

Sethinweise zu *Ätherdrift*

Zusammengestellt von Jess Dunks

Fassung vom 23. Oktober 2024

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

Turnierlegalität der Karten

Karten aus *Ätherdrift* mit dem Set-Code DFT 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: *Dominarias Bund*, *Krieg der Brüder*, *Phyrexia: Alles wird eins*, *Marsch der Maschine*, *Marsch der Maschine: Der Nachhall*, *Wildnis von Eldraine*, *Die verlorenen Höhlen von Ixalan*, *Mord in Karlov Manor*, *Outlaws von Thunder Junction*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: Haus des Schreckens*, *Magic: The Gathering Grundstein* und *Ätherdrift*.

Neue *Ätherdrift*-Commander-Karten mit dem Set-Code DRC sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Wiederaufgelegte Karten mit dem Set-Code DRC sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Special Guests sind wiederaufgelegte Karten, die als Besucher zurückkehren. Lass dich überraschen, wer bei dir auftaucht! Es gibt zehn Special Guests in *Ätherdrift*. Sie haben den Set-Code SPG und sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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: Tempo

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Starte die Motoren!

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Maximaltempo

Ohne ordentlich auf die Tube zu drücken, wirst du nie ein Rennen gewinnen und dieses Set bringt eine neue Mechanik mit sich, die sich nur darum dreht, auf die Tube zu drücken. Das Ganze beginnt mit Karten, die die Schlüsselwortfähigkeit „Starte die Motoren!“ haben. Zum ersten Zeitpunkt, zu dem du in einer Partie ein Permanent mit „Starte die Motoren!“ kontrollierst, wird dein Tempo 1. Dies geschieht als zustandsbasierte Aktion, also haben Spieler keine Gelegenheit, zu antworten, nachdem das Permanent ins Spiel gekommen ist, aber bevor dein Tempo 1 geworden ist.

Sobald du ein Tempo von 1 oder mehr hast, gibt es eine neue ausgelöste Fähigkeit, die während der Partie ausgeführt werden kann. Sie lautet: „Immer wenn ein oder mehrere Gegner während deines Zuges Lebenspunkte verlieren und falls dein Tempo weniger als 4 ist, erhöht sich dein Tempo um 1. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.“

Sobald dein Tempo 4 erreicht, hast du „Maximaltempo“ und es kann sich nicht weiter erhöhen. Viele Karten, besonders jene mit „Starte die Motoren!“-Fähigkeiten haben auch andere Fähigkeiten, die prüfen, ob du Maximaltempo hast. Ihre Schreibweise ist normalerweise „Maximaltempo — [Fähigkeit]“, was bedeutet, dass die Karte [Fähigkeit] nur hat, falls du Maximaltempo hast. Es gibt auch andere Arten von Fähigkeiten, die sich auf Maximaltempo oder dein aktuelles Tempo beziehen.

Fern-Fortuna, Endboss

{2} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Söldner

4/5

Starte die Motoren! *(Falls du kein Tempo hast, beginnt es bei 1. Es erhöht sich einmal in jedem deiner Züge, wenn ein Gegner Lebenspunkte verliert. Das Maximaltempo ist 4.)*

Immer wenn du angreifst, fügt Fern-Fortuna jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

Maximaltempo — Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner oder einem Permanent, das ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen so viele Schadenspunkte plus 1 zu.

- „Starte die Motoren!“ ist keine ausgelöste Fähigkeit. Das Erhöhen deines Tempos auf 1 geschieht als zustandsbasierte Aktion, sobald du ein Permanent mit der Fähigkeit kontrollierst. Insbesondere umfasst dies das Übernehmen der Kontrolle über ein Permanent, das ein anderer Spieler kontrolliert.
- Dein Tempo verändert sich nicht, bis ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dies bewirkt, wie die zugehörige ausgelöste Fähigkeit, die prüft, ob Gegner während deines Zuges Lebenspunkte verloren haben. Insbesondere wirkt es sich nicht auf dein Tempo aus, falls du die Kontrolle über Permanente mit „Starte die Motoren!“ verlierst.
- Jeder Spieler verfolgt sein eigenes Tempo (falls zutreffend) getrennt. Das Erhöhen deines Tempos hat keine Auswirkungen darauf, ob ein anderer Spieler Tempo hat.
- Falls für einen Effekt ermittelt werden muss, was das Tempo eines Spielers ist und jener Spieler kein Tempo hat, wird für sein Tempo der Wert 0 angenommen.
- Ein Spieler „hat Maximaltempo“, falls sein Tempo 4 ist.

- „Maximaltempo — [Fähigkeit]“ bedeutet „Solange du Maximaltempo hast, hat dieses Objekt [Fähigkeit].“ Falls die gewährte Fähigkeit in einer Zone außer dem Spiel funktioniert, gilt dies ebenfalls für die Maximaltempo-Fähigkeit.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Überstrapazieren

Überstrapazieren ist eine neue Schlüsselwortfähigkeit, die für eine besondere Art aktivierter Fähigkeit steht. „Überstrapazieren — [Kosten]: [Effekt]“ bedeutet „[Kosten]: [Effekt]. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal.“

Schmierschlüssel-Goblin
 {R}
 Kreatur — Goblin, Handwerker
 2/1
 Überstrapazieren — {2}{R}: Wirf bis zu zwei Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten. Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. *(Aktiviere jede Überstrapazieren-Fähigkeit nur einmal.)*

- Du kannst Überstrapazieren-Fähigkeiten zu jedem Zeitpunkt aktivieren, zu dem du normalerweise eine Fähigkeit aktivierten könntest.
- Falls eine Überstrapazieren-Fähigkeit eines Permanents aktiviert wurde und jenes Permanent dann das Spiel verlässt und ins Spiel zurückkommt, wird es zu einem neuen Objekt, sodass seine Überstrapazieren-Fähigkeit erneut aktiviert werden kann.
- Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, immer wenn du eine Überstrapazieren-Fähigkeit aktivierst, wird jene Fähigkeit verrechnet, bevor die Überstrapazieren-Fähigkeit verrechnet wird.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Umwandlung

Dieses Set bringt eine beliebte Mechanik zurück, die in der Vergangenheit schon mehrmals aufgetaucht ist. Die Umwandlung-Fähigkeit ist zurück und gibt dir die Möglichkeit, auf das volle Potenzial eines Zauberspruchs zu verzichten und stattdessen eine Karte zu ziehen – und manchmal gibt es sogar ein kleines Extra.

Agonasaurus Rex
 {3}{G}{G}
 Kreatur — Dinosaurier
 8/8
 Verursacht Trampelschaden
 Umwandlung {2}{G} ({2}{G}), *wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*
 Wenn du diese Karte umwandelst, lege zwei +1/+1-Marken auf bis zu eine Kreatur oder ein Fahrzeug deiner Wahl. Sie bzw. es verursacht Trampelschaden und erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Einige Karten mit Umwandlung haben eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du sie umwandelst. Andere haben dagegen eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du eine beliebige Karte umwandelst. Die ausgelösten Fähigkeiten werden verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.

- Weder die durch Umwandlung einer Karte ausgelösten Fähigkeiten noch die Umwandlung-Fähigkeit selbst sind Zaubersprüche. Effekte, die mit Zaubersprüchen interagieren (z. B. jener von Abbrechen), können sie nicht betreffen.
- Du kannst eine Karte mit Umwandlung selbst dann umwandeln, falls ihre durch Umwandlung ausgelöste Fähigkeit kein legales Ziel hat. Das funktioniert, weil die Umwandlung-Fähigkeit und die durch sie ausgelöste Fähigkeit voneinander unabhängig sind. Das bedeutet auch: Falls eine der Fähigkeiten neutralisiert wird (z. B. durch Aberkennen), wird die andere ganz normal verrechnet.

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Aufsatteln

Nicht alle, die an diesem Rennen teilnehmen, nutzen einen fahrbaren Untersatz. Manche sind auf dem Rücken ihrer zähen, schnellen Reittiere unterwegs. Der Kreaturentyp Reittier und die Schlüsselwortfähigkeit Aufsatteln kamen zum ersten Mal in *Outlaws von Thunder Junction* vor und feiern nun hier ihre Rückkehr. Tappe ein paar Kreaturen, die du kontrollierst, sattle deine Reittiere auf und erhalte zusätzliche Boni!

Lichtfeld-Gleiter

{W}

Kreatur — Opossum, Reittier

1/1

Wachsamkeit

Immer wenn diese Kreatur gesattelt angreift, erhält sie +1/+2 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

Aufsatteln 3 (Tappe eine beliebige Anzahl anderer Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 3 oder mehr haben: Dieses Reittier ist bis zum Ende des Zuges gesattelt. Spiele Aufsatteln wie eine Hexerei.)

- „Aufsatteln N“ bedeutet „Tappe eine beliebige Anzahl anderer ungetappter Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke N oder mehr haben: Dieses Permanent wird bis zum Ende des Zuges gesattelt. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
- „Gesattelt“ ist keine Fähigkeit einer Kreatur. Es ist nur eine Tatsache in Bezug auf diese Kreatur. Sie hört erst auf, gesattelt zu sein, wenn der Zug endet oder sie das Spiel verlässt.
- Kreaturen mit Aufsatteln können normal angreifen oder blocken, auch falls sie nicht gesattelt sind.
- Falls ein Permanent zu einer Kopie eines gesattelten Reittiers wird, ist die Kopie nicht gesattelt.
- Du kannst die Aufsatteln-Fähigkeit eines Permanents auch aktivieren, falls das Permanent bereits gesattelt ist.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur „gesattelt angreift“ wird nur ausgelöst, falls jene Kreatur bereits gesattelt war, als sie als Angreifer deklariert wurde.

Wiederkehrende Mechanik: Energie

Manchmal ist Mana einfach nicht genug, um deine Zaubersprüche zu befeuern. Das Commander-Deck *Lebendige Energie* verleiht dir *Energiemarken*, mit denen du deine Karten noch weiter verstärken kannst.

Saheeli, strahlende Schöpferin

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

4/4

Immer wenn du einen Handwerker- oder Artefaktzauber wirkst, erhältst du {E} (*eine Energiemarke*).

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {E}{E}{E} bezahlen. Wenn du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Permanents deiner Wahl ist, das du kontrollierst, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine 5/5 Artefaktkreatur ist und Eile hat. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

- {E} ist das Energiesymbol. Es repräsentiert eine Energiemarke.
- Energiemarken sind eine Sorte von Marken, die ein Spieler haben kann. Sie sind nicht mit einem bestimmten Permanent verbunden.
- Führe Buch, wie viele Energiemarken jeder Spieler hat. Du kannst die Anzahl zum Beispiel auf ein Stück Papier schreiben oder Würfel verwenden, aber auch jede andere eindeutige Methode, mit der alle Spieler einverstanden sind, ist in Ordnung.
- Falls ein Effekt besagt, dass du eine oder mehrere {E} erhältst, dann erhältst du entsprechend viele Energiemarken. Um eine oder mehr {E} zu bezahlen, verlierst du entsprechend viele Energiemarken. Du kannst nicht mehr Energiemarken bezahlen, als du besitzt. Jeder Effekt, der damit interagiert, wie viele Marken ein Spieler erhält, hat oder verliert, kann auch mit Energiemarken interagieren.
- Energiemarken sind kein Mana. Sie verschwinden nicht, wenn Segmente, Phasen oder Züge enden, und Effekte, die Mana „eines beliebigen Typs“ erzeugen, können dir keine Energiemarken geben.
- Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten besagen, dass du eine bestimmte Menge {E} „bezahlen kannst“. Du kannst diesen Betrag nicht mehrmals bezahlen, um den Effekt zu multiplizieren. Du bestimmst, ob du {E} bezahlen willst oder nicht, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten besagen, dass du eine bestimmte Menge {E} „bezahlen kannst“, und beschreiben dann einen Effekt, der geschieht, „falls du dies tust“. In diesem Fall kann kein Spieler eine Aktion ausführen, um zu verhindern, dass der Effekt der Fähigkeit geschieht, nachdem du deine Entscheidung getroffen hast. Falls auf das Bezahlen stattdessen die Formulierung „wenn du dies tust“ gefolgt von einem Effekt folgt, dann wird, nachdem du dich entscheidest, {E} zu bezahlen, eine neue, sogenannte rückwirkend ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt und du bestimmst Ziele für die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit (falls der Effekt Ziele erfordert). Spieler können wie gewohnt auf diese neue ausgelöste Fähigkeit antworten. Sobald jene rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, geschieht der Effekt letztendlich.
- Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten, durch die du {E} erhältst oder die besagen, dass du eine bestimmte Menge {E} „bezahlen kannst“, erfordern ein oder mehrere Ziele. Falls beim Verrechnen eines solchen Zauberspruchs bzw. einer solchen Fähigkeit alle Ziele illegal sind, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Keiner der Effekte tritt ein, du erhältst keine {E} und du bekommst auch dann keine Gelegenheit, {E} für seine Effekte zu bezahlen, falls du dies könntest und möchtest.

Aatchik der Smaragdradiant
{3}{B}{B}{G}
Legendäre Kreatur — Insekt, Druiden
3/3

Wenn Aatchik ins Spiel kommt, erzeuge für jede Artefakt- und/oder Kreaturenkarte in deinem Friedhof einen 1/1 grünen Insekt-Kreaturenspielstein.
Immer wenn ein anderes Insekt, das du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf Aatchik. Jeder Gegner verliert 1 Lebenspunkt.

- Falls eine Karte in deinem Friedhof eine Artefaktkreaturenkarte ist, zähle sie nur einmal, wenn du ermittelst, wie viele Insekt-Spielsteine für Aatchiks erste Fähigkeit erzeugt werden.
- Falls Aatchik zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird wie einem anderen Insekt, das du kontrollierst, wird Aatchiks letzte Fähigkeit trotzdem ausgelöst und bewirkt, dass jeder Gegner 1 Lebenspunkt verliert, aber Aatchik erhält nicht rechtzeitig eine +1/+1-Marke, um ihn zu retten.

Apokalyptische Rennmaschine
{2}{B}{R}
Artefakt — Fahrzeug
6/5

{T}: Eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges Lebensverknüpfung und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.
Bemannen 3 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 3 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

- Nachdem die erste Fähigkeit mit einer Kreatur deiner Wahl als Ziel verrechnet wurde, hat die Kreatur für den Rest des Zuges Lebensverknüpfung und kann nicht geblockt werden, auch falls ihre Stärke auf 3 oder mehr erhöht wird.
- Sobald eine Kreatur geblockt wird, führt das Aktivieren der ersten Fähigkeit dieses Fahrzeugs mit jener Kreatur als Ziel nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Arreststreitwagen
{4}{W}{W}
Artefakt — Fahrzeug
6/6

Wenn dieses Fahrzeug ins Spiel kommt, schicke ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis dieses Fahrzeug das Spiel verlässt.
Bemannen 3 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 3 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)
Umwandlung {W} ({W}, *wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

- Falls dieses Fahrzeug das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, wird das Permanent deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
-

Auf gut Glück

{R}{R}{R}

Verzauberung

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

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte, die mit der Fähigkeit dieses Permanents aus dem Exil gespielt wird. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
-

Bergstraßen

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst ein Reittier oder ein Fahrzeug.

{T}: Erzeuge {R}.

{1}{R}, {T}, opfere dieses Land: Erzeuge einen 1/1 farblosen Pilot-Kreaturespielstein mit „Dieser Spielstein sattelt Reittiere und bemannt Fahrzeuge, als wäre seine Stärke um 2 größer.“ Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Das Satteln eines Reittiers bzw. das Bemannen eines Fahrzeugs führt nicht dazu, dass sich die Stärke des Spielsteins ändert.
-

Blutschauerer

{B}{B}

Kreatur — Vampir, Geist

2/1

Diese Kreatur kann nicht blocken.

Diese Kreatur hat Eile, solange ein Gegner 10 oder weniger Lebenspunkte hat.

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

- Die ausgelöste Landung-Fähigkeit des Blutschauerers wird nur ausgelöst, falls er zu dem Zeitpunkt, zu dem ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bereits in deinem Friedhof ist.
-

Boxenautomat
{2}
Artefaktkreatur — Konstrukt
0/4
Verteidiger
{T}: Erzeuge {C}{C}. Gib dieses Mana nur aus, um Fähigkeiten zu aktivieren.
{2}, {T}: Wenn du das nächste Mal in diesem Zug eine Überstrapazieren-Fähigkeit aktivierst, die keine Manafähigkeit ist, kopiere sie. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Der Oracle-Text des Boxenautomaten wurde aktualisiert. Insbesondere wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst, falls du eine Überstrapazieren-Fähigkeit aktivierst, die auch eine Manafähigkeit ist.
-

Breitseitenbeschuss
{1}{U}{R}
Spontanzauber
Der Breitseitenbeschuss fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Falls die Kreatur oder der Planeswalker kein legales Ziel ist, sowie dieser Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte und wirfst keine Karte ab.
-

Bummgelehrte
{1}{R}{G}
Kreatur — Goblin, Berater
3/3
Überstrapazieren-Fähigkeiten von anderen Permanenten, die du kontrollierst, kosten beim Aktivieren {2} weniger.
Überstrapazieren — {4}{R}{G}: Kreaturen und Fahrzeuge, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. Lege zwei +1/+1-Marken auf diese Kreatur. *(Aktiviere jede Überstrapazieren-Fähigkeit nur einmal.)*

- Die erste Fähigkeit der Bummgelehrten kann dazu führen, dass die Mana-Komponente des Aktivierens einer Fähigkeit {0} ist.
-

Bummmobil

{2}{R}{R}

Artefakt — Fahrzeug

5/5

Wenn dieses Fahrzeug ins Spiel kommt, erzeuge vier Mana genau einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um Fähigkeiten zu aktivieren.

Überstrapazieren — {X}{2}{R}: Dieses Fahrzeug fügt einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu. Lege eine +1/+1-Marke auf dieses Fahrzeug. (*Aktiviere jede Überstrapazieren-Fähigkeit nur einmal.*)

Bemannen 2

- Du kannst die vier Mana, die durch die erste Fähigkeit erzeugt wurden, für dieselbe Fähigkeit oder mehrere Fähigkeiten ausgeben.
-

Caradora, das Herz Alacrias

{2}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

4/2

Wenn Caradora ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Reittier- oder Fahrzeug-Karte durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.

Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur oder ein Fahrzeug, die bzw. das du kontrollierst, gelegt würden, werden stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken darauf gelegt.

- Falls eine Kreatur oder ein Fahrzeug, die bzw. das du kontrollierst, mit einer Anzahl von +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie bzw. es stattdessen mit so vielen plus einer Marke ins Spiel.
 - Falls du auf irgendeine Weise mehrere Exemplare von Caradora kontrollierst, würden sie jeweils die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf eine Kreatur oder ein Fahrzeug, die bzw. das du kontrollierst, gelegt werden, um eins erhöhen.
 - Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf ein Permanent, das du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.
-

Chandra die Funkenjägerin

{3} {R}

Legendärer Planeswalker — Chandra

4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bestimmst du bis zu ein Fahrzeug deiner Wahl, das du kontrollierst. Bis zum Ende des Zuges wird es zu einer Artefaktkreatur und erhält Eile.

+2: Du kannst ein Artefakt opfern oder eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

0: Erzeuge einen 3/2 farblosen Fahrzeug-Artefaktspielstein mit Bemannen 1.

-7: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt dieses Emblem einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.“

- Embleme sind farblos. Das bedeutet, dass ein Permanent mit Schutz vor Rot das Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Emblems sein kann.
-

Chitin-Grabschreiter

{5} {B}

Kreatur — Insekt, Krieger

5/4

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Artefakt- und/oder Kreaturenkarte in deinem Friedhof {1} weniger.

Umwandlung {2} ({2}), *wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*

- Die erste Fähigkeit des Chitin-Grabschreiters kann kein farbiges Mana in seinen Kosten reduzieren. Die Kosten können daher auf diese Weise nicht unter {B} reduziert werden.
 - Falls eine Karte in deinem Friedhof eine Artefaktkreaturenkarte ist, zähle sie nur einmal, wenn du die Kostenreduktion für die erste Fähigkeit des Chitin-Grabschreiters ermittelst.
-

Daretti der Raketeningenieur

{4} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Handwerker

*/5

Darettis Stärke ist gleich dem höchsten Manabetrag unter den Artefakten, die du kontrollierst.

Immer wenn Daretti ins Spiel kommt oder angreift, bestimme eine Artefaktkarte deiner Wahl in deinem Friedhof. Du kannst ein Artefakt opfern. Falls du dies tust, bringe die bestimmte Karte ins Spiel zurück.

- Falls ein Artefakt im Spiel {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn sein Manabetrag ermittelt wird.

- Du bestimmst die Karte deiner Wahl in deinem Friedhof sowie Daretts zweite Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, aber du bestimmst erst, ob du ein Artefakt opferst bzw. welches du opferst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Der Ätherfunke

{4}

Legendärer Artefakt-Planeswalker — Ausrüstung

4

Solange Der Ätherfunke an eine Kreatur angelegt ist, kann Der Ätherfunke nicht angegriffen werden und hat „Immer wenn die ausgerüstete Kreatur während deines Zuges Kampfschaden zufügt, lege entsprechend viele Loyalitätsmarken auf den Ätherfunken.“

+1: Lege den Ätherfunken an bis zu eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Lege eine +1/+1-Marke auf jene Kreatur.

−5: Ziehe zwei Karten.

−10: Erzeuge zehn Mana genau einer beliebigen Farbe.

- Falls ein Effekt dazu führt, dass Der Ätherfunke an eine Kreatur angelegt wird, während er angegriffen wird, wird er weiterhin angegriffen.

Dünendrifter

{X} {W} {B}

Artefakt — Fahrzeug

3/3

Wenn dieses Fahrzeug ins Spiel kommt, bringe eine Artefakt- oder Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag X oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Bemannen 2 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 2 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

- Falls dieses Fahrzeug ins Spiel kommt und nicht gewirkt wurde, oder gewirkt wurde, ohne seine Manakosten zu bezahlen, ist X gleich 0.

Dynamit-Springer

{R}

Kreatur — Goblin, Pilot

1/1

Diese Kreatur sattelt Reittiere und bemannt Fahrzeuge, als wäre ihre Stärke um 2 größer.

Wenn diese Kreatur stirbt, fügt sie einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Das Satteln eines Reittiers bzw. das Bemannen eines Fahrzeugs führt nicht dazu, dass sich die Stärke dieser Kreatur ändert.

Einwegrakete

{1} {R}

Artefakt — Fahrzeug

3/1

Aufblitzen

Wenn dieses Fahrzeug ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +2/+0 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. Bemannen 1 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 1 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

- Du musst das Ziel für die ausgelöste Fähigkeit der Einwegrakete bestimmen, wenn du sie auf den Stapel legst. Das bedeutet, dass du die Einwegrakete nicht rechtzeitig bemannen kannst, um sie zu einem legalen Ziel für ihre eigene ausgelöste Fähigkeit zu machen.

Endfahrer-Stachelspeierin

{3} {R}

Kreatur — Mensch, Söldner

3/4

Reichweite

Starte die Motoren! (*Falls du kein Tempo hast, beginnt es bei 1. Es erhöht sich einmal in jedem deiner Züge, wenn ein Gegner Lebenspunkte verliert. Das Maximaltempo ist 4.*)

Maximaltempo — Zu Beginn deines

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

- Du musst für Karten, die du mit der letzten Fähigkeit dieser Kreatur spielst, alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten.

Fahrerwechsel

{4} {U}

Hexerei

Tausche die Kontrolle über ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst, und ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert.

Umwandlung {2} (*{2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

- Falls eines der Ziele ein illegales Ziel ist, wenn dieser Zauberspruch verrechnet wird, findet der Austausch nicht statt.
- Das Übernehmen der Kontrolle über ein Artefakt oder eine Kreatur bewirkt nicht, dass du auch die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst.

Fern-Fortuna, Endboss

{2}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Söldner

4/5

Starte die Motoren! (*Falls du kein Tempo hast, beginnt es bei 1. Es erhöht sich einmal in jedem deiner Züge, wenn ein Gegner Lebenspunkte verliert. Das Maximaltempo ist 4.*)

Immer wenn du angreifst, fügt Fern-Fortuna jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

Maximaltempo — Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner oder einem Permanent, das ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen so viele Schadenspunkte plus 1 zu.

- Der zusätzliche 1 Schadenspunkt von Fern-Fortunas letzter Fähigkeit wird von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der Schaden wird nicht von Fern-Fortuna zugefügt, es sei denn, Fern-Fortuna ist die ursprüngliche Schadensquelle.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden deine Quellen zufügen würden, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft Fern-Fortunas letzte Fähigkeit nicht mehr zu.
- Falls Schaden, den eine Quelle zufügt, die du kontrollierst, mehreren Permanenten, die ein Gegner kontrolliert, oder einem Gegner sowie einem oder mehreren Permanenten, die dieser Gegner kontrolliert, zugewiesen würde, teilst du den ursprünglichen Betrag auf, bevor du 1 addierst. Falls du zum Beispiel mit einer 5/5 Kreatur mit Trampelschaden angreifst und dein Gegner mit einer 2/2 Kreatur blockt, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann jeweils zu 3 und 4 Schadenspunkten modifiziert.

Flaggschiff der Tapferkeit

{4}{W}{W}{W}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

7/7

Fliegend, Erstschlag, Lebensverknüpfung

Bemannen 3

Umwandlung {X}{2}{W} ({X}{2}{W}), *wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*

Wenn du diese Karte umwandelst, erzeuge X 1/1 farblose Pilot-Kreaturespielsteine mit „Dieser Spielstein sattelt Reittiere und bemannt Fahrzeuge, als wäre seine Stärke um 2 größer.“

- Das Satteln eines Reittiers bzw. das Bemannen eines Fahrzeugs führt nicht dazu, dass sich die Stärke des Spielsteins ändert.
-

Fluchttuch-Umhüllung

{2} {B} {B}

Artefakt

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

{T}: Eine Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof erhält Einbalsamieren bis zum Ende des Zuges.

Die Einbalsamieren-Kosten sind gleich ihren Manakosten. *(Schicke jene Karte ins Exil und bezahle ihre Einbalsamieren-Kosten: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er weiß und zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Zombie ist und keine Manakosten hat. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.)*

- Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der Spielstein genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
- Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Zombie und statt seiner anderen Farben weiß. Er hat keine Manakosten. Sein Manabetrag ist somit 0. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.
- Falls die vom Spielstein kopierte Karte irgendwelche „wenn [dieses Permanent] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein auch diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst, wenn er ins Spiel kommt. Ebenso gilt: Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die der Spielstein kopiert hat, funktionieren ebenfalls.
- Sobald du eine Einbalsamieren-Fähigkeit aktiviert hast, wird die Karte sofort ins Exil geschickt. Gegner können nicht versuchen, die Fähigkeit zu verhindern, indem sie die Karte ins Exil schicken.

Furchtloser Haudegen

{1} {U} {R}

Kreatur — Fisch, Pirat

3/3

Eile

Fahrzeuge, die du kontrollierst, haben Eile.

Immer wenn du angreifst und falls in diesem Kampf ein

Pirat und ein Fahrzeug angegriffen haben, ziehe drei

Karten und wirf dann zwei Karten ab.

- Falls du mit einer einzigen Kreatur angreifst, die sowohl ein Pirat als auch ein Fahrzeug ist, wird die letzte Fähigkeit ausgelöst.

Gastal-Straßenfegerin

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Berserker

3/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur oder ein Fahrzeug opfern. Wenn du dies tust, zerstöre ein Artefakt deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert.

- Du bestimmst für die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit kein Ziel. Falls du bestimmst, eine Kreatur oder ein Fahrzeug zu opfern, wird eine zweite ausgelöste Fähigkeit, eine sogenannte rückwirkend ausgelöste Fähigkeit, auf den Stapel gelegt und du bestimmst für jene Fähigkeit ein Ziel. Spieler können wie gewohnt auf diese neue ausgelöste Fähigkeit antworten.

Hazoret die Gottessucherin

{1} {R}

Legendäre Kreatur — Gott

5/3

Unzerstörbar, Eile

Starte die Motoren! (*Falls du kein Tempo hast, beginnt es bei 1. Es erhöht sich einmal in jedem deiner Züge, wenn ein Gegner Lebenspunkte verliert. Das Maximaltempo ist 4.*)

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

Hazoret kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, du hast Maximaltempo.

- Hazorets aktivierte Fähigkeit muss verwendet werden, bevor Blocker deklariert werden, um einen Effekt zu haben. Das Aktivieren der Fähigkeit mit einer Kreatur als Ziel, die bereits geblockt wurde, führt nicht dazu, dass die Kreatur ungeblockt wird.
- Nachdem die aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde, kann die Kreatur in diesem Zug auch dann nicht geblockt werden, falls ihre Stärke sich später auf 3 oder mehr erhöht.

Jaulertrupp-Schwertgewicht

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Söldner

2/3

Starte die Motoren!

Andere Goblins, die du kontrollierst, haben Eile.

Erzeuge zu Beginn des Kampfes in deinem Zug einen 1/1 roten Goblin-Kreaturenspielstein. Der Spielstein greift in diesem Kampf an, falls möglich.

Maximaltempo — {T}: Erzeuge {R} für jeden Goblin, den du kontrollierst.

- Manafähigkeiten verwenden nicht den Stapel, was bedeutet, dass sie nicht beantwortet werden können. Insbesondere bedeutet das, dass ein Spieler nicht auf die letzte Fähigkeit dieser Kreatur antworten kann, indem er einen deiner Goblins zerstört.
-

Ketramose, der Neue Morgen

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Gott

4/4

Bedrohlich, Lebensverknüpfung, Unzerstörbar

Ketramose kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, es befinden sich sieben oder mehr Karten im Exil.

Immer wenn während deines Zuges eine oder mehrere Karten aus Friedhöfen und/oder dem Spiel ins Exil geschickt werden, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Die Fähigkeit, die Ketramose daran hindert, anzugreifen oder zu blocken, zählt die Gesamtanzahl an Karten im Exil, unabhängig davon, wer sie besitzt oder wie sie ins Exil geschickt wurden.
- Sobald Ketramose als Angreifer oder Blocker deklariert wurde, greift er in jenem Kampf auch dann weiterhin an bzw. blockt, falls die Anzahl der Karten im Exil unter sieben fällt.

Kohlenbrand-Mechakoloss

{1}{B}{B}{R}{R}

Artefaktkreatur — Konstrukt

5/4

Bedrohlich, Todesberührung

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 4 oder weniger aus einem Friedhof mit einer

Endgültigkeitsmarke unter deiner Kontrolle ins Spiel.

Jene Kreatur erhält Bedrohlichkeit, Todesberührung und Eile. Schicke sie zu Beginn deines nächsten Endsegments ins Exil.

- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
- Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
- Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird es trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
- Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.

Kollisionskurs

{1}{W}

Hexerei

Bestimme eines —

- Der Kollisionskurs fügt einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Permanenten ist, die du kontrollierst und die Kreaturen und/oder Fahrzeuge sind.
- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.

- Ein Permanent, das sowohl eine Kreatur als auch ein Fahrzeug ist, wird für den ersten Modus dieses Zauberspruchs nur einmal gezählt.
-

Leitlicht-Optimierer

{1}{U}

Artefaktkreatur — Roboter

2/1

{T}: Erzeuge {U}. Gib dieses Mana nur aus, um einen Artefaktzauber zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren.

- Du kannst Mana von dieser Kreatur verwenden, um die Kosten einer beliebigen aktivierten Fähigkeit zu bezahlen, nicht nur Fähigkeiten von Artefakten.
-

Maschinen-Verschlingerin

{5}{U}{U}

Kreatur — Schlange

5/6

Affinität zu Artefakten (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.*)

{5}{U}: Diese Kreatur kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Die Gesamtkosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, werden festgelegt, bevor du diese Kosten bezahlst. Kontrollierst du zum Beispiel drei Artefakte und darunter eines, das du opfern kannst, um {C} zu erzeugen, betragen die Gesamtkosten der Maschinen-Verschlingerin {2}{U}{U}. Dann kannst du das Artefakt opfern, wenn du direkt vor dem Bezahlen der Kosten seine Manafähigkeit aktivierst.
 - Sobald ein Spieler angekündigt hat, diesen Zauberspruch zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, um zu versuchen, die Anzahl der Artefakte unter der Kontrolle seines Beherrschers zu ändern, bevor die Kosten dieses Zauberspruchs festgelegt werden.
 - Die erste Fähigkeit dieser Karte kann die Gesamtkosten für das Wirken des Zauberspruchs nicht unter {U}{U} reduzieren.
 - Sobald diese Kreatur legal geblockt wurde, führt das Aktivieren ihrer letzten Fähigkeit nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
-

Mendikant Kern, das Leitlicht
{W}{U}
Legendäre Artefaktkreatur — Roboter
*/3

Mendikant Kerns Stärke ist gleich der Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst.
Starte die Motoren! (*Falls du kein Tempo hast, beginnt es bei 1. Es erhöht sich einmal in jedem deiner Züge, wenn ein Gegner Lebenspunkte verliert. Das Maximaltempo ist 4.*)
Maximaltempo — Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, kopiere ihn. (*Die Kopie wird zu einem Spielstein.*)

- Eine verrechnete Kopie eines Permanent-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 durch Mendikant Kerns letzte Fähigkeit 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-Artefaktzauber Bonus hatte und seine Bonuskosten bezahlt wurden, gilt dies auch für die Kopie.

Monument der Beständigkeit
{3}
Artefakt
Immer wenn du eine Karte abwirfst, bestimme eines, das in diesem Zug noch nicht bestimmt wurde —

- Ziehe eine Karte.
- Erzeuge einen Schatz-Spielstein.
- Jeder Gegner verliert 3 Lebenspunkte.

- Falls du eine Karte abwirfst, nachdem alle drei im selben Zug bestimmt wurden, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt.

Netztrefner-Elite
{G}{G}
Kreatur — Insekt, Bogenschütze
3/3
Reichweite
Umwandlung {X}{G}{G} (*{X}{G}{G}*, *wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)
Wenn du diese Karte umwandelst, zerstöre bis zu ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl mit Manabetrag X.

- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn sein Manabetrag ermittelt wird.
-

Oviya, Automech-Artisanin

{3}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

1/2

Angreifende Kreaturen, die deine Gegner angreifen, verursachen Trampelschaden.

{G}, {T}: Du kannst eine Kreaturen- oder Fahrzeug-Karte aus deiner Hand ins Spiel bringen. Falls du auf diese Weise ein Artefakt ins Spiel bringst, lege zwei +1/+1-Marken darauf.

- In einigen seltenen Fällen erhält eine Nichtartefakt-Karte, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, zwei +1/+1-Marken, weil ein anderer Effekt (wie der des Mycosynth-Gitters) sie im Spiel zu einem Artefakt macht.

Pannenhilfe

{2}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur oder ein Fahrzeug

Wenn diese Aura ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 farblosen Pilot-Kreaturespielstein mit „Dieser Spielstein sattelt Reittiere und bemannt Fahrzeuge, als wäre seine Stärke um 2 größer.“

Das verzauberte Permanent erhält +1/+1 und hat Lebensverknüpfung.

- Das Satteln eines Reittiers bzw. das Bemannen eines Fahrzeugs führt nicht dazu, dass sich die Stärke des Spielsteins ändert.

Riffstraßen

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst ein Reittier oder ein Fahrzeug.

{T}: Erzeuge {U}.

{1}{U}, {T}, opfere dieses Land: Erzeuge einen 1/1 farblosen Pilot-Kreaturespielstein mit „Dieser Spielstein sattelt Reittiere und bemannt Fahrzeuge, als wäre seine Stärke um 2 größer.“ Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Das Satteln eines Reittiers bzw. das Bemannen eines Fahrzeugs führt nicht dazu, dass sich die Stärke des Spielsteins ändert.
-

Schandstraßen

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst ein Reittier oder ein Fahrzeug.

{T}: Erzeuge {B}.

{1}{B}, {T}, opfere dieses Land: Erzeuge einen 1/1 farblosen Pilot-Kreaturespielstein mit „Dieser Spielstein sattelt Reittiere und bemannt Fahrzeuge, als wäre seine Stärke um 2 größer.“ Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Das Satteln eines Reittiers bzw. das Bemannen eines Fahrzeugs führt nicht dazu, dass sich die Stärke des Spielsteins ändert.
-

Schmierschlüssel-Goblin

{R}

Kreatur — Goblin, Handwerker

2/1

Überstrapazieren — {2}{R}: Wirf bis zu zwei Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten. Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. *(Aktiviere jede Überstrapazieren-Fähigkeit nur einmal.)*

- Du kannst die Überstrapazieren-Fähigkeit dieser Kreatur aktivieren, ohne Karten abzuwerfen, falls du nur eine +1/+1-Marke auf sie legen möchtest.
-

Stiebende Schaluppe

{1}{U}{R}

Artefakt — Fahrzeug

3/3

Bedrohlich

Immer wenn du angreiffst, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

Bemannen 1 *(Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 1 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.)*

- Das Angreifen mit einer beliebigen Kreatur führt dazu, dass die zweite Fähigkeit ausgelöst wird, auch falls die Stiebende Schaluppe selbst nicht angreift.
-

Straßenpanne

{2}{U}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls er ein Permanent mit Manabetrag 1 als Ziel hat. Bringe eine Kreatur oder ein Fahrzeug deiner Wahl, die bzw. das ein Gegner kontrolliert, auf die Hand ihres bzw. seines Besitzers zurück.

Ziehe eine Karte.

- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn sein Manabetrag ermittelt wird.
-

Straßenwut

{R}

Spontanzauber

Die Straßenwut fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich 2 plus der Anzahl an Reittieren und Fahrzeugen ist, die du kontrollierst.

- Falls eine Kreatur auf irgendeine Weise sowohl ein Reittier als auch ein Fahrzeug ist, zählt sie nur einmal.
-

Umfunktionsbox

{2} {U}

Artefakt

{2}, {T}, opfere ein anderes Artefakt: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte mit Manabetrag 1 plus dem Manabetrag des geopferten Artefakts, bringe sie ins Spiel und mische danach. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls das geopfert Artefakt {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn sein Manabetrag ermittelt wird.
-

Uralte Vendetta

{3} {B}

Hexerei

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. Danach mischt jener Spieler.

- Du bestimmst einen Spieler deiner Wahl, sowie dieser Zauberspruch auf den Stapel gelegt wird, aber du bestimmst erst einen Kartennamen, wenn er verrechnet wird. Insbesondere bedeutet das, dass Spieler nicht mit der Kenntnis, welche Karte du bestimmen wirst, auf den Zauberspruch antworten können.
 - Die Fähigkeit hat keinen Effekt auf Permanente 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 auf der Hand oder in der Bibliothek deines Gegners sein könnte.
 - Im Gegensatz zu ähnlichen Karten erlaubt die Uralte Vendetta es dir, die Namen eines Standardlands zu bestimmen. Beachte, dass du nur nach bis zu vier Karten mit dem bestimmten Namen 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.
-

Vnwxt, wortreicher Kommentator

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Homunkulus

0/4

Starte die Motoren! (*Falls du kein Tempo hast, beginnt es bei 1. Es erhöht sich einmal in jedem deiner Züge, wenn ein Gegner Lebenspunkte verliert. Das Maximaltempo ist 4.*)

Du hast keine maximale Handkartenzahl.

Maximaltempo — Falls du eine Karte ziehen würdest, ziehe stattdessen zwei Karten.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich mehr als eine Karte ziehen lässt, verdoppelt die letzte Fähigkeit dieser Kreatur jedes Ziehen von Karten. Falls du zum Beispiel In Einklang bringen („Ziehe drei Karten“) wirkst, ziehst du sechs Karten.
- Mehrere solche Effekte sind kumulativ. Falls du beispielsweise Maximaltempo hast und sowohl Vnwxt und die Gedankenspiegelung (eine Verzauberung mit der gleichen Fähigkeit) kontrollierst, ziehst du viermal so viele Karten wie die Originalanzahl.
- Falls zwei oder mehr Ersatzeffekte auf ein Kartenzieh-Ereignis angewendet würden, bestimmt der Spieler, der die Karte zieht, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.

Vollgas voraus

{4} {R} {R}

Hexerei

Nach dieser Hauptphase gibt es zwei zusätzliche Kampfphasen.

Zu Beginn jedes Kampfes in diesem Zug enttappst du alle Kreaturen, die in diesem Zug angegriffen haben.

- Zwischen den zwei zusätzlichen Kampfphasen gibt es keine Hauptphase. Falls du diesen Zauberspruch während deiner zweiten Hauptphase wirkst, gehst du direkt zum Endsegment über, nachdem die zwei zusätzlichen Kampfphasen abgeschlossen sind.
- Falls du diesen Zauberspruch irgendwie wirkst, wenn es nicht eine Hauptphase ist, hat die zweite Fähigkeit trotzdem ihren Effekt, aber es gibt in diesem Zug keine zusätzlichen Kampfphasen. Falls du ihn in der Hauptphase eines Gegners wirkst, gibt es zwei zusätzliche Kampfphasen, aber jener Gegner kann in jenen Kampfphasen angreifen, nicht du.

Wildstraßen

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst ein Reittier oder ein Fahrzeug.

{T}: Erzeuge {G}.

{1} {G}, {T}, opfere dieses Land: Erzeuge einen 1/1 farblosen Pilot-Kreaturespielstein mit „Dieser Spielstein sattelt Reittiere und bemannt Fahrzeuge, als wäre seine Stärke um 2 größer.“ Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Das Satteln eines Reittiers bzw. das Bemannen eines Fahrzeugs führt nicht dazu, dass sich die Stärke des Spielsteins ändert.

Winter, fluchbeladener Fahrer
 {U}{B}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister
 3/2
 Abwehr — 2 Lebenspunkte bezahlen.
 Artefakte, die du kontrollierst, haben „Abwehr — 2
 Lebenspunkte bezahlen.“
 Überstrapazieren — {2}{U}{B}, {T}, schicke X
 Artefaktkarten aus deinem Friedhof ins Exil: Jede andere
 Nichtartefaktkreatur erhält -X/-X bis zum Ende des
 Zuges. (Aktiviere jede Überstrapazieren-Fähigkeit nur
 einmal.)

- Mehrere Vorkommen von Abwehr werden unabhängig voneinander ausgelöst.
- Falls ein Effekt dazu führt, dass Winter zu einem Artefakt wird, führt seine zweite Fähigkeit dazu, dass er ein zweites Vorkommen von Abwehr erhält.

ÄTHERDRIFT SPECIAL GUESTS – KARTENSPEZIFISCHES:

Chandras Entflammen
 {3}{R}{R}
 Hexerei
 Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt jeder
 anderen Kreatur und jedem Gegner Schadenspunkte in
 Höhe ihrer Stärke zu.

- Die Kreatur ist die Quelle des Schadens, nicht Chandras Entflammen. Chandras Entflammen kann zum Beispiel bewirken, dass eine weiße Kreatur einer Kreatur mit Schutz vor Rot Schaden zufügt.
- Verwende die Stärke der Kreatur deiner Wahl, sowie dieser Zauberspruch verrechnet wird, um zu bestimmen, wie viele Schadenspunkte jene Kreatur jeder anderen Kreatur und jedem Gegner zufügt.
- Falls die Kreatur zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, diesen Zauberspruch zu verrechnen (vielleicht weil sie von einem anderen Spieler kontrolliert wird oder das Spiel verlassen hat), wird dieser Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Schaden wird zugefügt.

Chrommox
 {0}
 Artefakt
Einprägen — Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt,
 kannst du eine Karte, die weder ein Land noch ein
 Artefakt ist, aus deiner Hand ins Exil schicken.
 {T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der ins
 Exil geschickten Karte.

- Falls keine Karte von diesem Artefakt ins Exil geschickt wurde, kann es kein Mana erzeugen. Dasselbe gilt, falls die ins Exil geschickte Karte farblos ist.
- Dieses Artefakt kann nie {C} erzeugen, auch nicht, falls die ins Exil geschickte Karte farblos ist oder ein farbloses Manasymbol in ihren Manakosten hat.
- Falls die ins Exil geschickte Karte mehrfarbig ist, bestimmst du jedes Mal, wenn du dieses Artefakt für Mana tappst, eine der Farben jener Karte.

Klang der Innovation

{X} {U} {U} {U}

Spontanzauber

Improvisieren (*Deine Artefakte können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jedem Artefakt, das du tappst, nachdem du mit dem Aktivieren deiner Manafähigkeiten fertig bist, bezahlst du {1}.*)

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte mit Manabetrag X oder weniger, bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Wenn du mit Improvisieren einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, bestimmst du zunächst einen Wert für X. Diese Entscheidung sowie alle Kostenerhöhungen und Kostenreduktionen bestimmen die Gesamtkosten des Zauberspruchs. Dann kannst du Artefakte, die du kontrollierst, tappern, um dir dabei zu helfen, diese Kosten zu bezahlen. Falls du beispielsweise Klang der Innovation wirkst und für X den Wert 3 bestimmst, betragen die Gesamtkosten {3} {U} {U} {U}. Falls du zwei Artefakte tappst, musst du noch {1} {U} {U} {U} bezahlen.

Knochengeizhals

{4} {B}

Kreatur — Zombic, Zauberer

4/4

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

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

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

- Die Fähigkeiten dieser Kreatur sind ausgelöste Fähigkeiten, keine aktivierten Fähigkeiten. Sie erlauben dir nicht, jederzeit eine Karte abzuwerfen; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, eine Karte abzuwerfen (wie z. B. Umwandlung).
- Die zweite Fähigkeit dieser Kreatur ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden. Insbesondere bedeutet das, dass du Kosten von „{2}, wirf eine Karte ab“ nicht bezahlen kannst, indem du eine Länderkarte abwirfst und mit dem erzeugten {B} {B} die {2} bezahlst.
- Falls du eine Karte als Kosten abwirfst, um einen Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren, wird die ausgelöste Fähigkeit dieser Kreatur vor dem Zauberspruch bzw. der Fähigkeit verrechnet, aber nachdem du Ziele für ihn bzw. sie bestimmt hast. Falls du eine Karte abwirfst, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird, wird die ausgelöste Fähigkeit verrechnet, nachdem der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit fertig verrechnet wurde.

Pfadbrecher-Steinbock

{4}{G}{G}

Kreatur — Ziege

3/3

Immer wenn diese Kreatur angreift, verursachen Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Trampelschaden und erhalten +X/+X, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Falls die größte Stärke unter Kreaturen, die du kontrollierst, negativ ist, sowie die Fähigkeit dieser Kreatur verrechnet wird, wird für X ein Wert von 0 angenommen.

Reiter der Morgenröte

{2}{W}{W}{W}

Kreatur — Elementarwesen, Ritter

4/6

Wachsamkeit

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, zerstöre bis zu ein Nichtland-Permanent deiner Wahl. Sein Beherrscher erzeugt einen 3/3 farblosen Golem-Artefaktkreaturenspielstein.

Wenn diese Kreatur stirbt, bringe eine Artefakt- oder Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Du kannst die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit dieser Kreatur auf den Stapel legen, ohne ein Ziel zu bestimmen. Sie wird verrechnet und hat keinen Effekt. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und jenes Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn diese Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Golem-Spielstein. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (weil es zum Beispiel unzerstörbar ist), erzeugt sein Beherrscher einen Golem-Spielstein.

ÄTHERDRIFT-COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES:

Ätheraler Verstärker

{3}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{4}, {T}: Bestimme eines. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Verdopple die Anzahl an Marken jeder Sorte auf einem Permanent deiner Wahl.
- Verdopple die Anzahl an Marken jeder Sorte, die du hast.

- Um die Anzahl an Marken einer Sorte auf einem Permanent zu verdoppeln, lege genauso viele jener Sorte von Marken darauf, wie dort bereits liegen. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt. Dasselbe gilt für das Verdoppeln von Marken, die Spieler haben.
-

Erneuerte Solidarität

{2}{W}

Verzauberung

Sowie diese Verzauberung ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du für jeden Spielstein des bestimmten Typs, den du kontrollierst und der in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, einen Spielstein, der eine Kopie von ihm ist.

- Wenn die letzte Fähigkeit dieser Verzauberung verrechnet wird, erzeugst du für jeden entsprechenden Spielstein, den du kontrollierst und der in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, einen Spielstein, der die Originaleigenschaften jenes ersten Spielsteins kopiert, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn erzeugt hat (es sei denn, jener erster Spielstein ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jener Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die letzte Fähigkeit eine Kopie eines Spielsteins (a) erzeugt, der seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der neue Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Fähigkeiten des kopierten Spielsteins, die ausgelöst werden, wenn jenes Permanent ins Spiel kommt, werden ausgelöst. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins funktionieren ebenfalls.

Saheeli, strahlende Schöpferin

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

4/4

Immer wenn du einen Handwerker- oder Artefaktzauber wirkst, erhältst du {E} (*eine Energiemarke*).

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {E}{E}{E} bezahlen. Wenn du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Permanents deiner Wahl ist, das du kontrollierst, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine 5/5 Artefaktkreatur ist und Eile hat. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Der Spielstein, den du erzeugst, kopiert die Originaleigenschaften des Permanents so, wie sie auf der Karte aufgedruckt sind, oder falls es ein Spielstein ist, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat (es sei denn, er ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.

- Alle Fähigkeiten des kopierten Permanents, die ausgelöst werden, wenn jenes Permanent ins Spiel kommt, werden ausgelöst. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.

Schreithangar-Automat

{3}

Artefaktkreatur — Konstrukt

1/4

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

Falls ein oder mehrere Artefaktspielsteine unter deiner

Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen jene

Spielsteine plus ein 1/1 farbloser Thopter-

Artefaktkreaturespielstein mit Flugfähigkeit erzeugt.

- Der zusätzliche Thopter-Spielstein erhält keine Fähigkeiten, mit denen eventuell die anderen Spielsteine erzeugt wurden. Alle weiteren Angaben, die in dem Effekt enthalten sind, der den Spielstein erzeugt, (beispielsweise ob er getappt oder angreifend ist oder „Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil“ hat), gelten sowohl für die ursprünglichen Spielsteine als auch für den Thopter. Ebenso gilt: Falls der Effekt, der den Spielstein erzeugt, einen zusätzlichen Effekt hat, der dem Token eine Fähigkeit gewährt, wie „Jener Spielstein erhält Eile“, wird jener Effekt auch auf den Thopter angewendet.
- Du musst den Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die die Spielsteine erzeugt, nicht kontrollieren, aber die Spielsteine müssen unter deiner Kontrolle erzeugt werden.
- Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein erzeugt würde, wird er angewendet, bevor der Effekt des Schreithangar-Automaten angewendet wird. Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein ins Spiel kommen würde, wird er angewendet, nachdem der Effekt des Schreithangar-Automaten angewendet werden kann.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert, welche oder wie viele Spielsteine du erzeugst, bestimmst du die Reihenfolge, in der jene Effekte angewendet werden. Falls du zum Beispiel des Schreithangar-Automaten und eine Prozession der Gesalbten („Falls ein Effekt einen oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugen würde, erzeugt er stattdessen doppelt so viele Spielsteine.“) kontrollierst, kannst du jedes Mal, wenn du Spielsteine erzeugst, bestimmen, zuerst den Effekt der Prozession der Gesalbten anzuwenden, um jene Spielsteine zu verdoppeln, und danach den Effekt des Schreithangar-Automaten anzuwenden, um einen zusätzlichen Thopter-Spielstein zu erzeugen. Oder du kannst bestimmen, zuerst den Effekt des Schreithangar-Automaten anzuwenden, gefolgt vom Effekt der Prozession der Gesalbten, was dir erlaubt, die doppelte Anzahl der Originalspielsteine zu erzeugen plus *zwei* zusätzliche Thopter-Spielsteine.
- Falls du einen Permanent-Zauberspruch kopierst, wird jene Kopie im Spiel zu einem Spielstein, aber das ist nicht dasselbe, wie das Erzeugen eines Spielsteins. Du erhältst auf diese Weise keinen zusätzlichen Thopter-Spielstein.

Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, Krieg der Brüder, Phyrexia, Eldraine, Ixalan, Thunder Junction, Bloomburrow und Duskmourn sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern.

©2025 Wizards.