite. Dasselbe gilt, während Sie sich mit der Vorderseite nach oben im Spiel befindet.
- Während eine verschmolzene bleibende Karte im Spiel ist, hat sie nur die Eigenschaften ihrer kombinierten Rückseite. Alle Effekte, die modifizieren, wie das neue Objekt ins Spiel kommt, betrachten nur die kombinierte Rückseite.
- Beachte, dass die bleibende Karte, die sich aus den kombinierten Rückseiten zusammensetzt, einen Farbindikator hat.
- Der Manabetrag einer verschmolzenen bleibenden Karte ist die Summe der Manabeträge ihrer Vorderseiten. Eine Kreatur, die zu einer Kopie einer verschmolzenen bleibenden Karte wird, hat nur die Eigenschaften der kombinierten Rückseite und ihr Manabetrag ist 0.
- Wird ein Spieler aufgefordert, eine Karte zu benennen, kann er die kombinierte Rückseite benennen, und jeder Spieler hat zu jeder Zeit das Recht, die Eigenschaften der kombinierten Rückseite zu erfahren.
- Falls ein Effekt eine verschmolzene bleibende Karte in eine neue Zone bewegt und dann etwas mit „jener Karte“ macht, betrifft das beide Karten.
- Im Commander-Format wird die Farbidentität einer Karte nur durch die Manakosten und Manasymbole im Regeltext auf der Vorderseite von Karten mit Verschmelzen berücksichtigt. Symbole und Regeltext auf der verschmolzenen bleibenden Karte werden ignoriert.

Wiederkehrende Mechanik: Exhumieren

Mächtige Zaubersprüche zu wirken ist toll, aber manchmal kann es ebenso nützlich sein, die Vergangenheit auszugraben. Exhumieren ist eine wiederkehrende Fähigkeit, die manchen bleibenden Karten erlaubt, noch ein letztes Mal ins Spiel zurückzukehren. Bisher kam Exhumieren zumeist auf Kreaturenkarten vor, aber in *Krieg der Brüder* kommt die Mechanik auch auf Artefaktkarten zum Einsatz.

Ashnods Ernter

{2}

Artefaktkreatur — Konstrukt

3/1

Immer wenn Ashnods Ernter angreift, schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.

Exhumieren {1} {B} (*{1}{B}*): *Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.*)

Mishras Labortisch

{1}

Artefakt

{1}, {T}, opfere Mishras Labortisch: Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil.

Bestimme eine davon. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

Exhumieren {1}{R} (*{1}{R}*): *Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.*)

- Falls du die Exhumieren-Fähigkeit einer Karte aktivierst, diese Karte jedoch aus deinem Friedhof entfernt wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird die Exhumieren-Fähigkeit zwar verrechnet, hat aber keinen Effekt.
- Das Aktivieren der Exhumieren-Fähigkeit einer Karte ist nicht dasselbe wie das Wirken jener Karte. Die Exhumieren-Fähigkeit wird auf den Stapel gelegt, die Karte jedoch nicht. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren (wie der zweite Modus von Entfabrizieren), interagieren auch mit Exhumieren; Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit Zaubersprüchen auf dem Stapel interagieren (wie der Streustrahl) dagegen nicht.
- Zu Beginn des nächsten Endsegments werden bleibende Karten, die mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurden, ins Exil geschickt. Das ist eine verzögerte ausgelöste Fähigkeit, und sie kann durch Effekte wie Entfabrizieren, die ausgelöste Fähigkeiten neutralisieren, neutralisiert werden. Falls die Fähigkeit neutralisiert wird, bleibt die bleibende Karte im Spiel und die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird nicht erneut ausgelöst. Der Ersatzeffekt bleibt jedoch weiterhin bestehen und wird die bleibende Karte ins Exil schicken, sobald sie das Spiel verlässt.
- Exhumieren gewährt der bleibenden Karte, die ins Spiel zurückgebracht wird, Eile (selbst wenn sie keine Kreaturenkarte ist). Die bleibende Karte erhält jedoch keine der Fähigkeiten, die sie später ins Exil schicken. Falls die bleibende Karte alle ihre Fähigkeiten verliert, wird sie dennoch zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil geschickt, und falls sie das Spiel verlassen würde, wird sie dennoch stattdessen ins Exil geschickt.
- Falls eine bleibende Karte, die mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurde, das Spiel aus einem beliebigen Grund verlassen würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt – es sei denn, der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit, der bzw. die dafür sorgt, dass die bleibende Karte das Spiel verlässt, versucht selbst, sie ins Exil zu schicken! In diesem Fall gelingt es ihm bzw. ihr, sie ins Exil zu schicken. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die sie ins Exil geschickt hat, sie später ins Spiel zurückbringt (wie es beispielsweise bei dem Statischen Netz der Fall wäre), kehrt die bleibende Karte als neues Objekt ohne Verbindung zu ihrer früheren Existenz ins Spiel zurück. Die Exhumieren-Effekte gelten dann nicht mehr für sie.

Wiederkehrende Mechanik: Kraftstein-Spielsteine

Kraftstein-Spielsteine, die zum ersten Mal auf ein paar Karten in *Dominarias Bund* vorkamen, sind vordefinierte Spielsteine, die in *Krieg der Brüder* häufiger vorkommen. Sie können für farbloses Mana getappt werden, das für alles ausgegeben kann, außer um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.

Fallaji-Ausgrabung

{3}{G}{G}

Hexerei

Erzeuge drei getappte Kraftstein-Spielsteine. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu. *(Die Spielsteine sind Artefakte mit „{T}: Erzeuge {C}. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“)*

- Kraftstein-Spielsteine sind eine Sorte vordefinierter Spielsteine. Jeder solcher Spielstein hat den Artefakt-Untertyp „Kraftstein“ und die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {C}. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“
- Du kannst das von einem Kraftstein-Spielstein erzeugte {C} für alles verwenden, was kein Nichtartefakt-Zauberspruch ist. Dazu gehört das Bezahlen von Kosten für das Aktivieren von Fähigkeiten bleibender Karten, unabhängig davon, ob sie Artefakte sind, das Bezahlen von Abwehr-Kosten und so weiter.
- Obwohl alle Karten in *Krieg der Brüder*, die Kraftstein-Spielsteine erzeugen, einen *getappten* Kraftstein-Spielstein erzeugen, ist das Getappt-ins-Spiel-Kommen nicht Teil der Definition des Spielsteins. Insbesondere gilt: Falls du einen Spielstein erzeugst, der eine Kopie eines Kraftstein-Spielsteins ist, kommt die Spielstein-Kopie nicht getappt ins Spiel.

Wiederkehrende Mechanik: Betäubungsmarken

Betäubungsmarken wurden mit *Dominarias Bund* eingeführt. Sie sind eine besondere Sorte Marken, die bleibende Karten daran hindern, zu enttappen.

Unfreiwillige Auszeit

{3}{U}

Hexerei

Tappe bis zu zwei Artefakte und/oder Kreaturen deiner Wahl. Lege auf jede der bleibenden Karten zwei Betäubungsmarken. *(Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Falls eine getappte bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, wird stattdessen eine Betäubungsmarke von ihr entfernt. Dies ist ein Ersatzeffekt.
- Betäubungsmarken ersetzen jedes Enttappen, egal aus welchem Grund es geschieht, einschließlich des Enttappens von getappten bleibenden Karten im Enttappsegment eines Spielers.
- Falls auf einer bleibenden Karte mehr als eine Betäubungsmarke liegt, wird jedes Mal, wenn sie enttappt würde, nur eine davon entfernt.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte „enttappt wird“, werden nicht ausgelöst, falls stattdessen eine Betäubungsmarke entfernt wird.
- Falls das Enttappen einer bleibenden Karte Teil von Kosten ist (z. B. der Kosten für die erste Fähigkeit des Halo-Brunnens), kannst du die Kosten bezahlen, indem du eine getappte bleibende Karte mit Betäubungsmarke „enttappt“. Dann wird die Betäubungsmarke entfernt, und die Kreatur bleibt getappt. Die Kosten gelten jedoch trotzdem als bezahlt.

- Falls andererseits mehrere bleibende Karten als Teil von Kosten enttappt werden müssen (z. B. als Teil der Kosten für die letzten beiden Fähigkeiten des Halo-Brunnens), kannst du nicht dieselbe bleibende Karte mehr als einmal „enttappen“, um die Kosten zu bezahlen.
- Betäubungsmarken existieren unabhängig von den Effekten, die sie erzeugt haben. Falls auf einer bleibenden Karte keine Betäubungsmarken liegen, enttappt sie normal.
- Betäubungsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und sie bewirken nicht, dass die bleibenden Karten, auf denen sie liegen, Fähigkeiten erhalten. Sie werden nicht von Effekten betroffen, durch die bleibende Karten alle Fähigkeiten verlieren.

Neue Schlüsselwortaktion: Konvertieren
Neue Schlüsselwortaktion: Die Power der Verwandlung
Neue Schlüsselwort-Fähigkeit: Lebendes Metall

Karten aus Jenseits des Multiversums: Transformers führen einige neue Mechaniken ein, die nur auf jenen Karten zu finden sind. Jede doppelseitige Transformers-Karte ist eine Roboter-Artefaktkreatur auf der Vorderseite und ein Nichtkreatur-Artefakt (normalerweise ein Fahrzeug) auf der Rückseite und sie ändert ihre Gestalt im Spiel, immer wenn eine Fähigkeit dich anweist, sie zu konvertieren. Jede von ihnen kann auch konvertiert gewirkt werden, indem man die „Die Power der Verwandlung“-Kosten auf der Vorderseite bezahlt. Zu guter Letzt hat jede Kartenseite, die ein Fahrzeug ist, *Lebendes Metall*, eine Fähigkeit, die sie während des Zuges ihres Beherrschers zu einer Kreatur macht.

Arcee die Scharfschützin
 {1}{R}{W}
 Legendäre Artefaktkreatur — Roboter
 2/2
 Die Power der Verwandlung {R}{W} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {R}{W} wirken.*)
 Erstschlag
 {1}, entferne eine oder mehrere +1/+1-Marken von Arcee: Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu. Konvertiere Arcee.
 ////
 Arcee, akrobatisches Coupé
 Farbindikator: rot, weiß
 Legendäres Artefakt — Fahrzeug
 2/2
 Lebendes Metall (*Solange es dein Zug ist, ist dieses Fahrzeug auch eine Kreatur.*)
 Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der eine oder mehrere Kreaturen oder Fahrzeuge, die du kontrollierst, als Ziel hat, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf Arcee. Konvertiere Arcee.

Hinweise zu Konvertieren:

- Die Schlüsselwortaktion Konvertieren funktioniert genauso wie die Schlüsselwortaktion Transformieren, die auf einigen anderen Karten vorkommt: Um eine bleibende Karte zu konvertieren, drehst du sie um, sodass die andere Seite aufgedeckt ist.
- Der Manabetrag einer konvertierten bleibenden Karte im Spiel ist der Manabetrag ihrer Vorderseite, egal welche Seite gerade aufgedeckt ist.

- Das Konvertieren einer bleibenden Karte hat keine Auswirkungen auf an diese bleibende Karte angelegte Auren oder Ausrüstungen. Ebenso bleiben alle Marken auf der bleibenden Karte, nachdem sie konvertiert wurde. Alle dauerhaften Effekte von bereits verrechneten Zaubersprüchen und Fähigkeiten betreffen sie weiterhin. Zaubersprüche oder Fähigkeiten auf dem Stapel, die eine bleibende Karte als Ziel haben, haben die bleibende Karte weiterhin als Ziel, nachdem sie konvertiert wurde.
- Sämtliche ausgelöste Fähigkeiten anderer Karten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte transformiert, werden ebenfalls immer dann ausgelöst, wenn eine bleibende Karte konvertiert.
- Ebenso gilt: Eine Fähigkeit, die dich anweist, eine dieser Karten zu „transformieren“, führt dazu, dass du sie konvertierst, selbst wenn die Fähigkeit nicht den Begriff „konvertieren“ enthält.

Hinweise zu Die Power der Verwandlung:

- „Die Power der Verwandlung [Kosten]“ bedeutet: „Du kannst diese Karte konvertiert wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst.“ Sie wirkt in jeder Zone, aus der der Zauberspruch gewirkt werden kann.
- Die Kosten sind alternative Kosten und können daher nicht mit anderen alternativen Kosten kombiniert werden. Sie können mit beliebigen anwendbaren zusätzlichen Kosten kombiniert werden.
- Wenn du einen Zauberspruch mithilfe der „Die Power der Verwandlung“-Fähigkeit einer Karte wirkst, wird die Karte mit der Rückseite nach oben auf den Stapel gelegt. Der resultierende Zauberspruch hat alle Eigenschaften dieser Seite.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den „Die Power der Verwandlung“-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag eines mit Die Power der Verwandlung gewirkten Zauberspruchs wird durch die Manakosten auf der Vorderseite der Karte bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein auf diese Weise gewirkter Zauberspruch kommt mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
- Falls du einen Bleibende-Karte-Zauberspruch kopierst, der auf diese Weise gewirkt wurde, hat die Kopie die Eigenschaften der Rückseite der Karte, selbst wenn sie selbst keine doppelseitige Karte ist.

Hinweise zu Lebendes Metall:

- „Lebendes Metall“ bedeutet: „Solange es dein Zug ist, ist diese bleibende Karte zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Artefaktkreatur.“
- Solange es eine Kreatur ist, hat das Fahrzeug seine aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft.
- Falls eine statische Fähigkeit einer anderen bleibenden Karte nur für bleibende Karten gilt, die keine Kreaturen sind, gilt jene Fähigkeit nur während der Züge deiner Gegner für das Fahrzeug. Falls du beispielsweise Arcee, akrobatisches Coupé, und Marsch der Maschinen kontrollierst, ist Arcee während deines Zuges eine 2/2 Artefaktkreatur und während des Zuges eines Gegners eine 3/3 Artefaktkreatur (weil ihr Manabetrag 3 ist).

KRIEG DER BRÜDER HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES

Abrisszone

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{2}, {T}, opfere die Abrisszone: Zerstöre ein Nichtstandardland deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert. Der Beherrscher des Landes kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und danach mischen. Du kannst deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und danach mischen.

- Falls das als Ziel gewählte Land zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit der Abrisszone verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet, und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler kann nach einer Standardland-Karte suchen.
 - Der Beherrscher des Landes deiner Wahl kann nach einer Standardland-Karte suchen, selbst wenn das Land beim Verrechnen der Fähigkeit der Abrisszone nicht zerstört wurde. Das könnte beispielsweise eintreten, weil das Land Unzerstörbarkeit hat.
-

Akribische Ausgrabung

{W}

Verzauberung

{2}{W}: Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Falls sie Exhumieren hat, schicke sie stattdessen ins Exil und bringe sie dann auf die Hand ihres Besitzers zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl Exhumieren hat und mit ihrer Exhumieren-Fähigkeit ins Spiel gebracht wurde, kann dieser Effekt sie trotzdem ins Exil schicken und auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.
-

An die Kehle gehen

{1}{B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Nichtartefaktkreatur deiner Wahl.

- Falls die als Ziel bestimmte Kreatur auch ein Artefakt ist, wenn An die Kehle gehen verrechnet werden soll, wird An die Kehle gehen nicht verrechnet.
-

Argoth, Heiligtum der Natur

Land

Argoth, Heiligtum der Natur, kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst eine legendäre grüne Kreatur.

{T}: Erzeuge {G}.

{2}{G}{G}, {T}: Erzeuge einen 2/2 grünen Bär-Kreaturenspielstein, dann millst du drei Karten.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

(Verschmilzt mit Titania, Stimme von Gaea.)

////

Titania, Stimme von Gaea

{1}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen

3/4

Reichweite

Immer wenn eine oder mehrere Länderkarten von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt werden, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls sich vier oder mehr Länderkarten in deinem Friedhof befinden und du sowohl Titania, Stimme von Gaea, als auch ein Land namens Argoth, Heiligtum der Natur, besitzt und kontrollierst, schicke beide ins Exil und verschmilz sie dann zu Titania, Gaeas Inkarnation.

////

Titania, Gaeas Inkarnation

Farbindikator: grün

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Avatar

/

Wachsamkeit, Reichweite, verursacht Trampelschaden, Eile

Stärke und Widerstandskraft von Titania, Gaeas Inkarnation, sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.

Wenn Titania ins Spiel kommt, bringe alle Länderkarten aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

{3}{G}: Lege vier +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Es wird zu einer 0/0

Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.

- Die letzte Fähigkeit von Titania, Gaeas Inkarnation, legt keine Dauer für den Effekt fest, was bedeutet, dass das Land dauerhaft zu einer Kreatur wird.
 - Du kannst die Fähigkeit mehrmals mit demselben Land als Ziel aktivieren, um weitere Marken darauf zu legen.
-

Arkaner Stellvertreter

{7}

Artefaktkreatur — Zauberer

4/3

Wenn der Arkane Stellvertreter ins Spiel kommt und falls du ihn gewirkt hast, schicke eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl mit Manabetrag kleiner oder gleich der Stärke des Arkanen Stellvertreters aus deinem Friedhof ins Exil. Kopiere die Karte. Du kannst die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

//

{1}{U}{U}

Prototyp *(Du kannst diesen Zauberspruch mit anderen Manakosten, Farben und anderer Größe wirken. Er behält seine Fähigkeiten und Typen.)*

2/1

- Du wirkst die Kopie, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst dich nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.
- Falls du die Kopie nicht wirken möchtest, kannst du bestimmen, es nicht zu tun. Dann hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen überprüft werden.
- Falls ein anderer Effekt dazu führt, dass die Stärke des Arkanen Stellvertreters kleiner ist als der Manabetrag der Karte deiner Wahl, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, ist das Ziel illegal. Die Karte wird nicht ins Exil geschickt und du kannst keine Kopie wirken.

Aufklärer-Thopter

{8}

Artefaktkreatur — Thopter

4/5

Fliegend

Wenn der Aufklärer-Thopter ins Spiel kommt, wende Hellsicht X an, wobei X gleich seiner Stärke ist.

//

{3}{U}

Prototyp *(Du kannst diesen Zauberspruch mit anderen Manakosten, Farben und anderer Größe wirken. Er behält seine Fähigkeiten und Typen.)*

2/3

- Verwende die Stärke des Aufklärer-Thopters zu dem Zeitpunkt, zu dem seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird (nicht zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst wurde), um den Wert von X zu bestimmen. Falls der Aufklärer-Thopter nicht mehr im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Stärke, die er hatte, als er zuletzt im Spiel war.
-

Belagerungsveteranin

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Immer wenn ein anderer Nichtspielstein-Soldat, den du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen 1/1 farblosen Soldat-Artefaktkreaturenspielstein.

- Falls die Belagerungsveteranin zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Nichtspielstein-Soldat-Kreaturen stirbt, wird ihre zweite Fähigkeit für jede von ihnen ausgelöst.

Bergwerksarbeiter

{2}

Artefaktkreatur — Montagearbeiter

2/1

{T}: Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu. Falls du Kreaturen namens Kraftwerksarbeiter und Turmarbeiter kontrollierst, erhältst du stattdessen 3 Lebenspunkte dazu.

- Du erhältst 3 Lebenspunkte statt 1 dazu, falls du zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, mindestens eine Kreatur namens Kraftwerksarbeiter und mindestens eine Kreatur namens Turmarbeiter kontrollierst.

Beständiger Behemoth

{5}

Artefaktkreatur — Bestie

2/7

Du kannst Länder aus deinem Friedhof spielen.

Exhumieren {G}{G} (*{G}{G}: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.*)

- Der Beständige Behemoth verändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du diese Länder spielen kannst. Du kannst auch weiterhin nur ein Land pro Zug spielen, und nur während deiner Hauptphase, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.
 - Der Beständige Behemoth erlaubt dir nicht, Fähigkeiten (wie Umwandlung) von Länderkarten in deinem Friedhof zu aktivieren.
-

Brandungsmaschine

{2}

Artefaktkreatur — Konstrukt

3/2

Verteidiger

{U}: Die Brandungsmaschine verliert Verteidiger und erhält „Diese Kreatur kann nicht geblockt werden.“

{2}{U}: Die Brandungsmaschine wird blau und hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/4. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls die Brandungsmaschine nicht Verteidiger hat.

{4}{U}{U}: Ziehe drei Karten. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls die Brandungsmaschine blau ist, und nur einmal.

- Falls die Brandungsmaschine auf irgendeine andere Weise als durch ihre erste Fähigkeit Verteidiger verliert, kann ihre zweite Fähigkeit dennoch aktiviert werden. Ebenso gilt: Falls sie auf irgendeine andere Weise als durch ihre zweite Fähigkeit blau wird, kann ihre letzte Fähigkeit dennoch aktiviert werden. Beachte, dass ein Effekt, der einer Kreatur erlaubt, „anzugreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätte,“ nicht dazu führt, dass sie Verteidiger verliert.
- Die letzte Fähigkeit der Brandungsmaschine kann nur einmal pro Partie aktiviert werden, nicht einmal pro Zug.
- Falls eine Brandungsmaschine, deren letzte Fähigkeit bereits aktiviert wurde, das Spiel verlässt und wieder ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt im Spiel und ihre letzte Fähigkeit kann erneut aktiviert werden (sobald sie blau ist, natürlich).

Citanul-Getreuer

{G}

Kreatur — Elf, Druide, Soldat

1/1

{T}, tappe ein ungetapptes Artefakt oder eine ungetappte Kreatur, das bzw. die du kontrollierst: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Du kannst ein beliebiges ungetapptes Artefakt oder eine beliebige ungetappte Kreatur tappen (einschließlich eines bzw. einer, das bzw. die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit des Citanul-Getreuen zu bezahlen. Du musst jedoch den Citanul-Getreuen seit Beginn deines aktuellsten Zuges durchgehend kontrolliert haben.

Das Steinhirn

{2}

Legendäres Artefakt

{2}, {T}, schicke das Steinhirn ins Exil: Bestimme einen Kartennamen. Durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek eines Gegners deiner Wahl nach bis zu vier Karten mit dem bestimmten Namen und schicke sie ins Exil. Jener Spieler mischt und zieht dann für jede Karte, die auf diese Weise aus seiner Hand ins Exil geschickt wurde, eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du bestimmst den Spieler deiner Wahl, sowie die aktivierte Fähigkeit Des Steinhirns auf den Stapel gelegt wird, aber du bestimmst erst einen Kartennamen, wenn sie verrechnet wird. Insbesondere bedeutet das, dass Spieler nicht mit der Kenntnis, welche Karte du bestimmen wirst, auf die Fähigkeit antworten können.
- Die Fähigkeit hat keinen Effekt auf bleibende Karten mit dem bestimmten Namen, die im Spiel sind.
- Du musst nicht den Namen einer Karte bestimmen, die du in dieser Partie schon gesehen hast; wenn du möchtest, kannst du eine Karte raten, von der du glaubst, dass sie im Deck deines Gegners sein könnte.
- Im Gegensatz zum Großteil solcher Effekte erlaubt es die Fähigkeit Des Steinhirns ihrem Beherrscher, den Namen eines Standardlands zu bestimmen. Beachte, dass du nur nach bis zu vier Karten jener Karte suchen kannst, selbst wenn du mehr davon findest.
- Du musst nicht jede Karte mit jenem Namen ins Exil schicken, die du findest. Falls du beispielsweise eine davon im Friedhof lassen möchtest, kannst du dies tun.

Dem Erdboden gleichmachen

{2} {R}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl. Falls sein Manabetrag

1 oder weniger war, ziehe eine Karte.

- „Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden“ bedeutet, dass er auch von der Schlüsselwortfähigkeit Abwehr nicht neutralisiert werden kann. Der Beherrscher des Zauberspruchs darf trotzdem die Abwehrkosten bezahlen, falls er ein Artefakt mit Abwehr als Ziel hat, aber Dem Erdboden gleichmachen wird nicht neutralisiert, falls er das nicht tut.

Der Stasis-Sarg

{3}

Legendäres Artefakt

{2}, {T}, schicke den Stasis-Sarg ins Exil: Du erhältst

Schutz vor allem bis zu deinem nächsten Zug.

- Falls ein Spieler Schutz vor allem hat, bedeutet das drei Dinge: (1) Jeglicher Schaden, der dem Spieler zugefügt würde, wird verhindert. (2) Auren können nicht an den Spieler angelegt werden. (3) Der Spieler kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.
- Nur die oben genannten Ereignisse werden verhindert oder illegal. Ein Effekt, der dich nicht als Ziel hat, könnte beispielsweise immer noch dafür sorgen, dass du Karten abwirfst. Kreaturen können dich immer noch angreifen, solange du Schutz vor allem hast, obwohl Kampfschaden, den sie dir zufügen würden, verhindert wird.
- Falls ein Effekt besagt, dass Schaden nicht verhindert werden kann, können dir von Quellen ohne Ziel, wie zum Beispiel angreifenden Kreaturen oder Zaubersprüchen, die jedem Spieler Schaden zufügen, immer noch Schadenspunkte zugefügt werden.
- Dadurch, dass du Schutz vor allem erhältst, hat ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel, falls er bzw. sie dich als Ziel hat. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit illegal sind, wenn 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.

Der Zeitanker

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

Legendäres Artefakt

Zu Beginn deines Versorgungssegments wendest du Hellsicht 2 an.

Immer wenn du bestimmst, eine oder mehrere Karten unter deine Bibliothek zu legen, während du Hellsicht anwendest, schicke entsprechend viele Karten unten von deiner Bibliothek ins Exil.

Während deines Zuges kannst du Karten spielen, die von Dem Zeitanker ins Exil geschickt wurden.

- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du eine Karte mit der letzten Fähigkeit Des Zeitankers spielst, und falls es ein Zauberspruch ist, musst du seine Kosten bezahlen, um ihn zu wirken.

Desynchronisieren

{4} {U}

Spontanzauber

Der Besitzer einer bleibenden Karte deiner Wahl, die kein Land ist, legt sie auf oder unter seine Bibliothek.
Hellsicht 2.

- Der Besitzer der bleibenden Karte bestimmt, ob sie auf oder unter seine Bibliothek gelegt wird. Falls mehrere Karten auf diese Weise in die Bibliothek gelegt werden (zum Beispiel wenn der Zauberspruch eine verschmolzene bleibende Karte als Ziel hat), legt der Besitzer jener bleibenden Karte alle Karten auf oder alle Karten unter seine Bibliothek. Er kann sich die Reihenfolge aussuchen und muss sie nicht verraten.

Drachenschicksal

{1} {R} {R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Flugfähigkeit, Eile und „{1}: Diese Kreatur erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.“ Sie ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Drache.

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, bringe das Drachenschicksal auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Ein Drache zu sein ist nicht Teil der aktivierten Fähigkeit, die die Kreatur hat. Sie ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Drache unabhängig davon, ob jene Fähigkeit aktiviert wurde oder nicht.
-

Drafna, Begründer von Lat-Nam

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker, Berater

2/1

{1} {U}: Bringe ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

{3}, {T}: Kopiere einen Artefaktzauber deiner Wahl, den du kontrollierst. (*Die Kopie wird zu einem Spielstein.*)

- Eine verrechnete Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein, d. h., der Spielstein wird nicht „erzeugt“. Effekte, die prüfen, ob ein Spielstein erzeugt wird, interagieren nicht mit einem Spielstein, der ins Spiel kommt, weil die ausgelöste Fähigkeit einen Bleibende-Karte-Zauberspruch kopiert hat.
 - Falls ein Effekt einen Prototyp-Zauberspruch kopiert, hat jene Kopie (sowie der Spielstein, zu der sie im Spiel wird) dieselben Eigenschaften wie der Prototyp-Zauberspruch.
-

Eigensinniger Baloth

{2} {G} {G}

Kreatur — Bestie

4/4

Wenn der Eigensinnige Baloth ins Spiel kommt, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.

Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, dazu führt, dass du den Eigensinnigen Baloth abwirfst, bringe ihn ins Spiel, anstatt ihn auf deinen Friedhof zu legen.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die ein Gegner kontrolliert, dafür sorgt, dass du den Eigensinnigen Baloth abwirfst, und sowohl die Fähigkeit des Eigensinnigen Baloths als auch eine andere Fähigkeit (wie die einer gegnerischen Ley-Linie der Leere) dich anweisen, ihn woanders hin als auf den Friedhof zu legen, bestimmst du, welchen Effekt du anwendest.
 - Falls du den Eigensinnigen Baloth abwirfst und ihn ins Spiel bringst, hast du ihn dennoch abgeworfen. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn du eine Karte abwirfst, werden immer noch ausgelöst.
-

Eins mit dem Multiversum

{6} {U} {U}

Verzauberung

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

Du kannst Länder und Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek spielen bzw. wirken.

Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen Zauberspruch aus deiner Hand oder oben von deiner Bibliothek wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, wenn du mit der mittleren Fähigkeit Zaubersprüche wirkst und Länder spielst, und du musst alle Kosten bezahlen, um auf diese Weise Zaubersprüche zu wirken. Um auf diese Weise einen Zauberspruch zu wirken, kannst du alternative Kosten

oder optionale zusätzliche Kosten bezahlen, die der Zauberspruch gegebenenfalls hat (wie zum Beispiel Bonuskosten). Du musst alle verpflichtenden zusätzlichen Kosten bezahlen.

- Während du mit der letzten Fähigkeit einen Zauberspruch wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen, du kannst allerdings optionale zusätzliche Kosten bezahlen, die der Zauberspruch gegebenenfalls hat (wie zum Beispiel Bonuskosten). Du musst weiterhin alle verpflichtenden zusätzlichen Kosten bezahlen.
- Falls du mit der letzten Fähigkeit von Eins mit dem Multiversum eine Karte mit Prototyp-Fähigkeit wirkst, kannst du sie entweder normal oder als Prototyp-Zauberspruch wirken. In beiden Fällen bezahlst du ihre Manakosten nicht.
- Falls Eins mit dem Multiversum das Spiel verlässt und später ins Spiel zurückgebracht wird (oder du ein zweites Exemplar spielst), gilt es als neues Objekt und du kannst einen Zauberspruch mit der letzten Fähigkeit wirken, unabhängig davon, ob du dies in diesem Zug bereits mit der Verzauberung getan hast, die zuvor im Spiel war.
- Ebenso gilt: Falls du mehr als ein Exemplar von Eins mit dem Multiversum kontrollierst (Zwei mit dem Multiversum, wenn du so willst), gilt die letzte Fähigkeit jedes Exemplars jeweils unabhängig von der anderen und du kannst für jedes Exemplar einmal während jedes deiner Züge einen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. In diesem Fall musst du notieren, die Berechtigung welcher Verzauberung du nutzt, um auf diese Weise einen Zauberspruch zu wirken (da die Möglichkeit besteht, dass eine der Verzauberungen das Spiel verlassen könnte, bevor du in jenem Zug ihre Berechtigung nutzt).

Entfabrizieren

{1}{U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Neutralisiere einen Artefakt- oder Verzauberungszauber deiner Wahl. Falls ein Zauberspruch auf diese Weise neutralisiert wird, schicke ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen.
 - Neutralisiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl.
 - Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten und Exhumieren) 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]“.
 - Rundenbasierte Aktionen und Sonderaktionen wie das normale Kartenziehen, Kampfschaden oder das Aufdecken einer verdeckten Karte können nicht als Ziel bestimmt werden. Auch Manafähigkeiten können nicht als Ziel bestimmt werden.
 - Der letzte Modus kann verzögert ausgelöste Fähigkeit als Ziel haben. Insbesondere kann er die verzögert ausgelöste Fähigkeit als Ziel haben, die eine exhumierte bleibende Karte zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil schickt. Falls jene verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, bleibt die exhumierte bleibende Karte dauerhaft im Spiel. Sie wird jedoch immer noch ins Exil geschickt, falls sie sterben oder auf andere Weise das Spiel verlassen würde.
-

Epische Konfrontation

{1}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+2 bis zum Ende des Zuges. Sie kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. (*Jede fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.*)

- Du kannst die Epische Konfrontation nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziele.
 - Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie die Epische Konfrontation verrechnet werden soll, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, nicht +1/+2. Falls jene Kreatur ein legales Ziel ist, aber die Kreatur, die du nicht kontrollierst, ein illegales Ziel ist, erhält deine Kreatur dennoch +1/+2. In beiden Fällen fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
-

Feindselige Verhandlungen

{3}{B}

Spontanzauber

Schicke die obersten drei Karten deiner Bibliothek als verdeckten Haufen ins Exil und schicke dann die obersten drei Karten deiner Bibliothek als einen anderen verdeckten Haufen ins Exil. Schau dir die Karten beider Haufen an und decke dann einen davon auf. Ein Gegner bestimmt einen der Haufen. Nimm ihn auf deine Hand und lege den anderen auf deinen Friedhof. Du verlierst 3 Lebenspunkte.

- Falls du weniger als sechs Karten in deiner Bibliothek hast, ist der zweite Haufen kleiner als der erste. Fall du weniger als vier Karten in deiner Bibliothek hast, hat nur der erste Haufen überhaupt Karten und der zweite ist leer. Du kannst dich dazu entscheiden, den leeren Haufen aufzudecken, aber dein Gegner wird dich höchstwahrscheinlich so oder so den leeren Haufen auf die Hand nehmen lassen, wenn er nicht gerade in sehr großzügiger Stimmung ist.
-

Feldon, Ronom-Ausgräber

{1}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

2/2

Eile

Feldon, Ronom-Ausgräber, kann nicht blocken.

Immer wenn Feldon Schaden zugefügt wird, schicke entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil. Bestimme eine davon. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst.
-

Felsenweiggolem

{7}

Artefaktkreatur — Golem

6/5

Wenn der Felsenweiggolem ins Spiel kommt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe seiner Stärke dazu.

//

{3}{G}

Prototyp *(Du kannst diesen Zauberspruch mit anderen Manakosten, Farben und anderer Größe wirken. Er behält seine Fähigkeiten und Typen.)*

3/3

- Falls der Felsenweiggolem das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte dazuerhalten werden, nicht die Stärke in der Zone, in die er bewegt wurde.

Gix, Prätor von Yawgmoth

{1}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor

3/3

Immer wenn eine Kreatur einem deiner Gegner Kampfschaden zufügt, kann ihr Beherrscher 1 Lebenspunkt bezahlen. Falls er dies tut, zieht er eine Karte.

{4}{B}{B}{B}, wirf X Karten ab: Schicke die obersten X Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl ins Exil. Du kannst von den auf diese Weise ins Exil geschickten Karten Länder spielen und Zaubersprüche wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du musst die Karten spielen, sowie du die letzte Fähigkeit verrechnest. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später zu spielen.
- Du kannst ein Land auf diese Weise nur während deines eigenen Zuges spielen und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.
- Falls ein Zauberspruch, den du auf diese Weise wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.

Gix' Befehl

{3}{B}{B}

Hexerei

Bestimme zwei —

- Lege zwei +1/+1-Marken auf bis zu eine Kreatur. Sie erhält Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.
- Zerstöre jede Kreatur mit Stärke 2 oder weniger.
- Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
- Jeder Gegner opfert eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert.

- Da keiner der Modi ein Ziel hat, musst du nicht bestimmen, auf welche Kreatur die Marken gelegt werden oder welche Karten du auf deine Hand zurückbringst, bis Gix' Befehl verrechnet wird.
-

Gixianische Schädelhäuterin

{2}{B}

Kreatur — Phyrexianer, Mensch, Assassine

2/3

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls sich drei oder mehr Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden, lege eine +1/+1-Marke auf die Gixianische Schädelhäuterin.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Gixianischen Schädelhäuterin überprüft die Anzahl an Karten in deinem Friedhof sowohl, wenn sie ausgelöst wird, als auch, wenn sie verrechnet wird. Falls zu einem der beiden Zeitpunkte nicht drei oder mehr Kreaturenkarten in deinem Friedhof sind, legst du keine +1/+1 Marke auf sie.
-

Goblin-Sprengläufer

{R}

Kreatur — Goblin

1/2

Der Goblin-Sprengläufer erhält +2/+0 und hat Bedrohlichkeit, solange du in diesem Zug eine bleibende Karte geopfert hast.

- Der Goblin-Sprengläufer muss zu dem Zeitpunkt, zu dem die Bleibende Karte geopfert wurde, nicht im Spiel gewesen sein, um den Bonus zu erhalten.
-

Grabenkampf

{1}{W}{W}

Verzauberung

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

{5}{W}: Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die du nicht kontrollierst, ins Exil, bis der Grabenkampf das Spiel verlässt. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei und nur einmal.

- Die aktivierte Fähigkeit ist eine einzelne Fähigkeit, die zwei Einmal-Effekte erzeugt: Der eine schickt die bleibende Karte ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere bringt die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurück, unmittelbar nachdem der Grabenkampf das Spiel verlassen hat.
- Falls der Grabenkampf das Spiel verlässt, bevor seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an eine ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.

- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer des Grabenkampfes die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.
- Die aktivierte Fähigkeit kann nur einmal pro Partie aktiviert werden. Falls die Fähigkeit neutralisiert wird oder aus anderem Grund nicht verrechnet wird, nachdem sie aktiviert wurde, kann sie nicht erneut aktiviert werden.
- Falls der Grabenkampf das Spiel verlässt und später ins Spiel zurückgebracht wird, ist er ein neues Objekt im Spiel ohne Erinnerung an seine vorherige Existenz. Seine Fähigkeit kann aktiviert werden, selbst wenn sie aktiviert wurde, als er zuvor im Spiel war.

Grabenschleicher

{4} {B}

Kreatur — Bestie, Schrecken

4/5

Solange du in diesem Zug zwei oder mehr Karten gezogen hast, hat der Grabenschleicher Todesberührung und Lebensverknüpfung.

- Der Grabenschleicher muss nicht im Spiel gewesen sein, als du die Karten gezogen hast. Falls du zwei Karten ziehst und dann den Grabenschleicher spielst, hat er in diesem Zug Todesberührung und Lebensverknüpfung.

Haftstrafe

{2} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Haftstrafe ins Spiel kommt, wende Hellsicht 2 an.

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten und Exhumieren) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.

Himmelsfischer-Spinne

{2} {B} {G}

Kreatur — Spinne

3/3

Reichweite

Wenn die Himmelsfischer-Spinne ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist.

Wenn die Himmelsfischer-Spinne stirbt, kannst du für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof 1 Lebenspunkt dazuerhalten. Falls du dies tust, schicke die Himmelsfischer-Spinne aus deinem Friedhof ins Exil.

- Die erste ausgelöste Fähigkeit hat keine Ziele. Falls du dich entscheidest, eine andere Kreatur zu opfern, geht eine zweite ausgelöste Fähigkeit (eine sogenannte „rückwirkend“ ausgelöste Fähigkeit) auf den Stapel, und du bestimmst zu jenem Zeitpunkt eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, als Ziel. Spieler können wie gewohnt auf die zweite Fähigkeit antworten.
 - Insbesondere bedeutet das, dass die Spieler nicht wissen, welche bleibende Karte, die kein Land ist, du als Ziel bestimmen möchtest, bevor du entscheidest, ob du eine Kreatur opferst.
-

Hurkyl die Meisterzauberin

{1} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer, Berater

2/4

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, decke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon für jeden Kartentyp unter den Nichtkreatur-Zaubersprüchen, die du in diesem Zug gewirkt hast, eine Karte jenes Typs auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Hurkyl muss zu dem Zeitpunkt, zu dem die Nichtkreatur-Zaubersprüche gewirkt wurden, nicht im Spiel gewesen sein, damit die Fähigkeit ausgelöst oder die Zaubersprüche gezählt werden.
 - Die Kartentypen, die ein Nichtkreatur-Zauberspruch haben kann, sind Artefakt, Verzauberung, Spontanzauber, Planeswalker, Hexerei und Stammeskarte. Untertypen wie Mensch und Ausrüstung und Übertypen wie verschneit und legendär sind keine Kartentypen.
-

Kaylas Befehl

{1}{W}{W}

Hexerei

Bestimme zwei —

- Erzeuge einen 2/2 farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein.
 - Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst. Sie erhält Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.
 - Durchsuche deine Bibliothek nach einer Ebene-Standardlandkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.
 - Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu und wendest Hellsicht 2 an.
- Keiner der Modi hat Ziele. Insbesondere bedeutet das, dass du für den zweiten Modus erst eine Kreatur bestimmen musst, wenn der Zauberspruch verrechnet wird.
-

Kaylas Wiederaufbau

{X}{W}{W}{W}

Hexerei

Schaue dir die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Bringe davon bis zu X Artefakt- und/oder Kreaturenkarten mit Manabetrag 3 oder weniger ins Spiel. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Jede der Karten muss Manabetrag 3 oder weniger haben. Nicht der Gesamt-Manabetrag muss kleiner sein.
-

Kolonnenverteiler

{5}

Artefaktkreatur — Konstrukt

4/6

Zu Beginn deines Endsegments und falls du zwei oder mehr andere Kreaturen kontrollierst, ziehe eine Karte.

{3}{W}: Erzeuge einen 1/1 farblosen Soldat-Artefaktkreaturenspielstein.

Exhumieren {2}{W}{W}

- Du musst zwei oder mehr andere Kreaturen kontrollieren sowohl, wenn die erste Fähigkeit ausgelöst wird, als auch, wenn sie verrechnet wird. Falls du zu einem dieser Zeitpunkte weniger als zwei andere Kreaturen kontrollierst, ziehst du keine Karte.
-

Kolossaler Körperwandler

{9}

Artefaktkreatur — Gestaltwandler

7/7

Du kannst den Kolossalen Körperwandler als Kopie eines Artefakts oder einer Kreatur, das bzw. die du kontrollierst, ins Spiel kommen lassen, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Artefaktkreatur ist und seine Stärke und Widerstandskraft gleich der Stärke und Widerstandskraft des Kolossalen Körperwandlers sind.

//

{2} {U} {U}

Prototyp (*Du kannst diesen Zauberspruch mit anderen Manakosten, Farben und anderer Größe wirken. Er behält seine Fähigkeiten und Typen.*)

3/3

- Außer dass er zusätzlich eine Artefaktkreatur ist und eine andere Stärke und Widerstandskraft hat, kopiert der Kolossale Körperwandler genau das, was auf die ursprüngliche bleibende Karte aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein ist; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Verwende die entsprechende aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft (entweder 7/7 oder 3/3), um das Ergebnis des Kopiereffekts des Kolossalen Körperwandlers zu bestimmen.
 - Falls die bestimmte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Falls die kopierte bleibende Karte (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (falls sie zum Beispiel ein Klon ist), dann kommt dein Kolossaler Körperwandler als Kopie von (b) ins Spiel, mit den erwähnten Ausnahmen.
 - Falls die bestimmte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert der Kolossale Körperwandler die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen. Der Kolossale Körperwandler wird nicht zu einem Spielstein.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Kolossale Körperwandler ins Spiel kommt. Alle „sowie [dies] ins Spiel kommt“- oder „[dies] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.
 - Falls der Kolossale Körperwandler irgendwie gleichzeitig mit einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommt, kann der Kolossale Körperwandler nicht zu einer Kopie der anderen bleibenden Karte werden. Du kannst zum Kopieren nur eine bleibende Karte bestimmen, die bereits im Spiel ist.
 - Du kannst auch bestimmen, nichts zu kopieren. In diesem Fall kommt der Kolossale Körperwandler einfach als 7/7 (oder 3/3) Artefaktkreatur ins Spiel.
-

Königin Kayla bin-Kroog

{1} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

2/3

{4}, {T}: Wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann entsprechend viele Karten. Du kannst von den auf diese Weise abgeworfenen Karten jeweils bis zu eine Artefakt- oder Kreaturenkarte mit Manabetrag 1, 2 und 3 bestimmen. Bringe die bestimmten Karten ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du kannst von den abgeworfenen Karten eine Artefakt- oder Kreaturenkarte mit Manabetrag 1, eine Artefakt- oder Kreaturenkarte mit Manabetrag 2 und/oder eine Artefakt- oder Kreaturenkarte mit Manabetrag 3 bestimmen. Dann bringst du alle bestimmten Karten gleichzeitig ins Spiel.
- Falls ein Ersatzeffekt dich anweist, Karten, die du auf diese Weise abwirfst, ins Exil zu schicken, statt sie auf den Friedhof zu legen, kann die Fähigkeit von Königin Kayla bin-Kroog diese Karten auch im Exil finden. Du kannst Karten, die auf diese Weise abgeworfen wurden, mit der Fähigkeit von Königin Kayla ins Spiel bringen.

Korruption

{5} {B}

Hexerei

Die Korruption fügt einem Ziel deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Sümpfe kontrollierst. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie auf diese Weise Schadenspunkte zugefügt wurden.

- Korruption zählt jedes Land mit dem Untertyp Sumpf, das du kontrollierst, nicht nur Länder mit dem Namen Sumpf.

Krabbelstrahl-Bataillon

{9}

Artefaktkreatur — Konstrukt

4/4

Verursacht Trampelschaden, Eile

Wenn das Krabbelstrahl-Bataillon ins Spiel kommt und falls du es gewirkt hast, erzeuge zwei Spielsteine, die Kopien von ihm sind.

//

{3} {R} {R}

Prototyp *(Du kannst diesen Zauberspruch mit anderen Manakosten, Farben und anderer Größe wirken. Er behält seine Fähigkeiten und Typen.)*

2/2

- Die Kopien haben die gleichen Manakosten, den gleichen Manabetrag, die gleiche Farbe und die gleiche Widerstandskraft wie das Krabbelstrahl-Bataillon, die allesamt davon abhängen, ob es als Prototyp-Zauberspruch gewirkt wurde.
-

Kraftwerksarbeiter

{5}

Artefaktkreatur — Montagearbeiter

4/4

{3}: Der Kraftwerksarbeiter erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls du Kreaturen namens Bergwerksarbeiter und Turmarbeiter kontrollierst, lege stattdessen zwei +1/+1-Marken auf den Kraftwerksarbeiter. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

- Es werden zwei +1/+1-Marken auf den Kraftwerksarbeiter gelegt, anstatt dass er +2/+2 erhält, falls du zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, mindestens eine Kreatur namens Bergwerksarbeiter und mindestens eine Kreatur namens Turmarbeiter kontrollierst.

Kühnheit

{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+0 und verursacht Trampelschaden.

Wenn die Kühnheit aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur, die von der Kühnheit verzaubert würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Aura-Zauberspruch verrechnet werden soll, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Er wird vom Stapel aus auf den Friedhof gelegt und kommt nicht ins Spiel. Daher wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.

Legionen zu Asche

{1}{W}{B}

Hexerei

Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, und alle Spielsteine mit demselben Namen, die jener Spieler kontrolliert, ins Exil.

- Die bleibende Karte deiner Wahl muss kein Spielstein sein. In diesem Fall wird sie trotzdem ins Exil geschickt.
 - Falls das Ziel illegal ist, sowie Legionen zu Asche verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt, selbst wenn Spielsteine mit jenem Namen im Spiel sind.
-

Liberator, Urzas Kampfhopter

{3}

Legendäre Artefaktkreatur — Thopter

1/2

Aufblitzen

Fliegend

Du kannst farblose Zaubersprüche und Artefaktzauber wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und falls die Menge Mana, die ausgegeben wurde, um den Zauberspruch zu wirken, größer ist als die Stärke von Liberator, Urzas Kampfhopter, lege eine +1/+1-Marke auf Liberator.

- Die dritte Fähigkeit gilt nur für das Wirken von Zaubersprüchen. Der Effekt ändert zum Beispiel nicht, wann du Fähigkeiten aktivieren kannst, die nur „wie eine Hexerei“ aktiviert werden können.
- Die letzte Fähigkeit überprüft nur, wie viel Mana tatsächlich ausgegeben wurde, um den Zauberspruch zu wirken, unabhängig von seinen Manakosten.

Luftangriffsoffizier

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/3

Fliegend

Immer wenn der Luftangriffsoffizier angreift, erzeuge einen 1/1 farblosen Soldat-Artefaktkreaturenspielstein.

Tappe drei ungetappte Soldaten, die du kontrollierst:

Ziehe eine Karte.

- Da die aktivierte Fähigkeit des Luftangriffsoffiziers nicht das Symbol für Tappen in ihren Kosten hat, kannst du, um die Kosten zu bezahlen, auch Kreaturen tappen, die nach Beginn deines aktuellsten Zuges unter deine Kontrolle gekommen sind (auch den Luftangriffsoffizier selbst, wenn du möchtest).

Luftkommando

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Fliegend

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

- Jeder Zauberspruch, den du wirkst und der nicht den Typ Kreatur hat, löst Bravour aus. Falls ein Zauberspruch mehrere Typen hat und einer davon Kreatur ist (wie zum Beispiel bei einer Artefaktkreatur), wird Bravour durch ihn nicht ausgelöst. Das Spielen von Ländern löst Bravour ebenfalls nicht aus.
- Bravour geht über dem Zauberspruch auf den Stapel, der die Fähigkeit ausgelöst hat. Sie wird vor dem Zauberspruch verrechnet.

- Sobald die Bravour-Fähigkeit ausgelöst wurde, besteht keine Verbindung mehr zwischen ihr und dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat. Falls der Zauberspruch neutralisiert wird, wird Bravour dennoch verrechnet.

Machtstein-Belebung

{3} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt

Wenn die Machtstein-Belebung ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Das verzauberte Artefakt ist zusätzlich zu seinen anderen

Typen eine Kreatur mit Basis-Stärke und -

Widerstandskraft 4/4.

- Das Artefakt behält alle Typen, Untertypen und Übertypen, die es hat. Insbesondere bedeutet das, dass eine Ausrüstung, die zu einer Artefaktkreatur wird, normalerweise nicht an eine andere Kreatur angelegt werden kann. Falls sie bereits an eine Kreatur angelegt war, wird sie gelöst.
- Falls das Artefakt bereits eine Kreatur war, werden seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft jeweils zu 4. Dies überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Machtstein-Belebung an das Artefakt angelegt wurde, überschreiben den Effekt.
- Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren (wie der Effekt von Riesenwuchs), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
- Die resultierende Artefaktkreatur kann in deinem Zug angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann sie eine Kreatur ist. Nur wie lange sie bereits im Spiel ist, ist wichtig.

Mechanisierte Kriegsführung

{1} {R} {R}

Verzauberung

Falls eine rote Quelle oder eine Artefaktquelle, die du kontrollierst, einem Gegner oder einer bleibenden Karte, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen so viele Schadenspunkte plus 1 zu.

- Der zusätzliche 1 Schadenspunkt wird von der ursprünglichen Schadensquelle zugefügt. Der zusätzliche Schaden wird nicht von der Mechanisierten Kriegsführung zugefügt.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden eine Quelle einem Gegner oder einer bleibenden Karte, die er kontrolliert, zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft der Effekt der Mechanisierten Kriegsführung nicht mehr zu.
- Falls Schaden, den eine rote Quelle oder eine Artefaktquelle, die du kontrollierst, auf mehrere Gegner und/oder bleibende Karten, die Gegner kontrollieren, verteilt oder ihnen zugewiesen würde, verteilst du den ursprünglichen Betrag, bevor du 1 addierst. Falls du beispielsweise einen roten Zauberspruch wirkst, der 4 Schadenspunkte zufügt, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Zielen deiner Wahl du bestimmst,

und du bestimmst, ihn einer Kreatur 2 Schadenspunkte und dem Beherrscher der Kreatur 2 Schadenspunkte zufügen zu lassen, fügt jener Zauberspruch stattdessen jedem der Ziele 3 Schadenspunkte zu.

Metallbeleberin

{G}

Kreatur — Mensch, Druide

1/1

{2} {G}: Bis zum Ende des Zuges wird ein Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, zu einer 4/4 Artefaktkreatur.

- Sowie die Fähigkeit der Metallbeleberin verrechnet wird, behält die bleibende Karte deiner Wahl alle anderen Typen und Untertypen, die sie hatte, bevor sie zu einer Artefaktkreatur wurde.
-

Mishra, Ausgräber-Wunderkind

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

2/1

Eile

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

Immer wenn du eine oder mehrere Artefaktkarten abwirfst, erzeuge {R} {R}. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Die letzte Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du aus einem beliebigen Grund Artefaktkarten abwirfst, nicht nur aufgrund der aktivierten Fähigkeit.
-

Mishra, Vasall des Gix

{2} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Mensch, Handwerker

3/5

Immer wenn du angreiffst, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an angreifenden Kreaturen ist. Falls Mishra, Vasall des Gix, und eine Kreatur namens Phyrexianische Drachenmaschine angreifen und du sie besitzt und kontrollierst, schicke beide ins Exil und verschmilz sie dann zu Mishra, verloren an Phyrexia. Er kommt getappt und angreifend ins Spiel.

////

Phyrexianische Drachenmaschine

{3}

Artefaktkreatur — Phyrexianer Drache

2/2

Doppelschlag

Wenn die Phyrexianische Drachenmaschine aus deinem Friedhof ins Spiel kommt, kannst du deine Hand abwerfen. Falls du dies tust, ziehe drei Karten.

Exhumieren {3} {R} {R}

(Verschmilzt mit Mishra, Vasall des Gix.)

////

Mishra, verloren an Phyrexia

Farbindikator: schwarz, rot

Legendäre Artefaktkreatur — Phyrexianer, Handwerker

9/9

Immer wenn Mishra, verloren an Phyrexia, ins Spiel kommt oder angreift, bestimme drei —

- Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab.
 - Mishra fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.
 - Zerstöre ein Artefakt oder einen Planeswalker deiner Wahl.
 - Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Bedrohlichkeit und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
 - Kreaturen, die du nicht kontrollierst, erhalten -1/-1 bis zum Ende des Zuges.
 - Erzeuge zwei getappte Kraftstein-Spielsteine.
-
- Mishra, verloren an Phyrexia, kommt getappt und angreifend ins Spiel. Da er aber nicht als angreifende Kreatur deklariert wurde, werden keine Fähigkeiten ausgelöst, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.
 - Du bestimmst, welcher Spieler oder Planeswalker von Mishra, verloren an Phyrexia, angegriffen wird, sowie er ins Spiel kommt.
-

Mishra, Zähler von Mak Fawa
{3}{B}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
4/4

Bleibende Karten, die du kontrollierst, haben „Abwehr
— Eine bleibende Karte opfern.“
Jede Artefaktkarte in deinem Friedhof hat Exhumieren
{1}{B}{R}. ({1}{B}{R}): *Bringe die Karte aus deinem
Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu
Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das
Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie
eine Hexerei.*)

- Obwohl der Erinnerungstext auf Mishra, Zähler von Mak Fawa, steht, sind die Exhumieren-Fähigkeiten, die Mishra gewährt, aktivierte Fähigkeiten der einzelnen Artefaktkarten in deinem Friedhof. Sie sind keine aktivierten Fähigkeiten von Mishra.

Mishras Juggernaut
{5}
Artefaktkreatur — Juggernaut
5/3

Verursacht Trampelschaden
Mishras Juggernaut greift in jedem Kampf an, falls
möglich.
Exhumieren {5}{R} ({5}{R}): *Bringe diese Karte aus
deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke
sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie
das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren
wie eine Hexerei.*)

- Falls Mishras Juggernaut aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, ist sein Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

Mishras Labortisch
{1}

Artefakt
{1}, {T}, opfere Mishras Labortisch: Schicke die
obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil.
Bestimme eine davon. Du kannst sie bis zum Ende
deines nächsten Zuges spielen.
Exhumieren {1}{R} ({1}{R}): *Bringe diese Karte aus
deinem Friedhof ins Spiel zurück. Schicke sie zu Beginn
des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel
verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine
Hexerei.*)

- Du musst alle Kosten bezahlen, um Zaubersprüche mit der ersten Fähigkeit von Mishras Labortisch zu wirken, und du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
-

Mishras Schmelze

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{2}: Mishras Schmelze wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/2 Montagearbeiter-Artefaktkreatur. Es ist immer noch ein Land.

{1}, {T}: Ein angreifender Montagearbeiter deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Falls Mishras Schmelze zu einer Kreatur wird und du sie nicht seit Beginn deines aktuellsten Zuges durchgehend kontrolliert hast, kannst du ihre erste und letzte Fähigkeit nicht aktivieren und sie kann nicht angreifen (es sei denn, etwas gibt ihr Eile).
- Falls Mishras Schmelze bereits eine Kreatur ist, überschreibt das Aktivieren der zweiten Fähigkeit alle vorherigen Effekte, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt haben. Andere Effekte, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft betreffen, einschließlich +1/+1-Marken und Effekte von Zaubersprüchen wie dem Riesenwuchs, werden weiterhin angewendet.

Myrel, Schild von Argivia

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/4

Während deines Zuges können deine Gegner keine Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten von Artefakten, Kreaturen oder Verzauberungen aktivieren.

Immer wenn Myrel, Schild von Argivia, angreift, erzeuge X 1/1 farblose Soldat-

Artefaktkreaturenspielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Soldaten ist, die du kontrollierst.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten und Exhumieren) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
- Die erste Fähigkeit von Myrel, Schild von Argivia, hindert Gegner daran, Fähigkeiten bleibender Karten, die im Spiel sind und die Artefakte, Kreaturen und/oder Verzauberungen sind, zu aktivieren. Sie verhindert nicht das Aktivieren von aktivierten Fähigkeiten in anderen Zonen als im Spiel. Insbesondere bedeutet das, dass deine Gegner immer noch Fähigkeiten von Karten in ihrem Friedhof (wie Exhumieren) aktivieren können.

Niemand wird zurückgelassen

{4}{B}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls er eine Kreaturenkarte mit Manabetrag 3 oder weniger als Ziel hat.

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Falls die Kreaturenkarte deiner Wahl {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
-

Notschweißung

{1} {B}

Hexerei

Bringe eine Artefakt- oder Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Erzeuge einen 1/1 farblosen Soldat-Artefaktkreaturenspielstein.

- Du kannst die Notschweißung nicht wirken, wenn du keine Artefakt- oder Kreaturenkarte in deinem Friedhof als Ziel bestimmen kannst.
 - Falls die Karte in deinem Friedhof ein illegales Ziel ist, sowie die Notschweißung verrechnet werden soll, wird die Notschweißung vom Stapel entfernt und du erzeugst keinen Spielstein.
-

Phyrexianischer Fleischfresser

{7}

Artefaktkreatur — Phyrexianer, Wurm

7/5

Bedrohlich, Lebensverknüpfung

Abwehr — Lebenspunkte in Höhe der Stärke des

Phyrexianischen Fleischfressers bezahlen.

//

{1} {B} {B}

Prototyp (*Du kannst diesen Zauberspruch mit anderen*

Manakosten, Farben und anderer Größe wirken. Er

behält seine Fähigkeiten und Typen.)

3/3

- Damit ein gegnerischer Zauberspruch bzw. eine Fähigkeit verrechnet wird, muss ein Gegner so viele Lebenspunkte bezahlen, wie die Stärke des Phyrexianischen Fleischfressers zum Zeitpunkt der Verrechnung der Abwehr-Fähigkeit beträgt. Dieser Wert kann sich unterscheiden von seiner Stärke zu dem Zeitpunkt, zu dem die Abwehr-Fähigkeit ausgelöst wurde. Falls der Phyrexianische Fleischfresser nicht mehr im Spiel ist, wenn die Abwehr-Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Stärke, die er hatte, als er zuletzt im Spiel war, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte jener Spieler bezahlen muss (falls der Phyrexianische Fleischfresser jedoch das einzige Ziel war würde er ohnehin nicht verrechnet werden, selbst wenn die Lebenspunkte bezahlt werden).
-

Pyrrhischer Sprengschuss

{3} {R}

Spontanzauber

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen

Zauberspruch zu wirken.

Der Pyrrhische Sprengschuss fügt einem Ziel deiner

Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten

Kreatur zu. Ziehe eine Karte.

- Überprüfe den zuletzt bekannten Zustand der geopferten Kreatur im Spiel, um ihre Stärke zu bestimmen.
- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.

- Spieler können erst antworten, sobald dieser Zauberspruch gewirkt wurde und alle seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, auf die Kreatur einzuwirken, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirken kannst.

Riesen-Zundermaul

{2} {R}

Kreatur — Dinosaurier, Bestie

4/3

Verursacht Trampelschaden

Spieler können keine Lebenspunkte dazuerhalten.

- Während das Riesen-Zundermaul im Spiel ist, werden Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dafür sorgen würden, dass Spieler Lebenspunkte dazuerhalten, weiterhin verrechnet. Allerdings erhält kein Spieler Lebenspunkte dazu. Nur die anderen Effekte der Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen.
- Falls, während das Riesen-Zundermaul im Spiel ist, ein Effekt den Lebenspunktstand eines Spielers auf eine bestimmte Zahl setzen würde und diese Zahl höher ist als der derzeitige Lebenspunktstand des Spielers, bleibt der Lebenspunktstand des Spielers unverändert.

Saheeli, Meisterin des Filigranen

{2} {U} {R}

Legendärer Planeswalker — Saheeli

3

+1: Hellsicht 1. Du kannst ein ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst, tappen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

-2: Erzeuge zwei 1/1 farblose Thopter-Artefaktkreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

-4: Du erhältst ein Emblem mit „Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1“ und „Artefaktzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.“

- Für die erste Fähigkeit bestimmst du erst beim Verrechnen der Fähigkeit, welches Artefakt getappt wird.
- Falls es dir gelingt, Saheelis letzte Fähigkeit mehrfach zu aktivieren, gelten Embleme, die du erhältst, unabhängig voneinander. Falls du beispielsweise zwei solcher Embleme hast, erhalten Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, +2/+2 und Artefaktzauber, die du wirkst, kosten {2} weniger.
- Die von Saheelis Emblem gewährte Kostenreduktion kann nie die farbigen Manakosten eines Artefaktzaubers reduzieren.

Sarinthischer Riesenwurm

{4} {R} {G}

Kreatur — Wurm

7/6

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn ein Land ins Spiel kommt, erzeuge einen getappten Kraftstein-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}: Erzeuge {C}. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“)*

- Die zweite Fähigkeit des Sarinthischen Riesenwurms wird immer dann ausgelöst, wenn ein Land unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers ins Spiel kommt, nicht nur unter deiner Kontrolle.
-

Sarinthischer Stahlsucher

{1} {G}

Kreatur — Mensch, Handwerker, Späher

1/2

Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du die Karte nicht auf deine Hand nimmst, kannst du sie auf deinen Friedhof legen.

- Du musst die Karte nicht offen vorzeigen, falls es eine Länderkarte ist. Du kannst dich entscheiden, sie nicht offen vorzuzeigen und sie stattdessen auf deinen Friedhof zu legen.
-

Schatten des Elends

{1} {B}

Kreatur — Schatten

2/2

Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

{1}: Der Schatten des Elends erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Da von Gegnern kontrollierte Kreaturen nicht auf einen Friedhof gelegt werden, werden ausgelöste „Wenn [diese Kreatur] stirbt“-Fähigkeiten, die jene Kreaturen haben, nicht ausgelöst.
-

Schicksalhafte Übergabe

{3} {B}

Hexerei

Ziehe so viele Karten, wie der Manabetrag eines Artefakts oder einer Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst, beträgt. Ein Gegner übernimmt die Kontrolle über jene bleibende Karte.

- Der Manabetrag einer Artefaktkreatur, die als Prototyp gewirkt wurde, basiert auf den Prototyp-Manakosten und nicht auf den normalen Manakosten der Karte.

- Falls ein Artefakt oder eine Kreatur im Spiel {X} in den Manakosten hat, ist X gleich 0.
-

Schlackesteinraffinerie

{4}

Artefakt

Immer wenn die Schlackesteinraffinerie oder ein anderes Nichtspielstein-Artefakt, das du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt oder aus dem Spiel ins Exil geschickt wird, erzeuge einen getappten Kraftstein-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}: Erzeuge {C}“. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“)*

- Falls die Schlackesteinraffinerie aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt oder aus dem Spiel ins Exil geschickt wird und gleichzeitig ein oder mehrere Nichtspielsteinartefakte, die vom selben Spieler kontrolliert werden, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt und/oder aus dem Spiel ins Exil geschickt werden, wird ihre ausgelöste Fähigkeit einmal für jedes davon und einmal für sich selbst ausgelöst.
-

Schmerzhaftes Zwickmühle

{3} {B} {B}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, verliert er 5 Lebenspunkte, es sei denn, er wirft eine Karte ab.

- Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, wird die Fähigkeit der Schmerzhaften Zwickmühle ausgelöst und geht oberhalb des Zaubers auf den Stapel. Sie wird vor dem Zauberspruch verrechnet.
-

Schrottschmied aus Tomakul

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Handwerker

2/1

Wenn der Schrottschmied aus Tomakul ins Spiel kommt, millst du drei Karten. Du kannst von den auf diese Weise gemillten Karten eine Artefaktkarte auf deine Hand nehmen. Falls du dies nicht tust, lege eine +1/+1-Marke auf den Schrottschmied aus Tomakul. *(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- Du legst eine +1/+1-Marke auf den Schrottschmied aus Tomakul, falls du keine Artefaktkarte mit seiner Fähigkeit auf deine Hand nimmst, selbst wenn unter den gemillten Karten keine Artefaktkarte war.
 - Falls ein Ersatzeffekt dafür sorgt, dass die gemillten Karten ins Exil geschickt werden, anstatt auf den Friedhof gelegt zu werden, gilt dieser Effekt immer noch für die Karten im Exil, die „auf diese Weise gemillt wurden“.
-

Schwächestein-Unterjochung

{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt oder eine Kreatur

Wenn die Schwächestein-Unterjochung ins Spiel kommt, kannst du {3} bezahlen. Falls du dies tust, tappe die verzauberte bleibende Karte.

Die verzauberte bleibende Karte enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Die verzauberte bleibende Karte enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers, selbst wenn du nicht {3} bezahlt hast.

Seelenteilung

{1}{W}

Spontanzauber

Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil. Solange die Karte im Exil bleibt, kann ihr Besitzer sie spielen. Ein Zauberspruch, der auf diese Weise von einem Gegner gewirkt wird, kostet beim Wirken {2} mehr.

- Wenn die ins Exil geschickte Karte gespielt wird, gelten die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen für das Spielen einer Karte jenes Typs und ihr Besitzer muss alle Kosten (einschließlich der zusätzlichen {2}, falls zutreffend) bezahlen, um sie auf diese Weise zu wirken.

Sprengzone

Land

Die Sprengzone kommt mit einer Ladungsmarke ins Spiel.

{T}: Erzeuge {C}.

{X}{X}, {T}: Lege X Ladungsmarken auf die Sprengzone.

{3}, {T}, opfere die Sprengzone: Zerstöre jede bleibende Karte mit Manabetrag gleich der Anzahl an Ladungsmarken auf der Sprengzone, die kein Land ist.

- Aktivierungskosten von {X}{X} bedeuten, dass du zweimal X bezahlen musst. Falls du für X den Wert 3 bestimmen möchtest, musst du {6} bezahlen, um die Fähigkeit der Sprengzone zu aktivieren.
 - Spielsteine, die keine Kopie von etwas anderem sind, haben keine Manakosten. Alles ohne Manakosten hat üblicherweise den Manabetrag 0.
 - Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
-

Stadtplanierer
{8}
Artefaktkreatur — Konstrukt
8/8
Verursacht Trampelschaden
Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und immer wenn der Stadtplanierer angreift, zerstöre bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist. Ihr Beherrscher erzeugt einen getappten Kraftstein-Spielstein.
Exhumieren {8}

- Die ausgelöste Fähigkeit des Stadtplanierers wird nicht ausgelöst, wenn du seine Exhumieren-Fähigkeit aus deinem Friedhof aktivierst. Sie wird jedoch ausgelöst, wenn du in jenem Zug mit dem Stadtplanierer angreiffst.

Stahl-Seraph
{6}
Artefaktkreatur — Engel
5/4
Fliegend
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges entweder Flugfähigkeit, Wachsamkeit oder Lebensverknüpfung (du entscheidest).
//
{1}{W}{W}
Prototyp (*Du kannst diesen Zauberspruch mit anderen Manakosten, Farben und anderer Größe wirken. Er behält seine Fähigkeiten und Typen.*)
3/3

- Du bestimmst die Kreatur deiner Wahl, sowie du die ausgelöste Fähigkeit des Stahl-Seraphs auf den Stapel legst. Du entscheidest, welche Fähigkeit jene Kreatur erhält, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Statisches Netz
{3}{W}
Verzauberung
Wenn das Statische Netz ins Spiel kommt, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis das Statische Netz das Spiel verlässt.
Wenn das Statische Netz ins Spiel kommt, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu und erzeugst einen getappten Kraftstein-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{T}: Erzeuge {C}. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“*)

- Die Fähigkeit des Statischen Netzes ist eine einzelne Fähigkeit, die zwei Einmal-Effekte erzeugt: Der eine schickt die bleibende Karte ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere bringt die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurück, unmittelbar nachdem das Statische Netz das Spiel verlassen hat.

- Falls das Statische Netz das Spiel verlässt, bevor ihre erste Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an eine ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer des Statische Netzes die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Symmetriematrix

{4}

Artefakt

Immer wenn eine Kreatur, deren Stärke gleich ihrer Widerstandskraft ist, unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Falls eine oder mehrere statische Fähigkeiten, die auf Kreaturen wirken, die ins Spiel kommen, ihre Stärke oder Widerstandskraft ändern, werden jene Fähigkeiten berücksichtigt, wenn du bestimmst, ob die Fähigkeit der Symmetriematrix ausgelöst wird oder nicht. Dasselbe gilt für Ersatzeffekte, die darauf wirken, wie sie ins Spiel kommen, wie beispielsweise mit +1/+1-Marken oder als Kopie einer anderen Kreatur.

Tawnos der Spielzeugmacher

{3}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

3/5

Immer wenn du einen Bestie- oder Vogel-Kreaturenzauber wirkst, kannst du ihn kopieren, außer dass die Kopie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Artefakt ist. *(Die Kopie wird zu einem Spielstein.)*

- Eine verrechnete Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein, d. h., der Spielstein wird nicht „erzeugt“. Effekte, die prüfen, ob ein Spielstein erzeugt wird, interagieren nicht mit einem Spielstein, der aufgrund von der Fähigkeit von Tawnos, dem Spielzeugmacher, ins Spiel kommt.
- Die Kopie behält alle Entscheidungen, die für den Original-Zauberspruch getroffen wurden, sowie er gewirkt wurde, einschließlich der Werte, die für X in seinen Manakosten bestimmt wurden, und ob alternative oder zusätzliche Kosten bestimmt wurden. Falls beispielsweise der Original-Kreaturenzauber Bonus hatte und seine Bonuskosten bezahlt wurden, gilt dies auch für die Kopie.

Tawnos' Bastelei

{3} {G}

Spontanzauber

Lege zwei +1/+1-Marken auf ein Artefakt, eine Kreatur oder ein Land deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst.

Enttappe die bleibende Karte. Falls sie keine Kreatur ist, wird sie zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einer 0/0 Kreatur.

- Tawnos' Bastelei gewährt nicht Eile. Falls also eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und die nach Beginn deines Versorgungssegments ins Spiel gekommen ist, auf diese Weise zu einer Kreatur wird, kann sie erst in deinem nächsten Zug angreifen. Aktivierte Fähigkeiten mit einem {T}-Symbol in ihren Kosten können ebenfalls frühestens in deinem nächsten Versorgungssegment aktiviert werden. Insbesondere bedeutet das, dass ein Land, das seit deinem letzten Versorgungssegment ins Spiel gekommen ist, nicht für Mana getappt werden kann, falls es auf diese Weise zu einer Kreatur wird.
- Ein Artefakt oder ein Land, das seit Beginn deines Versorgungssegments im Spiel war (selbst wenn es zu dem Zeitpunkt noch keine Kreatur war) und auf diese Weise zu einer Kreatur wird, kann in deinem Zug angreifen und seine Fähigkeiten können aktiviert werden.

Terisischer Gedächtnisschinder

{7}

Artefaktkreatur — Juggernaut

6/4

Immer wenn der Terisische Gedächtnisschinder angreift, millt der verteidigende Spieler die Hälfte seiner Bibliothek, aufgerundet.

Exhumieren {1} {U} {U} {U} (*{1}{U}{U}{U}: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.*)

- Falls du denselben Spieler mit zwei Terisischen Gedächtnisschindern angreiffst, millt jener Spieler die Hälfte seiner Bibliothek, sowie die Fähigkeit des ersten Gedächtnisschinders verrechnet wird. Dann millt er die Hälfte des Rests seiner Bibliothek, sowie die Fähigkeit des zweiten Gedächtnisschinders verrechnet wird. Er millt nicht seine gesamte Bibliothek, es sei denn, er hatte zu Beginn nur drei oder weniger Karten in seiner Bibliothek.

Teuflischer Vorsatz

{1} {B}

Hexerei

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.

- Spieler können erst antworten, sobald dieser Zauberspruch gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst.

Titantias Befehl

{4}{G}{G}

Hexerei

Bestimme zwei —

- Schicke den Friedhof eines Spielers deiner Wahl ins Exil. Du erhältst für jede Karte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, 1 Lebenspunkt dazu.
 - Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Länderkarten, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.
 - Erzeuge zwei 2/2 grüne Bär-Kreaturespielsteine.
 - Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, zwei +1/+1-Marken.
- Falls du den ersten Modus bestimmst und jener Spieler ein illegales Ziel ist, sowie Titantias Befehl verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch vom Stapel entfernt und keiner seiner Effekte tritt ein.

Träume aus Stahl und Öl

{B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt seine Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Artefakt- oder Kreaturenkarte und bestimmst dann eine Artefakt- oder Kreaturenkarte in seinem Friedhof. Schicke die bestimmten Karten ins Exil.

- Du musst eine Artefakt- oder Kreaturenkarte auf seiner Hand bestimmen, falls er eine offen vorzeigt. Ebenso gilt: Du musst eine Artefakt- oder Kreaturenkarte in seinem Friedhof bestimmen, falls sich dort eine befindet.
- Falls der Gegner keine Artefakt- oder Kreaturenkarte auf seiner Hand hat, musst du immer noch eine Artefakt- oder Kreaturenkarte in seinem Friedhof bestimmen, die ins Exil geschickt werden soll.

Turmarbeiter

{3}

Artefaktkreatur — Montagearbeiter

1/3

Reichweite

{T}: Erzeuge {C}. Falls du Kreaturen namens Bergwerksarbeiter und Kraftwerksarbeiter kontrollierst, erzeuge stattdessen {C}{C}{C}.

- Du erzeugst {C}{C}{C} statt {C}, falls du mindestens eine Kreatur namens Bergwerksarbeiter und mindestens eine Kreatur namens Kraftwerksarbeiter kontrollierst.

Überwältigende Reue

{4} {B}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede

Kreaturenkarte in deinem Friedhof {1} weniger.

Schicke eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner
Wahl ins Exil.

- Die erste Fähigkeit der Überwältigenden Reue ändert weder ihre Manakosten noch ihren Manabetrag. Sie reduziert nur die Kosten für das Wirken des Zauberspruchs.
 - Die erste Fähigkeit der Überwältigenden Reue kann ihre Kosten nicht unter {B} reduzieren.
-

Unersättlicher Gigamaulwurf

{3} {B}

Kreatur — Maulwurf, Schrecken

2/3

Wenn der Unersättliche Gigamaulwurf ins Spiel kommt, millst du drei Karten. Du kannst von den auf diese Weise gemillten Karten eine Kreaturenkarte auf deine Hand nehmen. Falls du dies nicht tust, lege eine +1/+1-Marke auf den Unersättlichen Gigamaulwurf. *(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- Du legst eine +1/+1-Marke auf den Unersättlichen Gigamaulwurf, falls du keine Kreaturenkarte mit seiner Fähigkeit auf deine Hand nimmst, selbst wenn unter den gemillten Karten keine Kreaturenkarte war.
 - Falls ein Ersatzeffekt dafür sorgt, dass die gemillten Karten ins Exil geschickt werden, anstatt auf den Friedhof gelegt zu werden, gilt dieser Effekt immer noch für die Karten im Exil, die „auf diese Weise gemillt wurden“.
-

Urza, Fürstprotector

{1}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

2/4

Artefaktzauber, Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

{7}: Falls du Urza, Fürstprotector, und ein Artefakt namens Machtstein und Schwächestein besitzt und kontrollierst, schicke beide ins Exil und verschmilz sie dann zu Urza dem Planeswalker. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

////

Machtstein und Schwächestein

{5}

Legendäres Artefakt — Kraftstein

Wenn Machtstein und Schwächestein ins Spiel kommen, bestimme eines —

- Ziehe zwei Karten.
- Eine Kreatur deiner Wahl erhält -5/-5 bis zum Ende des Zuges.

{T}: Erzeuge {C}{C}. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um Nichtartefakt-Zaubersprüche zu wirken.

(Verschmilzt mit Urza, Fürstprotector.)

////

Urza der Planeswalker

Farbindikator: weiß, blau

Legendärer Planeswalker — Urza

7

Du kannst zweimal pro Zug Loyalitätsfähigkeiten von Urza dem Planeswalker aktivieren, anstatt nur einmal.

+2: Artefaktzauber, Spontanzauber und Hexereien, die du in diesem Zug wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

+1: Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

0: Erzeuge zwei 1/1 farblose Soldat-Artefaktkreaturespielsteine.

-3: Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil.

-10: Artefakte und Planeswalker, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Zerstöre alle bleibenden Karten, die keine Länder sind.

- Die erste Fähigkeit von Urza, Fürstprotector, kann nicht die farbigen Manakosten von Zaubersprüchen, die du wirkst, reduzieren.
 - Während jedes deiner Züge kannst du die Loyalitätsfähigkeiten von Urza dem Planeswalker zweimal aktivieren. Dabei spielt es keine Rolle, ob du dieselbe Fähigkeit zweimal aktivierst oder zwei verschiedene Fähigkeiten je einmal.
-

Urza, Prinz von Kroog
{2}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
2/3
Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.
{6}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines
Artefakts deiner Wahl ist, das du kontrollierst, außer dass
er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine 1/1 Soldat-
Kreatur ist.

- Bei der aktivierten Fähigkeit von Urza, Prinz von Kroog, kopiert der Spielstein genau das, was auf die ursprüngliche bleibende Karte aufgedruckt war mit den aufgelisteten Ausnahmen und sonst nichts (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Soldat-Kreatur. Seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft sind 1/1. Dies sind die kopierbaren Werte der Eigenschaften des Spielsteins, die andere Effekte kopieren können.
- Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte bleibende Karte (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls die kopierte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert der von Urza erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.

Urzas Befehl
{2}{U}{U}
Spontanzauber
Bestimme zwei —
• Kreaturen, die du nicht kontrollierst, erhalten -2/-0 bis zum Ende des Zuges.
• Erzeuge einen getappten Kraftstein-Spielstein.
• Erzeuge einen getappten 0/0 farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein mit „Diese Kreatur erhält +1/+1 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.“
• Hellsicht 1, ziehe dann eine Karte.

- Die Fähigkeit jenes Konstrukt-Spielsteins zählt das Konstrukt selbst, also ist es mindestens 1/1.
-

Urzas Sylex

{3}

Legendäres Artefakt

{2} {W} {W}, {T}, schicke Urzas Sylex ins Exil: Jeder Spieler bestimmt sechs Länder, die er kontrolliert.

Zerstöre alle anderen bleibenden Karten. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Wenn Urzas Sylex aus dem Spiel ins Exil geschickt wird, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, durchsuche deine Bibliothek nach einer Planeswalkerkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Urzas Sylex wird vor der aktivierten Fähigkeit verrechnet. Das bedeutet, dass du entscheidest, ob zu {2} bezahlst und deine Bibliothek durchsuchst, bevor ein Spieler Länder bestimmt. Insbesondere bedeutet das, dass die anderen Spieler wissen, nach welcher Planeswalkerkarte du gesucht hast, bevor sie Länder bestimmen.

Vernichtender Blitz

{1} {R}

Hexerei

Der Vernichtende Blitz fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur bzw. der Planeswalker in diesem Zug sterben würde, schicke sie bzw. ihn stattdessen ins Exil.

- Der Kreatur muss nicht unbedingt Schaden durch den Vernichtenden Blitz zugefügt werden, damit sie ins Exil geschickt wird. Falls sie in jenem Zug aus einem beliebigen Grund sterben würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt.

Verschwenderische Ernte

{2} {G}

Spontanzauber

Du millst fünf Karten. Du kannst von den auf diese Weise gemillten Karten eine bleibende Karte auf deine Hand nehmen. *(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- Falls ein Ersatzeffekt dafür sorgt, dass die gemillten Karten ins Exil geschickt werden, anstatt auf den Friedhof gelegt zu werden, gilt dieser Effekt immer noch für die Karten im Exil, die „auf diese Weise gemillt wurden“.
-

Visionen von Phyrexia

{2} {R} {R}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug keine Karte aus dem Exil gespielt hast, erzeuge einen getappten Kraftstein-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}: Erzeuge {C}. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“)*

- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du eine Karte mit der ersten Fähigkeit der Visionen von Phyrexia spielst, und falls es ein Zauberspruch ist, musst du seine Kosten bezahlen, um ihn zu wirken.
- Falls du aus einem beliebigen Grund eine Karte aus dem Exil gespielt hast, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst, selbst wenn es nicht die Karte war, die du mit der ersten Fähigkeit ins Exil geschickt hast.
- Falls die Karte, die mit der ersten Fähigkeit ins Exil geschickt wurde, ein Spontanzauber ist, kannst du ihn in deinem Endsegment spielen, nachdem die letzte Fähigkeit der Visionen von Phyrexia bereits verrechnet wurde und einen Kraftstein-Spielstein erzeugt hat. Da kannst damit sozusagen zwei Fliegen mit einer Klappe vollenden.

Wettrüsten

{3} {R}

Verzauberung

{3} {R}: Du kannst eine Artefaktkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen. Das Artefakt erhält Eile. Opfere es zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Du opferst das Artefakt nur, falls du es zu Beginn des nächsten Endsegments immer noch kontrollierst. Falls das Artefakt das Spiel verlassen hat, opferst du es nicht, selbst wenn es später zurückgekehrt ist.

Wiederinbetriebnahme

{1} {W}

Hexerei

Bringe eine Artefakt- oder eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Falls auf diese Weise eine Kreatur ins Spiel kommt, kommt sie mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

- Falls ein Nichtkreatur-Artefakt auf diese Weise ins Spiel zurückgebracht wird und ein anderer Effekt dafür sorgen würde, dass jenes Artefakt eine Kreatur ist, während es im Spiel ist (wie zum Beispiel die Fähigkeit von Marsch der Maschinen), kommt jenes Artefakt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.
-

Wurzeldraht-Flickwerk

{5}

Artefaktkreatur — Golem

5/5

{3}{G}{G}, opfere das Wurzeldraht-Flickwerk: Erzeuge einen X/X farblosen Golem-Artefaktkreaturespielstein, wobei X gleich der dreifachen Stärke des Wurzeldraht-Flickwerks ist. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

//

{1}{G}

Prototyp (*Du kannst diesen Zauberspruch mit anderen Manakosten, Farben und anderer Größe wirken. Er behält seine Fähigkeiten und Typen.*)

2/3

- Verwende die Stärke des Wurzeldraht-Flickwerks zu dem Zeitpunkt, zu dem er zuletzt im Spiel war (nicht die Stärke der Kreaturenkarte im Friedhof), um den Wert von X zu bestimmen.

Zwergen-Schmiedesinger

{1}{R}

Kreatur — Zwerg, Zauberer

1/3

Abwehr — 2 Lebenspunkte bezahlen. (*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 2 Lebenspunkte.*)

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

- Jeder Zauberspruch, den du wirkst und der nicht den Typ Kreatur hat, löst Bravour aus. Falls ein Zauberspruch mehrere Typen hat und einer davon Kreatur ist (wie zum Beispiel bei einer Artefaktkreatur), wird Bravour durch ihn nicht ausgelöst. Das Spielen von Ländern löst Bravour ebenfalls nicht aus.
- Bravour geht über dem Zauberspruch auf den Stapel, der die Fähigkeit ausgelöst hat. Sie wird vor dem Zauberspruch verrechnet.
- Sobald die Bravour-Fähigkeit ausgelöst wurde, besteht keine Verbindung mehr zwischen ihr und dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat. Falls der Zauberspruch neutralisiert wird, wird Bravour dennoch verrechnet.

Akribische Ausgrabung

{W}

Verzauberung

{2}{W}: Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Falls sie Exhumieren hat, schicke sie stattdessen ins Exil und bringe sie dann auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl Exhumieren hat und mit ihrer Exhumieren-Fähigkeit ins Spiel gebracht wurde, kann dieser Effekt sie trotzdem ins Exil schicken und auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

KRIEG DER BRÜDER JUMPSTART – KARTENSPEZIFISCHES

Drache des Handwerkers

{6}

Artefaktkreatur — Drache

4/4

Fliegend

{R}: Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, erhalten

+1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Exhumieren {3}{R}{R} (*{3}{R}{R}: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile.*

Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder

falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele

Exhumieren wie eine Hexerei.)

- Die erste aktivierte Fähigkeit betrifft nur Artefaktkreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Jegliche Artefaktkreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, werden nicht betroffen.

Holzrufer-Automat

{10}

Artefaktkreatur — Konstrukt

8/8

Wenn der Holzrufer-Automat ins Spiel kommt und falls du ihn gewirkt hast, enttappe ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Es wird zu einer Baumhirte-Kreatur mit Eile und Basis-Stärke und -Widerstandskraft in Höhe der Stärke und Widerstandskraft des Holzrufer-Automaten.

Es ist immer noch ein Land.

//

{2}{G}{G}

Prototyp (*Du kannst diesen Zauberspruch mit anderen*

Manakosten, Farben und anderer Größe wirken. Er

behält seine Fähigkeiten und Typen.)

3/3

- Verwende die Stärke und Widerstandskraft des Holzrufer-Automaten zu dem Zeitpunkt, zu dem seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, um die Basis-Stärke und -Widerstandskraft des Baumhirte-Kreaturenlandes zu ermitteln. Falls der Holzrufer-Automat nicht mehr im Spiel ist, verwende die Stärke und Widerstandskraft, die er hatte, als er noch im Spiel war.
-

Rettungshund
{3}{W}{W}
Kreatur — Hund, Soldat
3/3

Aufblitzen
Wenn der Rettungshund ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf jeden anderen Soldaten, den du kontrollierst.
Verhindere allen Schaden, der anderen angreifenden Soldaten, die du kontrollierst, zugefügt würde.

- Der Rettungshund verhindert Schaden, der anderen angreifenden Soldaten zugefügt wird, selbst wenn er nicht selbst angreift.
- Falls der Rettungshund das Spiel verlässt, bevor deinen anderen angreifenden Soldaten Kampfschaden zugefügt wurde, wird ihnen ganz normal Schaden zugefügt. Es ist daher normalerweise keine gute Idee, mit dem Rettungshund anzugreifen, falls dein Gegner ihn mit einer Kreatur blocken könnte, die Erstschatz hat und genug Stärke, um ihn zu töten.

Schreckensballista
{7}
Artefaktkreatur — Konstrukt
5/3

Bedrohlich
Immer wenn die Schreckensballista angreift, kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.
Exhumieren {3}{B}{B} ({3}{B}{B}): *Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.*

- Du bestimmst kein Ziel für die ausgelöste Fähigkeit der Schreckensballista, wenn sie angreift. Nur falls du dich entscheidest, eine Kreatur zu opfern, wird eine zweite ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel für jene zweite Fähigkeit. Spieler können wie gewohnt auf diese zweite Fähigkeit antworten.

KRIEG DER BRÜDER COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES

Abbild des Maschinengottes
{4}
Artefakt
Du kannst das Abbild des Maschinengottes als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass es ein Artefakt ist und „{T}: Erzeuge {U}“ hat. (*Sie ist keine Kreatur.*)
{T}: Erzeuge {U}.

- Die Fähigkeit des Abbilds des Maschinengottes hat die Kreatur nicht als Ziel.

- Außer ihren Typen und Nichtartefakt-Untertypen kopiert das Abbild des Maschinengottes genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten) und es hat „{T}: Erzeuge {U}.“ Es kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an ihr Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Das Abbild des Maschinengottes kopiert keine Typen (wie Kreatur oder Verzauberung oder Nichtartefakt-Untertypen (wie Phyrexianer oder Elf), die die Kreatur hatte, aber es kopiert Übertypen wie legendär und Artefakt-Untertypen (wie Schatz oder Fahrzeug). Es hat außerdem den gleichen Namen – falls du also eine legendäre Kreatur kopierst, die du kontrollierst, musst du eine von beiden bestimmen und die andere aufgrund der Legendenregel auf deinen Friedhof legen.
 - Falls das Abbild des Maschinengottes einen Planeswalker kopiert, der aufgrund eines Effekts zu einer Kreatur geworden ist, hat das Abbild des Maschinengottes die Loyalitätsfähigkeiten jenes Planeswalkers, aber sein einziger Kartentyp ist Artefakt (in den meisten Fällen ist es immer noch legendär). Da es selbst kein Planeswalker ist, kommt es nicht mit Loyalitätsmarken ins Spiel, es stirbt aber auch nicht dadurch, dass es keine hat. Ebenso gilt, dass es nicht angegriffen werden kann und dass ihm kein Schaden zugefügt werden kann. Du kannst nur eine Loyalitätsfähigkeit jener bleibenden Karte pro Zug aktivieren. Falls es später zu einer Kreatur wird und ihm Schaden zugefügt wird, entfernt jener Schaden keine Loyalitätsmarken von ihm.
 - Falls das Abbild des Maschinengottes eine Sage kopiert, die aufgrund eines Effektes zu einer Kreatur geworden ist, hat es die Kapitel-Fähigkeiten jener Sage, aber es wird nicht jeden Zug eine Sagenmarke auf es gelegt, weil es selbst keine Sage ist, da sein einziger Kartentyp Artefakt ist. Es kommt auch nicht mit Marken ins Spiel, es sei denn, es hat die Überblättern-Fähigkeit, die auf manchen Sagenkarten des Sets *Dominarias Bund* vorkommt. Falls es dir gelingt, Sagenmarken darauf zu legen, wird die entsprechende Fähigkeit bzw. Fähigkeiten ausgelöst. Es wird nicht geopfert, wenn so viele Sagenmarken auf ihm liegen, wie es Kapitel hat.
 - Falls das Abbild des Maschinengottes ein Land mit einem Standardlandtyp kopiert, das aufgrund eines Effekts zu einer Kreatur geworden ist, hat es keine der Manafähigkeiten, die jenes Land aufgrund seiner Landtypen hat (es hat allerdings jene, die es sich selbst gewährt). Falls beispielsweise ein Wald-Standardland aufgrund eines Effekts zu einer Kreatur geworden ist und das Abbild des Maschinengottes als Kopie von ihm ins Spiel gekommen ist, ist es ein Standard-Artefakt namens Wald mit „{T}: Erzeuge {U}“, aber ohne die zugehörige Fähigkeit „{T}: Erzeuge {G}.“
 - Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Falls die bestimmte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt das Abbild des Maschinengottes als Kopie von (b) ins Spiel (mit den aufgelisteten Ausnahmen).
 - Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert das Abbild des Maschinengottes die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen. Das Abbild des Maschinengottes ist nie ein Spielstein, auch nicht, wenn es einen Spielstein kopiert.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn das Abbild des Maschinengottes ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Kreatur funktionieren ebenfalls. Beachte, dass manche dieser Effekte nur ordnungsgemäß funktionieren, falls es eine Kreatur ist, und gegebenenfalls nichts Produktives bewirken, da die Kopie ein Artefakt und keine Kreatur ist.
 - Falls das Abbild des Maschinengottes irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann es nicht zu einer Kopie jener Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.
-

Ashnod die Herzlose

{2}{U}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

1/4

Todesberührung

Immer wenn du eine Fähigkeit eines Artefakts oder einer Kreatur aktivierst, die keine Manafähigkeit ist, und falls eine oder mehrere bleibende Karten geopfert wurden, um sie zu aktivieren, kannst du die Fähigkeit kopieren. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. *(Das Opfern eines Artefakts, um Mana zu erzeugen, das zum Aktivieren einer Fähigkeit ausgegeben wird, zählt nicht.)*

- „Geopfert, um sie zu aktivieren“ bedeutet, dass eine bleibende Karte geopfert wurde, um die Kosten der Fähigkeit zu bezahlen. Ein Artefakt zu opfern, um Mana zu erzeugen, mit dem du die Aktivierungskosten bezahlst, wie zum Beispiel einen Schatz-Spielstein, zählt nicht.
-

Die Erzimandritin

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

0/5

Zu Beginn deines Versorgungssegments erhältst du X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand minus 4 ist.

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält jeder Berater, Handwerker und Mönch, den du kontrollierst, Wachsamkeit und erhält bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du dazuerhalten hast.

Tappe drei ungetappte Berater, Handwerker und/oder Mönche, die du kontrollierst: Ziehe eine Karte.

- Du kannst keine negative Anzahl an Lebenspunkten dazuerhalten. Falls du weniger als vier Karten auf der Hand hast, sowie die erste Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du keine Lebenspunkte dazu, aber du verlierst auch keine Lebenspunkte.
 - Da die aktivierte Fähigkeit Der Erzimandritin nicht das Symbol für Tappen in ihren Kosten hat, kannst du auch Kreaturen tappen, die nach Beginn deines aktuellsten Zuges unter deine Kontrolle gekommen sind (auch Die Erzimandritin selbst), um die Kosten zu bezahlen.
-

Drahtchirurgen

{4} {B} {B}

Kreatur — Mensch, Handwerker

6/5

Verursacht Furcht (*Diese Kreatur kann außer von Artefaktkreaturen und/oder schwarzen Kreaturen nicht geblockt werden.*)

Jede Artefaktkreaturenkarte in deinem Friedhof hat Zugabe. Ihre Zugabe-Kosten sind gleich ihren Manakosten. (*Schicke die Karte ins Exil und bezahle ihre Manakosten: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.*)

- Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
- Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
- Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
- Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.
- Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
- Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker angreifen oder gar nicht angreifen. Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.
- Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt permanent im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.

Farid, geschäftstüchtiger Schrottsammler

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Immer wenn ein Nichtspielstein-Artefakt, das du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, erzeuge einen farblosen Artefaktspielstein namens Schrott.

{1} {R}, opfere ein Artefakt: Bestimme eines —

- Lege eine +1/+1-Marke auf Farid. Er erhält Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.
- Stachle eine Kreatur deiner Wahl an.
- Wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte.

- Der Name des Spielsteins ist Schrott und er hat keine Fähigkeiten.
- Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur, die jener Spieler kontrolliert und die angestachelt wurde, getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle des Spielers war (und nicht Eile hat), dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, eine Kreatur einen Spieler angreifen zu lassen, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur jenen Spieler auch nicht angreifen.
- Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler angreifen als den Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie angestachelt hat, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen gegnerischen Planeswalker (den ein Gegner kontrolliert) oder den Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.
- Angestachelt geworden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie wie oben beschrieben angreifen, selbst wenn sie alle ihre Fähigkeiten verliert.
- Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Falls es eine zusätzliche Kampfphase in diesem Zug gibt, oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erlangt, bevor sie aufhört, angestachelt zu sein, muss sie erneut angreifen, falls möglich.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat, da dies die maximale Anzahl an Anstacheln-Bedingungen erfüllt. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, bestimmst du, welchen Gegner sie angreift.

Funkelstöberer

{3}{U}

Kreatur — Sceaada

1/3

Fliegend

Der Funkelstöberer erhält $+X/+0$, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag unter den Artefakten ist, die du kontrollierst.

Immer wenn der Funkelstöberer einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek aufdecken. Nimm eine Artefaktkarte, die auf diese Weise aufgedeckt wurde, auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.

- Falls ein Artefakt im Spiel ein $\{X\}$ in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.

Gelehrter der Neuen Horizonte

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Späher

1/1

Der Gelehrte der Neuen Horizonte kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

{T}, entferne eine Marke von einer bleibenden Karte, die du kontrollierst: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Ebene-Karte und zeige sie offen vor. Falls ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du, kannst du die Karte getappt ins Spiel bringen. Falls du die Karte nicht ins Spiel bringst, nimm sie auf deine Hand. Mische danach.

- Du kannst dich dazu entscheiden, die Karte auf die Hand zu nehmen, anstatt sie ins Spiel zu bringen, selbst wenn ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du.

Hochofen-Höllendrache

{7}{R}{R}

Kreatur — Drache

5/5

Artefakt-Opfer (*Du kannst diesen Zauberspruch wirken, als ob er Aufblitzen hätte, indem du ein Artefakt opferst und die Manakosten-Differenz zum geopfertem Artefakt bezahlst. Manakosten schließen die Farben mit ein.*)

Fliegend, Doppelschlag

Kreaturen haben Doppelschlag, solange sie deine Gegner angreifen.

- Wenn du einen Zauberspruch wirkst und dabei die Opfer-Fähigkeit benützt, reduziert generisches Mana in den Manakosten der geopferten bleibenden Karte nur das generische Mana in den Gesamtkosten des Zauberspruchs. Farbigen und farbloses Mana in den Manakosten der geopferten bleibenden Karte reduziert Mana desselben Typs in den Gesamtkosten des Zauberspruchs. Sämtliches überschüssiges Mana reduziert die Gesamtkosten des Zauberspruchs um entsprechend viel generisches Mana. Die Gesamtkosten des Zauberspruchs können nicht unter {0} reduziert werden.
- Die letzte Fähigkeit des Hochofen-Höllendrachens gilt für jede Kreatur, die einen deiner Gegner angreift, selbst wenn ein anderer Gegner jene Kreatur kontrolliert.

Kaylas Spieluhr

{2}

Legendäres Artefakt

{W}, {T}: Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an und schicke sie dann verdeckt ins Exil.

(*Du kannst sie dir jederzeit anschauen.*)

{T}: Bis zum Ende des Zuges kannst du Karten spielen, die du besitzt und die von Kaylas Spieluhr ins Exil geschickt wurden.

- Kein anderer Spieler darf sich die verdeckten Karten im Exil ansehen, die du besitzt und die von Kaylas Spieluhr ins Exil geschickt wurden, selbst wenn ein anderer Spieler die Kontrolle über die Spieluhr übernimmt.

Marsch des Fortschritts

{2} {U}

Hexerei

Bestimme eine Artefaktkreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Erzeuge für jede Kreatur, die auf diese Weise bestimmt wurde, einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist.

Überlast {6} {U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, verändere seinen Text, indem du alle Vorkommen von „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“ ersetzt.)*

- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Original-Artefaktkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Falls die kopierte Artefaktkreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Falls die bestimmte Artefaktkreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
 - Falls die bestimmte Artefaktkreatur selbst ein Spielstein ist, kopiert der Spielstein, den der Marsch des Fortschritts erzeugt, die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Artefakt-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 bestimmten Kreatur funktionieren ebenfalls.
 - Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
 - Da ein Zauberspruch mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch bleibende Karten betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
 - Überlast ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch wirken kannst.
 - Einen Zauberspruch mit Überlast zu wirken, verändert nicht die Manakosten des Zauberspruchs. Du bezahlst nur stattdessen die Überlast-Kosten.
 - Effekte, die dafür sorgen, dass du mehr oder weniger für einen Zauberspruch bezahlst, bewirken auch, dass du entsprechend mehr oder weniger bezahlst, während du ihn für seine Überlast-Kosten wirkst.
 - Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch, der eine Überlast-Fähigkeit hat, zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.
-

Mishra der Herausragende

{2}{U}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

5/4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erzeugst du einen Spielstein, der eine Kopie eines Nichtkreatur-Artefakts deiner Wahl ist, das du kontrollierst, außer dass sein Name Mishras Kriegsautomat ist und er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine 4/4 Konstrukt-Artefaktkreatur ist. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Außer Name, Stärke, Widerstandskraft und Typ kopiert der Spielstein genau das, was auf die ursprüngliche bleibende Karte aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren angelegt sind und so weiter.
- Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat (mit den aufgelisteten Ausnahmen).
- Falls die kopierte bleibende Karte (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel (mit den aufgelisteten Ausnahmen).
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bleibenden Karte deiner Wahl funktionieren ebenfalls.

Sanwell der Rächerpilot

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Pilot

3/1

Solange eine Artefaktkreatur, die du kontrollierst, angreift, verhindere allen Schaden, der Sanwell dem Rächerpiloten zugefügt würde.

Immer wenn Sanwell getappt wird, schicke die obersten sechs Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst davon einen Fahrzeug- oder Artefaktkreaturenzauber wirken.

Lege dann den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls Sanwell der Rächerpilot, aus irgendeinem Grund eine Artefaktkreatur ist, sieht seine erste Fähigkeit ihn selbst, solange er angreift.
 - Du musst alle Kosten für einen Zauberspruch bezahlen, der mit Sanwells letzter Fähigkeit gewirkt wird.
 - Falls du dich entscheidest, einen passenden Zauberspruch nicht zu wirken, wird er zusammen mit den anderen ins Exil geschickten Karten unter deine Bibliothek gelegt. Du kannst nicht entscheiden, ihn erst später zu wirken.
-

Schülerin von Caelus Nin
{4} {W}
Kreatur — Mensch, Zauberer
3/4

Wenn die Schülerin von Caelus Nin ins Spiel kommt, bestimmt jeder Spieler, beginnend mit dir, bis zu fünf bleibende Karten, die er kontrolliert. Außer der Schülerin von Caelus Nin destabilisieren sich alle bleibenden Karten, die nicht auf diese Weise bestimmt wurden. Bleibende Karten können sich nicht stabilisieren.

- Die letzte Fähigkeit bedeutet, dass sich keine bleibenden Karten stabilisieren können, egal unter wessen Kontrolle, solange die Schülerin von Caelus Nin im Spiel ist. Dazu gehören bleibende Karten, die sich auf andere Weise destabilisiert haben als durch die erste Fähigkeit, und sogar bleibende Karten, die bereits destabilisiert waren, sowie die Schülerin von Caelus Nin ins Spiel kommt. Sobald sie das Spiel verlässt, stabilisiert sich jede destabilisierte bleibende Karte ganz normal während des Enttappsegments ihres Beherrschers mit einer Ausnahme (siehe unten).
 - Falls ein Effekt dafür sorgt, dass eine bleibende Karte sich destabilisiert „bis“ ein bestimmtes Ereignis eintritt und jenes Ereignis eintritt, während die Schülerin von Caelus Nin noch im Spiel ist, bleibt die destabilisierte bleibende Karte für immer destabilisiert.
 - Falls die Schülerin von Caelus Nin selbst sich destabilisiert, können andere bleibende Karten sich ganz normale stabilisieren, während sie destabilisiert ist. Während des Enttappsegment ihres Beherrschers stabilisieren sich Caelus Nin und alle anderen bleibenden Karten, die jener Spieler kontrolliert, gleichzeitig.
 - Solange eine bleibende Karte destabilisiert ist, wird sie behandelt, als würde sie nicht existieren. Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie 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 einmaligen Effekte, die warten, „bis [dies] das Spiel verlässt“, z. B. der der Bannenden Priesterin, geschehen nicht, wenn eine bleibende Karte destabilisiert wird.
 - Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der der Vodalischen Gedankensängerin 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 an eine bleibende Karte angelegt ist, die sich destabilisiert, destabilisiert sich ebenfalls. Sie stabilisieren sich mit der bleibenden Karte und sind immer noch an diese angelegt. Ebenso gilt: Bleibende Karten mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
 - Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
-

Stab der Titania

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Wäldern ist, die du kontrollierst.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, erzeuge einen 1/1 grünen Wald-Dryade-Landkreaturespielstein.

(Er ist von Einsatzverzögerung betroffen.)

Ausrüsten {3}

- Wald ist ein Land-Untertyp. Dryade ist ein Kreatur-Untertyp. Falls ein Effekt dazu führt, dass der Spielstein einen anderen Land-Untertyp hat, wirkt sich das nicht auf seine Kreatur-Untertypen (oder seine Farbe) aus und umgekehrt.
-

Tawnos, erhabener Überlebender

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

1/3

{2}, {T}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von bis zu einem Artefaktspielstein deiner Wahl ist, den du kontrollierst. Du millst zwei Karten.

{1}{W}{U}{B}, {T}, opfere zwei Artefaktspielsteine, schicke eine Artefakt- oder Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie der ins Exil geschickten Karte ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt ist.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Spielstein, den du mit der ersten Fähigkeit erzeugst, kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins, den er kopiert, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Der neu erzeugte Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren und/oder Ausrüstungen daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
 - Falls der ursprüngliche Spielstein etwas anderes kopiert, verwendet der von dir erzeugte Spielstein die kopierbaren Werte des ursprünglichen Spielsteins. In den meisten Fällen wird er zu einer Kopie von dem, was der ursprüngliche Spielstein kopiert.
 - Für beide Fähigkeiten gilt: Falls ein Spielstein erzeugt wird, der einen Spielstein oder eine Karte mit {X} in seinen bzw. ihren Manakosten kopiert, ist X gleich 0.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des Spielsteins, den du erzeugst, werden ausgelöst, wenn er ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins bzw. der kopierten Karte funktionieren ebenfalls.
-

Titania, Kraft der Natur
{4} {G} {G}
Legendäre Kreatur — Elementarwesen
6/6
Du kannst Wälder aus deinem Friedhof spielen.
Immer wenn ein Wald unter deiner Kontrolle ins Spiel
kommt, erzeuge einen 5/3 grünen Elementarwesen-
Kreaturenspielstein.
Immer wenn ein Elementarwesen, das du kontrollierst,
stirbt, kannst du drei Karten millen.

- Titania, Kraft der Natur, verändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du diese Wälder spielen kannst. Du kannst auch weiterhin nur ein Land pro Zug spielen, und nur während deiner Hauptphase, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.

Urza, oberster Handwerker
{3} {W} {U} {B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
4/5
Affinität zu Artefaktkreaturen (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Artefaktkreatur, die du kontrollierst, {1} weniger.*)
Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, haben Bedrohlichkeit.
Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du einen 0/0 farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein mit „Diese Kreatur erhält +1/+1 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.“

- Die Fähigkeit jenes Konstrukt-Spielsteins zählt das Konstrukt selbst, also ist es mindestens 1/1.

Verhüttungsbottich
{4}
Artefakt
{1}, {T}, opfere ein anderes Artefakt: Decke die obersten acht Karten deiner Bibliothek auf. Bringe davon bis zu zwei Nichtkreatur-Artefaktkarten mit Gesamt-Manabetrag kleiner oder gleich dem Manabetrag des geopferten Artefakts ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls ein auf diese Weise aufgedecktes Artefakt ein {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
-

Wundersamer Schmelztiegel

{7}

Artefakt

Bleibende Karten, die du kontrollierst, haben Abwehr {2}.

Zu Beginn deines Endsegments millst du zwei Karten.

Schicke dann eine per Zufall bestimmte Nichtland-Karte aus deinem Friedhof ins Exil. Kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. *(Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

- Falls du die Kopie nicht wirkst (z. B. weil es keine legalen Ziele gibt oder du nicht möchtest), hört die Kopie auf zu existieren.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls die Kopie {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.
- Die Karte bleibt im Exil, unabhängig davon, was mit der Kopie geschieht.

Wurzelpfad-Läuterin

{3}{G}

Kreatur — Elf, Druiden

3/4

Länder, die du kontrollierst, und Länderkarten in deiner Bibliothek sind Standardländer.

- Der Übertyp Standard gewährt einem Land keine Fähigkeiten, die es nicht bereits hatte, und entfernt keine Kartentypen, Untertypen oder Übertypen. Beispielsweise wird eine Länderkarte, die legendär ist, sowohl den Übertyp Standard als auch legendär haben, während sie im Spiel oder in deiner Bibliothek ist.
- Insbesondere gewährt der Übertyp Standard auch keine Standardlandtypen. Falls ein Effekt dich anweist, deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte zu durchsuchen, während du die Wurzelpfad-Läuterin kontrollierst, kannst du deine Bibliothek nach einer beliebigen Länderkarte durchsuchen. Falls ein Effekt dich jedoch anweist, deine Bibliothek nach einer Karte mit einem Standardlandtyp zu durchsuchen, musst du sie nach einem Land durchsuchen, das eine Ebene, eine Insel, ein Sumpf, ein Gebirge oder ein Wald ist, unabhängig davon, ob das Land ein Standardland ist oder nicht.
- Länder mit dem Übertyp Standard sind keine Nichtstandardländer mehr. Das kann ändern, welche Effekte für sie gelten. Falls ein Gegner beispielsweise einen Blutmond kontrolliert, eine Verzauberung, die besagt „Nichtstandardländer sind Gebirge“, und du die Wurzelpfad-Läuterin spielst, gilt der Effekt des Blutmonds nicht mehr für die Länder, die du kontrollierst, da sie alle Standardländer sind.

**JENSEITS DES MULTIVERSUMS TRANSFORMERS-KARTEN –
KARTENSPEZIFISCHES**

Blaster der Kampf-DJ

{3} {R} {G}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

3/3

Die Power der Verwandlung {1} {R} {G} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {1} {R} {G} wirken.*)

Andere Nichtspielstein-Artefaktkreaturen und Nichtspielstein-Fahrzeuge, die du kontrollierst, haben Bausteine 1. (*Sie kommen mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel. Wenn sie sterben, kannst du ihre +1/+1-Marken auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl legen.*)

Immer wenn du eine oder mehrere +1/+1-Marken auf Blaster legst, konvertiere ihn.

////

Blaster, Kampfmoral-Booster

Farbindikator: rot, grün

Legendäres Artefakt

Bausteine 3

{X}, {T}: Bewege X +1/+1-Marken von Blaster auf ein anderes Artefakt deiner Wahl. Das Artefakt erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Falls keine +1/+1-Marken auf Blaster liegen, konvertiere ihn. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls Blaster der Kampf-DJ irgendwie gleichzeitig mit einer oder mehreren anderen Artefaktkreaturen oder Fahrzeugen ins Spiel kommt, erhalten jene Kreaturen oder Fahrzeuge die Bausteine-1-Fähigkeit, die ihnen von Blaster verliehen wird, erst zu einem Zeitpunkt, zu dem sie bereits im Spiel sind; sie kommen daher nicht mit der zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.
 - Falls Blaster der Kampf-DJ gleichzeitig mit einer oder mehreren Artefaktkreaturen oder Fahrzeugen stirbt, werden die Bausteine-Fähigkeiten, die er jeder bzw. jedem gewährt hat, ausgelöst.
 - Falls auf eine Kreatur, auf der eine oder mehrere +1/+1-Marken liegen, genug -1/-1-Marken gelegt werden, dass sie stirbt, verlässt sie mit all jenen Marken das Spiel. Die Bausteine-Fähigkeit legt so viele +1/+1-Marken auf die Artefaktkreatur deiner Wahl, wie +1/+1-Marken auf dieser Kreatur lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat.
 - Wenn du Blaster den Kampf-DJ in Blaster, Kampfmoral-Booster, konvertierst, werden dadurch keine Marken durch seine Bausteine-Fähigkeit auf ihn gelegt.
 - Falls auf Blaster, Kampfmoral-Booster, weniger als X +1/+1-Marken liegen, sowie seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, werden alle seine +1/+1-Marken bewegt.
-

Blitzwing, grausamer Folterer
{5}{B}
Legendäre Artefaktkreatur — Roboter
6/5

Die Power der Verwandlung {3}{B} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {3}{B} wirken.*)

Zu Beginn deines Endsegments verliert ein Gegner deiner Wahl so viele Lebenspunkte, wie er in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat. Falls auf diese Weise keine Lebenspunkte verloren werden, konvertiere Blitzwing.

////

Blitzwing, adaptiver Angreifer
Farbindikator: schwarz
Legendäres Artefakt — Fahrzeug
3/5

Lebendes Metall (*Solange es dein Zug ist, ist dieses Fahrzeug auch eine Kreatur.*)

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bestimmst du per Zufall Flugfähigkeit oder Unzerstörbarkeit. Blitzwing erhält jene Fähigkeit bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn Blitzwing einem Spieler Kampfschaden zufügt, konvertiere ihn.

- Nachdem Blitzwing, adaptiver Angreifer, in Blitzwing, grausamer Folterer, konvertiert wurde, ist er immer noch eine angreifende Kreatur im Kampf. Er hat immer noch alle Fähigkeiten, die er erhalten hat, einschließlich der Fähigkeit, die er zu Beginn des Kampfes erhalten hat. Insbesondere gilt: Falls er irgendwie Doppelschlag erhalten hat, konvertiert er, bevor er im normalen Kampfschadensegment Kampfschaden zufügt.
-

Cyclonus der Saboteur

{2}{U}{B}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

2/5

Die Power der Verwandlung {5}{U}{B} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {5}{U}{B} wirken.*)

Fliegend

Immer wenn Cyclonus einem Spieler Kampfschaden zufügt, intrigiert er. Falls dann die Stärke von Cyclonus 5 oder mehr ist, konvertiere ihn. (*Um eine Kreatur intrigieren zu lassen, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur.*)

////

Cyclonus, Kämpfer der Cybertronier

Farbindikator: blau, schwarz

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

5/5

Lebendes Metall (*Solange es dein Zug ist, ist dieses Fahrzeug auch eine Kreatur.*)

Fliegend

Immer wenn Cyclonus einem Spieler Kampfschaden zufügt, konvertiere ihn. Falls du dies tust, gibt es nach dieser Phase eine zusätzliche Startphase. (*Zur Startphase gehören Enttapp-, Versorgungs- und Ziehsegment.*)

- Nachdem Cyclonus, Kämpfer der Cybertronier, in Cyclonus der Saboteur konvertiert wurde, ist er immer noch eine angreifende Kreatur im Kampf und hat immer noch alle Fähigkeiten, die er erhalten hat. Insbesondere gilt: Falls er irgendwie Doppelschlag erhalten hat, konvertiert er, bevor er im normalen Kampfschadensegment Kampfschaden zufügt. Das kann dazu führen, dass er erneut konvertiert, wenn er einem Spieler ein zweites Mal Kampfschaden zufügt.
-

Flamewar, ungestüme Veteranin

{1}{B}{R}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

3/2

Die Power der Verwandlung {B}{R} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {B}{R} wirken.*)

Opfere ein anderes Artefakt: Lege eine +1/+1-Marke auf Flamewar und konvertiere sie. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

{1}, wirf deine Hand ab: Nimm alle Karten mit Informationsmarken, die du besitzt und die sich im Exil befinden, auf deine Hand.

////

Flamewar, gewiefte Agentin

Farbindikator: schwarz, rot

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

2/1

Lebendes Metall (*Solange es dein Zug ist, ist dieses Fahrzeug auch eine Kreatur.*)

Bedrohlich, Todesberührung

Immer wenn Flamewar einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek verdeckt ins Exil. Lege auf jede davon eine Informationsmarke. Konvertiere Flamewar.

- Du darfst dir die Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit von Flamewar, gewiefte Agentin, ins Exil geschickt wurden, nicht anschauen.

Goldbug, Freund der Menschen

{1}{W}{U}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

3/3

Die Power der Verwandlung {W}{U} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {W}{U} wirken.*)

Verhindere allen Kampfschaden, der angreifenden Menschen, die du kontrollierst, zugefügt würde.

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, konvertiere Goldbug.

////

Goldbug, rauflostiger Scout

Farbindikator: weiß, blau

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

1/3

Lebendes Metall (*Solange es dein Zug ist, ist dieses Fahrzeug auch eine Kreatur.*)

Mensch-Zaubersprüche, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.

Immer wenn Goldbug und mindestens ein Mensch angreifen, ziehe eine Karte und konvertiere Goldbug.

- Falls Goldbug, Freund der Menschen, stirbt, bevor angreifenden Menschen Kampfschaden zugefügt wird, wird der Schaden nicht verhindert. Das könnte beispielsweise geschehen, falls Goldbug von einer Kreatur mit Erstschlag geblockt wird.

- Dasselbe gilt, falls er vor dem Kampfschaden konvertiert, sei also vorsichtig mit deinem zweiten Zauberspruch!

Jetfire, genialer Wissenschaftler

{4}{U}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

3/4

Die Power der Verwandlung {3}{U} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {3}{U} wirken.*)

Fliegend

Entferne eine oder mehrere +1/+1-Marken von Artefakten, die du kontrollierst: Ein Spieler deiner Wahl erzeugt entsprechend viel {C}. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um Nichtartefakt-Zaubersprüche zu wirken. Konvertiere Jetfire.

////

Jetfire der Luftraumüberwacher

Farbindikator: blau

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

3/4

Lebendes Metall (*Solange es dein Zug ist, ist dieses Fahrzeug auch eine Kreatur.*)

Fliegend

{U}{U}{U}: Konvertiere Jetfire und wende dann

Adaptieren 3 an. (*Falls keine +1/+1-Marken auf ihm liegen, lege drei +1/+1-Marken auf ihn.*)

- Mana, das du mit der aktivierten Fähigkeit von Jetfire, genialer Wissenschaftler, erzeugst, kann für alles verwendet werden, was kein Nichtartefakt-Zauberspruch ist. Dazu gehört das Bezahlen von Kosten für das Aktivieren von Fähigkeiten bleibender Karten, unabhängig davon, ob sie Artefakte sind, das Bezahlen von Abwehr-Kosten und so weiter.
 - Da sie ein Ziel hat, ist die aktivierte Fähigkeit von Jetfire, genialer Wissenschaftler, keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
-

Megatron der Tyrann

{3}{R}{W}{B}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

7/5

Die Power der Verwandlung {1}{R}{W}{B} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {1}{R}{W}{B} wirken.*)

Deine Gegner können während des Kampfes keine Zaubersprüche wirken.

Zu Beginn deiner Hauptphase nach dem Kampf kannst du Megatron konvertieren. Falls du dies tust, erzeuge {C} für jeden Lebenspunkt, den deine Gegner in diesem Zug verloren haben.

////

Megatron, Kraft der Zerstörung

Farbindikator: rot, weiß, schwarz

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

4/5

Lebendes Metall (*Solange es dein Zug ist, ist dieses Fahrzeug auch eine Kreatur.*)

Immer wenn Megatron angreift, kannst du ein anderes Artefakt opfern. Wenn du dies tust, fügt Megatron einer Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags des geopferten Artefakts zu. Falls der Kreatur auf diese Weise überschüssiger Schaden zugefügt würde, füge jenen Schaden stattdessen dem Beherrscher der Kreatur zu und konvertiere Megatron.

- Um zu ermitteln, wie viel überschüssiger Schaden einer Kreatur zugefügt würde, geht man ähnlich vor, wie bei Kampfschaden von einer Kreatur, die Trampelschaden verursacht. Beginne mit der Menge an Schaden, die der Kreatur zugefügt wird, und bestimme, wie viel Schaden „tödlich“ ist. Dies ist normalerweise die Widerstandskraft der Kreatur minus der Menge an Schaden, die bereits auf ihr vermerkt ist, aber ohne Berücksichtigung von Ersatz- oder Verhinderungseffekten, die diesen Schaden modifizieren würden. Ignoriere ebenfalls, ob die Kreatur eine Fähigkeit wie z. B. Unzerstörbarkeit hat, die bewirkt, dass sie durch diesen Schaden nicht zerstört wird.
 - Sobald du bestimmt hast, dass überschüssiger Schaden zugefügt würde und wie viel, fügt Megatron der Kreatur und dem Beherrscher der Kreatur gleichzeitig Schaden zu und konvertiert dann. Der Schaden kann durch Ersatz- oder Verhinderungseffekte modifiziert werden.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Sie fügt keinem Spieler Schaden zu.
 - Falls Megatron Todesberührung hat, sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, ist bereits 1 Schadenspunkt tödlicher Schaden und jeder Schadenspunkt darüber hinaus ist überschüssiger Schaden.
-

Optimus Prime, der Held

{3}{U}{R}{W}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

4/8

Die Power der Verwandlung {2}{U}{R}{W} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {2}{U}{R}{W} wirken.*)

Zu Beginn jedes Endsegments wendest du Kräftigung 1 an. (*Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur mit der niedrigsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.*)

Wenn Optimus Prime stirbt, bringe ihn konvertiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

////

Optimus Prime, Anführer der Autobots

Farbindikator: blau, rot, weiß

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

6/8

Lebendes Metall (*Solange es dein Zug ist, ist dieses Fahrzeug auch eine Kreatur.*)

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du angreifst, wende Kräftigung 2 an. Die dafür bestimmte Kreatur verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. Wenn jene Kreatur einem Spieler in diesem Zug Kampfschaden zufügt, konvertiere Optimus Prime.

- Lege für Kräftigung 2 zwei +1/+1-Marken auf die Kreatur mit der niedrigsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst. Falls mehr als eine deiner Kreaturen die niedrigste Widerstandskraft haben, bestimme eine davon.
 - Kräftigung hat kein Ziel; du bestimmst die Kreatur, auf die die Marken gelegt werden, sowie die durch den Angriff ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
-

Prowl, stoischer Strategie

{3}{W}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

3/3

Die Power der Verwandlung {2}{W} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {2}{W} wirken.*)

Immer wenn Prowl angreift, schicke bis zu eine andere getappte Kreatur oder ein anderes getapptes Fahrzeug deiner Wahl ins Exil. Solange die Karte im Exil bleibt, kann ihr Besitzer sie spielen.

Immer wenn ein Spieler eine Karte spielt, die von Prowl ins Exil geschickt wurde, ziehe eine Karte und konvertiere Prowl.

////

Prowl der Polizeiwagen

Farbindikator: weiß

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

2/3

Lebendes Metall (*Solange es dein Zug ist, ist dieses Fahrzeug auch eine Kreatur.*)

Immer wenn eine andere Kreatur oder ein anderes Fahrzeug unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf Prowl. Falls es das zweite Mal ist, dass diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird, konvertiere Prowl.

- Die Besitzer der ins Exil geschickten Karten können sie spielen, solange sie im Exil bleiben, aber die ausgelöste Fähigkeit, die dich eine Karte ziehen lässt, wird nur ausgelöst, falls Prowl immer noch als Prowl, stoischer Strategie, im Spiel ist.
 - Spieler müssen alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, um Karten zu spielen, die sie besitzen und die von Prowl, stoischer Strategie, ins Exil geschickt wurden.
-

Ratchet der Kampfsanitäter

{2}{W}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

2/4

Die Power der Verwandlung {1}{W} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {1}{W} wirken.*)

Lebensverknüpfung

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, kannst du Ratchet konvertieren. Wenn du dies tust, bringe eine Artefaktkarte deiner Wahl mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Lebenspunkten, die du in diesem Zug dazuerhalten hast, aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

////

Ratchet der Rettungswagen

Farbindikator: weiß

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

1/4

Lebendes Metall (*Solange es dein Zug ist, ist dieses Fahrzeug auch eine Kreatur.*)

Lebensverknüpfung

Immer wenn ein oder mehrere Nichtspielsteinartefakte, die du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt werden, konvertiere Ratchet. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Die letzte Fähigkeit von Ratchet dem Kampfsanitäter hat kein Ziel. Falls du beim Verrechnen der Fähigkeit Ratchet konvertierst, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel dafür. Spieler können wie gewohnt auf diese neue ausgelöste Fähigkeit antworten.
 - Falls du gleichzeitig mehrfach Lebenspunkte dazuerhältst, wird die letzte Fähigkeit von Ratchet dem Kampfsanitäter entsprechend oft ausgelöst. Allerdings kann er nur einmal konvertieren, wenn dies geschieht. Sobald er aufgrund jener ausgelösten Fähigkeit konvertiert ist, werden die restlichen Fähigkeiten verrechnet und haben keinen Effekt.
-

Slicer der Auftragskämpfer

{4} {R}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

3/4

Die Power der Verwandlung {2} {R} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {2} {R} wirken.*)

Doppelschlag, Eile

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners kannst du jenen Spieler bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über Slicer übernehmen lassen. Falls du dies tust, enttappe Slicer, stachle ihn an, und er kann in diesem Zug nicht geopfert werden. Falls du dies nicht tust, konvertiere ihn.

////

Slicer, rasender Antagonist

Farbindikator: rot

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

3/2

Lebendes Metall (*Solange es dein Zug ist, ist dieses Fahrzeug auch eine Kreatur.*)

Erstschlag, Eile

Immer wenn Slicer einem Spieler Kampfschaden zufügt, konvertiere ihn am Ende des Kampfes.

- Wenn du eine Kreatur anstachelst, muss jene Kreatur in jedem Kampf angreifen, falls möglich, und sie muss einen anderen Spieler als dich angreifen, falls möglich. Sie bleibt bis zu deinem nächsten Zug angestachelt.
-

Soundwave der Schallwellenspion

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

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

5/4

Die Power der Verwandlung {2}{W}{U}{B} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {2}{W}{U}{B} wirken.*)

Immer wenn ein oder mehrere Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, schicke eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl mit Manabetrag gleich dem zugefügten Schaden aus seinem Friedhof ins Exil. Kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls du dies tust, konvertiere Soundwave.

////

Soundwave, Oberster Captain

Farbindikator: weiß, blau, schwarz

Legendäres Artefakt

Immer wenn du einen Zauberspruch mit ungeradem Manabetrag wirkst, konvertiere Soundwave. Falls du dies tust, erzeuge Ravage, einen legendären 3/3 schwarzen Roboter-Artefaktkreaturenspielstein mit Bedrohlichkeit und Todesberührung.

Immer wenn du einen Zauberspruch mit geradem Manabetrag wirkst, konvertiere Soundwave. Falls du dies tust, erzeuge Laserbeak, einen legendären 2/2 blauen Roboter-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und Fluchsicherheit.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Soundwave dem Schallwellenspion kann nur eine Spontanzauber- oder Hexereikarte als Ziel haben, deren Manabetrag genau gleich der Anzahl an Schadenspunkten ist, die dem Spieler von Kreaturenspielsteinen, die du kontrollierst, zugefügt wurden.
 - Falls du die Kopie nicht wirkst, hört sie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen überprüft werden. Die ins Exil geschickten Karten bleiben im Exil, egal ob du die Kopie wirkst oder nicht.
 - Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, ein {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen.
 - Falls du einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, verwende für die Fähigkeiten von Soundwave, Oberster Captain, den für X gewählten Wert, um seinen Gesamt-Manabetrag zu bestimmen.
 - Null zählt als gerade.
-

Starscream der Machthungrige
 {3} {B}
 Legendäre Artefaktkreatur — Roboter
 2/3
 Die Power der Verwandlung {2} {B} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {2} {B} wirken.*)
 Fliegend
 Immer wenn du eine Karte ziehst und falls du der Monarch bist, verliert ein Gegner deiner Wahl 2 Lebenspunkte.
 Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen dir Kampfschaden zufügen, konvertiere Starscream.
 ////
 Starscream, Anführer der Seeker
 Farbindikator: schwarz
 Legendäres Artefakt — Fahrzeug
 2/3
 Lebendes Metall (*Solange es dein Zug ist, ist dieses Fahrzeug auch eine Kreatur.*)
 Fliegend, Bedrohlich, Eile
 Immer wenn Starscream einem Spieler Kampfschaden zufügt und falls niemand der Monarch ist, wird der Spieler zum Monarchen.
 Immer wenn du zum Monarchen wirst, konvertiere Starscream.

- 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.
 - Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. 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.
-

Ultra Magnus, der Taktiker
{4}{R}{G}{W}
Legendäre Artefaktkreatur — Roboter
7/7

Die Power der Verwandlung {2}{R}{G}{W} (*Du kannst diese Karte konvertiert für {2}{R}{G}{W} wirken.*)

Abwehr {2}

Immer wenn Ultra Magnus angreift, kannst du eine Artefaktkreaturenkarte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel bringen. Falls du dies tust, konvertiere Ultra Magnus am Ende des Kampfes.

////

Ultra Magnus, der Transporter
Farbindikator: rot, grün, weiß
Legendäres Artefakt — Fahrzeug
4/7

Lebendes Metall (*Solange es dein Zug ist, ist dieses Fahrzeug auch eine Kreatur.*)

Eile

Gewaltig — Immer wenn Ultra Magnus angreift, erhalten angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Falls die Kreaturen eine Gesamtstärke von 8 oder mehr haben, konvertiere Ultra Magnus.

- Eine Artefaktkreatur, die mit der letzten Fähigkeit von Ultra Magnus, dem Taktiker, ins Spiel gebracht wird, ist eine angreifende Kreatur. Da sie aber nicht als angreifende Kreatur deklariert wurde, hat sie nie „angegriffen“ und keine Fähigkeiten werden ausgelöst, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.
- Der Beherrscher von Ultra Magnus bestimmt, welchen Spieler oder Planeswalker die Artefaktkreatur angreift. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den Ultra Magnus angreift.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Neu-Capenna, Dominaria und Krieg der Brüder sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2022 Wizards.

© TOMY 「トランスフォーマー」、 「TRANSFORMERS」は株式会社タカラトミーの登録商標です。
TRANSFORMER is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license. In Japan only.

HASBRO und TRANSFORMERS sowie alle dazugehörigen Marken, Charaktere, Logos, Namen und Geschichten sind Eigentum von Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro.