

Sethinweise zu *Magic: The Gathering – Fallout*®

Zusammengestellt von Eric Levine

Fassung vom 8. Januar 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

Magic: The Gathering – Fallout Karten mit dem Set-Code PIP sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code PIP 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: Verstrahlungsmarken

Der Große Krieg hat die Welt auf allerlei sichtbare Weisen verändert, aber eine der größten Gefahren des Ödlands ist weitestgehend unsichtbar: Strahlung. Manchen Karten in diesem Set führen dazu, dass Spieler *Verstrahlungsmarken* als Maß ihrer aktuellen Verstrahlung erhalten. Je mehr Verstrahlungsmarken du hast, desto schlimmer ist es um dich bestellt – wobei manche Leute davon überzeugt sind, dass Strahlung mit zahlreichen Vorteilen einhergeht. Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf millst du so viele Karten, wie du Strahlungsmarken hast, dann verlierst du so viele Lebenspunkte und Strahlungsmarken, wie du auf diese Weise Nichtland-Karten gemillt hast.

Megatons Schicksal

{5} {R}

Hexerei

Bestimme eines —

- *Entschärfen* — Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
- Erzeuge vier Schatz-Spielsteine.
- *Detonieren* — Megatons Schicksal fügt jeder Kreatur 8 Schadenspunkte zu. Jeder Spieler erhält vier Verstrahlungsmarken.

- Verstrahlungsmarken sind eine Sorte von Marken, die ein Spieler haben kann. Sie sind nicht mit einem bestimmten Permanent verbunden.
- Notiere immer, wie viele Verstrahlungsmarken 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.
- Verstrahlungsmarken verschwinden nicht, wenn Segmente, Phasen oder Züge enden. Sie verschwinden nur, wenn ein Effekt besagt, dass ein Spieler Verstrahlungsmarken verliert.
- Verstrahlungsmarken haben eine ihnen zugehörige Fähigkeit. Die ausgelöste Fähigkeit hat keine Quelle und wird vom aktiven Spieler kontrolliert. Der vollständige Text dieser Fähigkeit lautet: „Zu Beginn der Hauptphase vor dem Kampf eines Spielers, der Verstrahlungsmarken hat, millt er so viele Karten, wie er Verstrahlungsmarken hat. Für jede auf diese Weise gemillte Nichtland-Karte verliert er 1 Lebenspunkt und eine Verstrahlungsmarke.“
- In einer Partie, in der sich ein Team den Zug teilt, wie bei Archenemy oder Two-Headed Giant, wird die Verstrahlungsmarken zugehörige Fähigkeit einmal pro Spieler des aktiven Teams ausgelöst, der Verstrahlungsmarken hat. Jedes Vorkommen jener Fähigkeit wird von einem jener Spieler kontrolliert.
- Jeder Effekt, der damit interagiert, wie viele Marken ein Spieler erhält, hat oder verliert (wie zum Beispiel Wucherung), kann auch mit Verstrahlungsmarken interagieren.
- Die Karten werden alle gleichzeitig gemillt, d. h. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn eine oder mehrere Nichtland-Karten gemillt werden“, werden genau einmal ausgelöst, solange mindestens eine Nichtland-Karte gemillt wurde.
- Falls in der Bibliothek eines Spielers weniger Karten sind, als er Verstrahlungsmarken hat, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, millt er so viele Karten, wie er kann.

Neue Mechanik: Altmetall-Spielsteine

Egal, wo du dich im Ödland herumtreibst, wirst du überall *Altmetall* finden. Auf den ersten Blick mag es nutzlos wirken, aber Ödländer finden für so ziemlich alles irgendeine Verwendung. Du kannst einen Altmetall-Spielstein tappen und opfern, um die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil zu schicken, die du dann in dem Zug spielen kannst. Diese Fähigkeit wird wie eine Hexerei aktiviert.

Junk Jet

{1}{R}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Junk Jet ins Spiel kommt, erzeuge einen Altmittel-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“*)

{3}, opfere ein anderes Artefakt: Verdopple die Stärke der ausgerüsteten Kreatur bis zum Ende des Zuges.

Ausrüsten {1}

- Du kannst einen Altmittel-Spielstein nicht opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du nicht einen Altmittel-Spielstein opfern, um seine eigene Fähigkeit und zusätzlich auch die zweite Fähigkeit des Junk Jets zu aktivieren.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte, die mit der Fähigkeit eines Altmittel-Spielsteins 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.
- Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Altmittel-Spielsteine erzeugen, benötigen 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. Du erzeugst keine Altmittel-Spielsteine.

Wiederkehrende Mechanik: Energie

Was haben Powerrüstungen, Plasmawaffen und Artilleriesatelliten gemeinsam? Sie sind alle auf Energiequellen angewiesen. Damit du nicht Fusionskerne, Energiezellen oder gar ein riesiges Kraftwerk auftreiben musst, haben wir es dir leicht gemacht: Alles, was du brauchst, sind *Energiemarken*. Genau wie Verstrahlungsmarken sind Energiemarken eine Sorte von Marken, die Spieler haben können. Im Gegensatz zu Verstrahlungsmarken führen sie nicht dazu, dass du millst, Lebenspunkte verlierst oder mutierst. (Zumindest sind uns bislang keine solche Fälle bekannt.)

T-45 Powerrüstung

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn die T-45 Powerrüstung ins Spiel kommt, erhältst du {E}{E} (*zwei Energiemarken*).

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+3 und enttappt nicht während des Enttappssegments ihres Beherrschers.

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du {E} bezahlen. Falls du dies tust, enttappe die ausgerüstete Kreatur, dann lege eine Bedrohlich-, Trampelschaden- oder Lebensverknüpfung-Marke auf sie (du entscheidest).

Ausrüsten {3}

- {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. (Auf höheren Turnierniveaus sind Würfel als Methode zum Mitverfolgen der Marken, die Spieler haben, gegebenenfalls nicht erlaubt.)
- 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 ausgelöste 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 ausgelöste Fähigkeiten, die besagen, dass du eine bestimmte Menge {E} bezahlen kannst, beschreiben 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 die Zahlung die Formulierung „wenn du dies tust“ folgt, dann bestimmst du alle Ziele für jene rückwirkend ausgelöste Fähigkeit und legst sie auf den Stapel, bevor Spieler Aktionen ausführen können.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit einem oder mehreren Zielen besagt, dass du eine bestimmte Menge {E} bezahlen kannst, und jedes Permanent, das er bzw. sie zum Ziel hat, ein illegales Ziel geworden ist, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du kannst keine {E} bezahlen, selbst wenn du das möchtest.
- Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dazu führen, dass du {E} erhältst, benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls beim Verrechnen eines solchen Zauberspruchs bzw. einer solchen Fähigkeit alle Ziele illegal ist, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Du erhältst keine {E}.

Wiederkehrende Mechanik: Wucherung

Im Ödland sind die Ressourcen knapp, aber diejenigen, die dennoch reich sind, werden aus unerfindlichen Gründen meist noch reicher. Und diejenigen, die bereits verstrahlt sind, meist noch verstrahlter. Dieses Konzept bringen wir durch die *Wucherung*-Mechanik zum Ausdruck, die es dir erlaubt, Permanenten oder Spielern, die bereits Marken haben, weitere davon zu geben.

Atomisieren
 {2} {B} {G}
 Spontanzauber
 Zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl. Führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

- Du kannst jegliches Permanent bestimmen, das eine Marke hat, also auch eines, das von einem Gegner kontrolliert wird. Du kannst jeglichen Spieler bestimmen, der eine Marke hat, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.

- Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf etwas (einem Spieler oder einem Permanent) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.
- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche Permanente und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
- Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dazu führen, dass du Wucherung durchführst, benötigen 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. Du führst keine Wucherung durch.

Wiederkehrende Mechanik: Quest-Marken

Viele im Ödland sind auf der Suche nach etwas, sei es Wissen, Gerechtigkeit oder Nuka-Cola-Fanartikel. In diesem Set bringen wir dies durch *Quest*-Marken zum Ausdruck, die zum ersten Mal in *Zendikar* vorkamen. Quest-Marken selbst haben regeltechnisch keine besondere Bedeutung, aber manche Karten beziehen sich ausdrücklich auf sie.

Arcade Gannon

{2} {W} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Doctor

2/3

{T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Lege eine Quest-Marke auf Arcade Gannon.

Für Auld Lang Syne — Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen Artefakt- oder Mensch-Zauberspruch mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Quest-Marken auf Arcade Gannon aus deinem Friedhof wirken.

Moira Brown, Überlebensführer-Autorin

{1} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Bürger

2/3

Wenn Moira Brown, Überlebensführer-Autorin, ins Spiel kommt, erzeuge einen farblosen Ausrüstungs-Artefaktspielstein namens Ödland-Überlebensführer mit „Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 für jede Quest-Marke auf Permanenten, die du kontrollierst“ und Ausrüsten {1}.

Immer wenn du angreifst, lege eine Quest-Marke auf ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst.

Wiederkehrende Mechanik: Trupp

Stärke erlangt man durch Überzahl und es gilt das Recht des Stärkeren. Diese Phrasen mögen zwar abgedroschen klingen, aber im Ödland gelten sie unbestritten, denn dort überlebt man am besten als Teil eines *Trupps*. Als zusätzliche Kosten, um einen Zauberspruch mit Trupp zu wirken, kannst du beliebig oft seine Trupp-Kosten bezahlen. Wenn die Kreatur ins Spiel kommt und ihre Trupp-Kosten bezahlt wurden, erzeugt ihr Beherrscher so viele Spielsteine, die eine Kopie jener Kreatur sind, wie er die Trupp-Kosten bezahlt hat.

Gary der Klon
{1}{W}
Kreatur — Mensch, Bürger
1/3
Trupp {2} (*Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du beliebig oft {2} bezahlen. Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge entsprechend viele Spielsteine, die Kopien von ihr sind.*)
Immer wenn Gary der Klon angreift, erhält jede Kreatur namens Gary der Klon, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst die Trupp-Kosten beliebig oft bezahlen. Du erzeugst für jedes Mal, dass du die Trupp-Kosten bezahlt hast, einen Spielstein, der eine Kopie jenes Permanents ist. Falls du die Trupp-Kosten mehrfach bezahlt hast, kommen die Spielsteine alle gleichzeitig ins Spiel.
- Falls der Zauberspruch neutralisiert wird, wird die Trupp-Fähigkeit nicht ausgelöst und es werden keine Spielsteine erzeugt.
- Falls der Zauberspruch verrechnet wird, aber die Kreatur mit Trupp das Spiel verlässt, bevor ihre Trupp-Fähigkeit verrechnet wurde, erzeugst du trotzdem die Spielsteinkopien.
- Die Spielsteine, die von der Trupp-Fähigkeit erzeugt werden, werden nicht „gewirkt“, das heißt, dass Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Zauberspruch gewirkt wird, für die Kopien nicht ausgelöst werden.
- Falls die Kreatur aus irgendeinem Grund die Trupp-Fähigkeit nicht mehr hat, wenn sie im Spiel ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst, selbst wenn du die Trupp-Kosten einmal oder öfter bezahlt hast.

KARTENSPEZIFISCHES

Achtsamer RAD-Hirsch
{2}{G}
Kreatur — Hirsch, Mutant
2/2
Weiterentwicklung (*Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls deren Stärke oder Widerstandskraft höher ist, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)
Immer wenn sich der Achtsame RAD-Hirsch weiterentwickelt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihm ist.

- Wenn du die Werte beider Kreaturen für Weiterentwicklung vergleichst, vergleichst du immer Stärke mit Stärke und Widerstandskraft mit Widerstandskraft.

- Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, vergleiche ihre Stärke und Widerstandskraft mit der Stärke und Widerstandskraft der Kreatur mit Weiterentwicklung. Falls keiner der beiden Werte der neuen Kreatur größer ist, wird Weiterentwicklung nicht ausgelöst.
 - Falls Weiterentwicklung ausgelöst wird, werden die Werte erneut verglichen, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll. Falls keiner der beiden Werte bei der neuen Kreatur größer ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, das Spiel verlässt, bevor Weiterentwicklung verrechnet werden soll, verwende ihre letzte bekannte Stärke und Widerstandskraft, um die Werte zu vergleichen.
 - Falls eine Kreatur mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt, werden diese Marken berücksichtigt, wenn bestimmt wird, ob Weiterentwicklung ausgelöst wird. Wenn zum Beispiel eine 1/1 Kreatur mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel kommt, löst sie die Weiterentwicklung-Fähigkeit einer 2/2 Kreatur aus.
 - Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, kann Weiterentwicklung mehrfach ausgelöst werden, wobei die Werte jedes Mal verglichen werden, wenn eine der Fähigkeiten verrechnet werden soll. Falls du zum Beispiel eine 2/2 Kreatur mit Weiterentwicklung kontrollierst und zwei 3/3 Kreaturen ins Spiel kommen, wird Weiterentwicklung zweimal ausgelöst. Die erste Fähigkeit wird verrechnet und eine +1/+1-Marke wird auf die Kreatur mit Weiterentwicklung gelegt. Beim Verrechnen der zweiten Fähigkeit sind weder Stärke noch Widerstandskraft der neuen Kreatur höher als die der Kreatur mit Weiterentwicklung, und die Fähigkeit hat keinen Effekt.
 - Wenn die Werte verglichen werden, sowie die Weiterentwicklung-Fähigkeit verrechnet wird, kann es dazu kommen, dass der größere Wert von Stärke zu Widerstandskraft wechselt oder umgekehrt. Falls dies geschieht, wird die Fähigkeit trotzdem verrechnet und du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur mit Weiterentwicklung. Falls du zum Beispiel eine 2/2 Kreatur mit Weiterentwicklung kontrollierst und eine 1/3 Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ist ihre Widerstandskraft größer, daher wird Weiterentwicklung ausgelöst. Als Antwort darauf erhält die 1/3 Kreatur +2/-2. Wenn die ausgelöste Weiterentwicklung-Fähigkeit verrechnet werden soll, ist ihre Stärke größer. Du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur mit Weiterentwicklung.
 - Der Achtsame RAD-Hirsch „entwickelt sich weiter“, wenn seine Weiterentwicklung-Fähigkeit verrechnet und eine +1/+1-Marke auf ihn gelegt wird. Falls ein Ersatzeffekt dazu führt, dass die Weiterentwicklung-Fähigkeit mehr als eine +1/+1-Marke auf den Achtsamen RAD-Hirsch legt, so wird seine letzte Fähigkeit nur einmal ausgelöst. Falls keine +1/+1-Marke auf ihn gelegt wird (weil er zum Beispiel das Spiel verlassen hat, während seine Weiterentwicklung-Fähigkeit noch auf dem Stapel war), wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.
 - Die letzte Fähigkeit des Achtsamen RAD-Hirschs wird nicht ausgelöst, falls eine +1/+1-Marke aus einem anderen Grund als der Verrechnung seiner Weiterentwicklung-Fähigkeit auf ihn gelegt wird.
 - Der Spielstein, der eine Kopie des Achtsamen RAD-Hirschs ist, hat dessen Fähigkeit. Er kann ebenfalls Kopien von sich selbst erzeugen.
 - Der Spielstein, der eine Kopie des Achtsamen RAD-Hirschs ist, kopiert weder Marken, die auf dem Achtsamen RAD-Hirsch liegen, noch Schaden, der auf dem Achtsamen RAD-Hirsch vermerkt ist, und auch keine anderen Effekte, die die Stärke, die Widerstandskraft, die Typen, die Farbe und so weiter des Achtsamen RAD-Hirschs verändert haben. Normalerweise bedeutet dies, dass der Spielstein einfach ein Achtsamer RAD-Hirsch ist, aber falls irgendwelche Kopiereffekte den ursprünglichen Achtsamen RAD-Hirsch betreffen, werden diese mitkopiert.
 - Falls der Achtsame RAD-Hirsch das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein dennoch als eine Kopie des Achtsamen RAD-Hirschs ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte des Achtsamen RAD-Hirschs, die er zuletzt im Spiel hatte.
-

Agent Frank Horrigan

{5} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Mutant, Krieger

8/6

Verursacht Trampelschaden

Agent Frank Horrigan hat Unzerstörbarkeit, solange er in diesem Zug angegriffen hat.

Immer wenn Agent Frank Horrigan ins Spiel kommt oder angreift, führe zweimal Wucherung durch. *(Um Wucherung durchzuführen, bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*

- Die Fähigkeit, die dazu führt, dass Agent Frank Horrigan Unzerstörbarkeit hat, beginnt zu wirken, sobald er als Angreifer deklariert wurde. Sie wird für den Rest des Zuges angewendet. Es spielt keine Rolle, was danach mit dem Spieler oder Permanent geschieht, der bzw. das angegriffen wurde.
- Falls Agent Frank Horrigan angreifend ins Spiel kommt, hat er nicht Unzerstörbarkeit, da er nie als Angreifer deklariert wurde.
- Wenn zweimal Wucherung durchgeführt wird, können Spieler zwischen dem ersten Mal und dem zweiten Mal nicht antworten.
- Wenn du zweimal Wucherung durchführst, musst du nicht beide Male dieselben Spieler und/oder Permanente bestimmen, die zusätzliche Marken erhalten sollen.

Aggressotron-Beherrscher

{1} {R}

Artefaktkreatur — Roboter

2/2

Wenn der Aggressotron-Beherrscher ins Spiel kommt, erhältst du {E} {E} *(zwei Energiemarken)*.

Immer wenn eine Artefaktkreatur, die du kontrollierst, angreift, kannst du {E} bezahlen. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-, Erstschlag- oder Trampelschaden-Marke auf jene Kreatur (du entscheidest).

- Falls mehrere Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, angreifen, wird die letzte Fähigkeit des Aggressotron-Beherrschers für jede davon ausgelöst.

Alpha-Todeskrallen

{4} {B} {G}

Kreatur — Eidechse, Mutant

6/6

Bedrohlich, verursacht Trampelschaden

Wenn die Alpha-Todeskrallen ins Spiel kommt oder monströs wird, zerstöre ein Permanent deiner Wahl.

{5} {B} {G}: Monstrum 4. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege vier +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*

- Ist eine Kreatur bereits monströs, kann sie nicht erneut monströs werden. Falls die Kreatur bereits monströs ist, wenn die Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.
- Monströs sein ist keine Fähigkeit einer Kreatur. Es ist nur eine Tatsache in Bezug auf diese Kreatur. Falls die Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, oder ihre Fähigkeiten verliert, bleibt sie dennoch monströs.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur monströs wird, wird nicht ausgelöst, falls diese Kreatur nicht im Spiel ist, wenn ihre Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird.

Ältester Arthur Maxson

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

4/2

Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, haben

Training. (*Immer wenn ein Kreaturenspielstein, den du kontrollierst, zusammen mit einer stärkeren Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf den Spielstein.*)

Blinder Verrat — Opfere eine andere Kreatur: Ältester Arthur Maxson erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die Training-Fähigkeit einer Kreatur wird nur ausgelöst, wenn sowohl die Kreatur als auch eine stärkere Kreatur als Angreifer deklariert werden. Wenn die Stärke einer Kreatur nach dem Deklarieren der Angreifer erhöht wird, wird eine Training-Fähigkeit dadurch nicht ausgelöst.
- Sobald die Training-Fähigkeit einer Kreatur ausgelöst wurde, gilt: Falls die andere angreifende Kreatur zerstört oder ihre Stärke reduziert wird, verhindert dies nicht, dass die Kreatur mit Training eine +1/+1-Marke erhält.

Aradesh der Gründer

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

1/4

Abkommandieren (*Sowie diese Kreatur angreift, kannst du eine nicht angreifende Kreatur ohne Einsatzverzögerung, die du kontrollierst, tappen. Wenn du dies tust, addiere ihre Stärke bis zum Ende des Zuges zur Stärke dieser Kreatur.*)

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, angreift und falls sie in diesem Kampf eine Kreatur abkommandiert hat, erhält die Kreatur, die angegriffen hat, Doppelschlag bis zum Ende des Zuges. Falls die Stärke jener Kreatur 4 oder mehr ist, ziehe eine Karte.

- Der angreifende Spieler bestimmt, ob er eine Kreatur für eine Abkommandieren-Fähigkeit tappt, unmittelbar nachdem er die als Angreifer deklarierten Kreaturen getappt hat. Du kannst nicht später entscheiden, eine Kreatur abzukommandieren.
- Um eine Kreatur abkommandieren zu können, muss die Kreatur ungetappt sein, sie darf nicht angreifen (auch falls sie Wachsamkeit hat), und sie muss entweder Eile haben oder seit Beginn des aktuellen Zuges des angreifenden Spielers unter dessen Kontrolle gewesen sein.

- Wenn ein Spieler eine Kreatur für die Abkommandieren-Fähigkeit einer angreifenden Kreatur tappt, erhält die angreifende Kreatur bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich der Stärke der getappten Kreatur ist. Dies ist eine ausgelöste Fähigkeit, die auf den Stapel geht, unmittelbar nachdem im Angreifer-deklarieren-Segment die Angreifer deklariert wurden.
- Du darfst für die Abkommandieren-Fähigkeit einer angreifenden Kreatur nur eine Kreatur tappen, und eine einzelne Kreatur kann nicht für mehr als eine Abkommandieren-Fähigkeit getappt werden.
- Aradeshs letzte Fähigkeit hat eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Falls eine Kreatur, die angreift, in diesem Kampf keine Kreatur abkommandiert hat, wird die Fähigkeit für jene Kreatur nicht ausgelöst.
- Es spielt keine Rolle, was mit der abkommandierten Kreatur geschieht, nachdem Aradeshs letzte Fähigkeit ausgelöst wurde. Solange die Kreatur, die angegriffen hat, in diesem Kampf eine Kreatur abkommandiert hat, wenn Aradeshs letzte Fähigkeit verrechnet wird, erhält die Kreatur, die angegriffen hat, trotzdem Doppelschlag, und falls die Stärke jener Kreatur 4 oder mehr ist, ziehst du trotzdem eine Karte.

Arcade Gannon

{2}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Doctor

2/3

{T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Lege eine Quest-Marke auf Arcade Gannon.

Für Auld Lang Syne — Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen Artefakt- oder Mensch-Zauberspruch mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Quest-Marken auf Arcade Gannon aus deinem Friedhof wirken.

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen des Zauberspruchs beachten, den du aus deinem Friedhof wirkst.
- Du musst die Kosten bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken. Falls er alternative Kosten hat, kannst du ihn stattdessen für diese Kosten wirken.
- Sobald du beginnst, den Zauberspruch zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Arcade Gannon verlierst.
- Falls du einen Artefakt- oder Mensch-Zauberspruch aus deinem Friedhof wirkst und dafür eine andere Berechtigung verwendest, wird der Effekt von Arcade Gannon nicht angewendet. Du kannst einen weiteren Artefakt- oder Mensch-Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken.
- Falls du einen Artefakt- oder Mensch-Zauberspruch aus deinem Friedhof wirkst und dann im selben Zug ein neues Exemplar von Arcade Gannon unter deine Kontrolle kommt, kannst du in jenem Zug einen weiteren Artefakt- oder Mensch-Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken, solange der Manabetrag jenes Zauberspruchs kleiner oder gleich der Anzahl an Quest-Marken auf dem neuen Exemplar von Arcade Gannon ist.
- Falls eine Artefakt- oder Mensch-Karte während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du Gelegenheit, jene Karte zu wirken, bevor ein Spieler sie aus deinem Friedhof entfernen kann.

Aufseherin von Vault 76

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

3/3

Erster Kontakt — Immer wenn die Aufseherin von Vault 76 oder eine andere Kreatur mit Stärke 3 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine Quest-Marke auf die Aufseherin von Vault 76.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du drei Quest-Marken von Permanenten, die du kontrollierst, entfernen. Wenn du dies tust, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke und sie erhalten Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Falls die Aufseherin von Vault 76 und eine oder mehrere Kreaturen mit Stärke 3 oder weniger gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird die erste Fähigkeit der Aufseherin von Vault 76 für jede davon ausgelöst.
- Die letzte Fähigkeit der Aufseherin von Vault 76 lässt dich bestimmen, genau drei Quest-Marken von Permanenten, die du kontrollierst, zu entfernen, wenn sie verrechnet wird. Du kannst nicht mehr Quest-Marken entfernen, um den Effekt zu multiplizieren.

Ausdauer-Wackelpuppe

{3}

Artefakt — Wackelpuppe

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{3}, {T}: Bis zu X Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an Wackelpuppen ist, die du kontrollierst, sowie du diese Fähigkeit aktivierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du bestimmst die Anzahl der Ziele der letzten Fähigkeit der Ausdauer-Wackelpuppe, sowie du die Fähigkeit aktivierst. Sobald du dies getan hast, spielt es keine Rolle, was danach mit Wackelpuppen, die du kontrollierst, geschieht.

Ausgestoßene der Bruderschaft

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Wenn die Ausgestoßene der Bruderschaft ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Bringe eine Aura- oder Ausrüstung-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
- Lege eine Schildmarke auf eine Kreatur deiner Wahl.
(Falls ihr Schaden zugefügt oder sie zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihr.)

- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie zurück ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel

gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an ein Permanent deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone.

- Schildmarken hindern Spieler nicht daran, Kreaturen zu opfern.
- Das Entfernen einer Schildmarke, wenn einem Permanent Schaden zugefügt würde oder es zerstört werden würde, ist nicht dasselbe, wie eine Kreatur zu regenerieren.
- Falls auf einem Permanent, dem Schaden zugefügt würde, mehr als eine Schildmarke liegt, wird der Schaden verhindert, und nur eine Schildmarke wird entfernt.
- Falls einem Permanent mit einer Schildmarke Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, wird der Schaden zugefügt und eine Schildmarke wird trotzdem entfernt.
- Eine Kreatur mit Schildmarke kann trotzdem durch zustandsbasierte Aktionen zerstört werden, falls auf ihr Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft vermerkt sind oder falls ihr von einer Quelle mit Todesberührung Schaden zugefügt wurde, der nicht verhindert werden kann.
- „Schild“ ist keine Fähigkeit, die Kreaturen haben, und Schildmarken sind keine Schlüsselwort-Marken. Falls eine Kreatur mit einer Schildmarke ihre Fähigkeiten verliert, schützt die Schildmarke sie trotzdem wie gehabt.

Behemoth von Vault 0

{6}

Artefaktkreatur — Roboter

6/6

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Behemoth von Vault 0 ins Spiel kommt, erhältst du {E} {E} {E} {E} (*vier Energiemarken*).

Wenn der Behemoth von Vault 0 stirbt, kannst du {E} in Höhe des Manabetrags eines Nichtland-Permanents deiner Wahl bezahlen. Wenn du dies tust, zerstöre jenes Permanent.

- Du bestimmst das Ziel der letzten Fähigkeit des Behemoths von Vault 0, wenn sie ausgelöst wird, aber du bestimmst erst, wenn sie verrechnet wird, ob du bezahlst oder nicht.
- Wenn du während der Verrechnung der letzten Fähigkeit des Behemoths von Vault 0 {E} in Höhe des Manabetrags des Nichtland-Permanents deiner Wahl bezahlst, wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit auf den Stapel gelegt. Diese Fähigkeit hat kein Ziel. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Beweglichkeits-Wackelpuppe

{3}

Artefakt — Wackelpuppe

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{3}, {T}: Bis zu X Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, erhalten Eile bis zum Ende des Zuges und können in diesem Zug nur von Kreaturen mit Eile geblockt werden, wobei X gleich der Anzahl an Wackelpuppen ist, die du kontrollierst, sowie du diese Fähigkeit aktivierst.

- Du bestimmst die Anzahl der Ziele der letzten Fähigkeit der Beweglichkeits-Wackelpuppe, sowie du die Fähigkeit aktivierst. Sobald du dies getan hast, spielt es keine Rolle, was danach mit Wackelpuppen, die du kontrollierst, geschieht.
 - Das Aktivieren der letzten Fähigkeit der Beweglichkeits-Wackelpuppe mit einer Kreatur als Ziel, die bereits von einer Kreatur ohne Eile geblockt wurde, führt nicht dazu, dass jene Kreatur ungeblockt wird.
-

Blähfliegenschwarm

{3} {B}

Kreatur — Insekt, Mutant

0/0

Fliegend

Der Blähfliegenschwarm kommt mit fünf +1/+1-Marken ins Spiel.

Falls dem Blähfliegenschwarm Schaden zugefügt würde, während eine +1/+1-Marke auf ihm liegt, verhindere den Schaden und entferne entsprechend viele +1/+1-Marken von ihm, dann erhält jeder Spieler für jede auf diese Weise entfernte +1/+1-Marke eine Verstrahlungsmarke.

- Falls dem Blähfliegenschwarm Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, entfernst du trotzdem entsprechend viele +1/+1-Marken von ihm und jeder Spieler erhält trotzdem für jede auf diese Weise entfernte +1/+1-Marke eine Verstrahlungsmarke.
-

Butch DeLoria, die Tunnelschlange

{1} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

2/2

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

Tunnelschlangen sind die Größten! — Immer wenn Butch DeLoria, die Tunnelschlange, angreift, erhält er bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jeden anderen Räuber und/oder Ophis, den bzw. die du kontrollierst.

{1} {B}: Lege eine Bedrohlich-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl. Sie wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Räuber.

- Ein Permanent, das sowohl ein Räuber als auch ein Ophis ist, wird für Butch DeLorias zweite Fähigkeit nur einmal gezählt.
-

C.A.M.P.

{3}

Artefakt — Befestigung

Immer wenn das befestigte Land für Mana getappt wird, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Falls die Kreatur eine Farbe mit dem von jenem Land erzeugten Mana gemeinsam hat, erzeuge einen Altmittel-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)*

Befestigen {3} ({3}): *Lege diese Karte an ein Land deiner Wahl an, das du kontrollierst. Spiele Befestigen wie eine Hexerei.)*

- Befestigungen verhalten sich zu Ländern wie Ausrüstungen zu Kreaturen. Mit Ausnahme des Permanent-Typs, an den sie angelegt werden können, folgen Befestigungen und Ausrüstungen denselben Regeln.
- Falls das befestigte Land mehr als eine Manafarbe produziert hat, erzeugst du einen Altmittel-Spielstein, solange die Kreatur deiner Wahl mindestens eine jener Farben hat.

Caesar, Imperator der Legion

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

4/4

Immer wenn du angreift, kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, bestimme zwei —

- Erzeuge zwei getappte und angreifende 1/1 rote und weiße Soldat-Kreaturespielsteine mit Eile.
- Du ziehst eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.
- Caesar, Imperator der Legion, fügt einem Gegner deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Kreaturespielsteine kontrollierst.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst wird, bestimmst du für die Fähigkeit von Caesar, Imperator der Legion, weder Modi noch ein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine andere Kreatur opferst. Du bestimmst die Modi, und falls du den dritten Modus bestimmst ein Ziel, für jene Fähigkeit, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
 - Die Soldat-Spielsteine, die von Caesars Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit erzeugt werden, kommen getappt und angreifend ins Spiel, aber da sie nicht als angreifende Kreaturen deklariert wurden, werden keine Fähigkeiten ausgelöst, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift oder du angreifst (wie Caesars eigene Fähigkeit).
-

Cait die Käfig-Kämpferin

{R} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

1/1

Solange es dein Zug ist, hat Cait die Käfig-Kämpferin Unzerstörbarkeit.

Immer wenn Cait angreift, ziehst du und der verteidigende Spieler je eine Karte und werft dann eine Karte ab. Lege zwei +1/+1-Marken auf Cait, falls unter den abgeworfenen Karten keine einen höheren Manabetrag hat als deine.

- Falls eine Karte, die du abwirfst, {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls du aus irgendeinem Grund keine Karte abwerfen kannst (wahrscheinlich, weil du keine Karten auf der Hand hattest und ein anderer Effekt verhindert hat, dass du Karten ziehst), legst du keine Marken auf Cait, unabhängig davon, ob der verteidigende Spieler eine Karte abgeworfen hat oder was der Manabetrag jener Karte ist.

Cass, Hand der Rache

{2} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Waldläufer

4/3

Wachsamkeit

Immer wenn Cass oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt und falls sie verzaubert oder ausgerüstet war, bringe eine beliebige Anzahl an Aura-Karten, die an sie angelegt waren, aus deinem Friedhof an eine Kreatur deiner Wahl angelegt ins Spiel zurück. Lege dann eine beliebige Anzahl an Ausrüstungen, die an sie angelegt waren, an jene Kreatur an.

- Du kannst Aura-Karten, die nicht legal an die Kreatur deiner Wahl angelegt werden können, nicht zurückbringen. Falls die Kreatur deiner Wahl zum Beispiel Schutz vor Rot hat, kannst du den Sensenmannsprint mit Cass' letzter Fähigkeit nicht ins Spiel zurückbringen.

Charisma-Wackelpuppe

{3}

Artefakt — Wackelpuppe

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{4}, {T}: Erzeuge X 1/1 weiße Soldat-

Kreaturenspielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Wackelpuppen ist, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit der Charisma-Wackelpuppe verrechnet wird.
-

Codsworth, beflissener Gehilfe

{2}{W}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

2/3

Commander, die du kontrollierst, haben Abwehr {2}.

{T}: Erzeuge {W}{W}. Gib dieses Mana nur aus, um Aura- und/oder Ausrüstung-Zaubersprüche zu wirken.

{T}: Lege eine Aura oder Ausrüstung deiner Wahl, die du kontrollierst, an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Sobald die Abwehr-Fähigkeit eines Commanders ausgelöst wurde, hat das Entfernen von Codsworth, damit jener Commander Abwehr verliert, keine Auswirkungen auf die bereits ausgelöste Fähigkeit. Der entsprechende Spieler muss immer noch {2} bezahlen, wenn er nicht zusehen will, wie sein Zauberspruch oder seine Fähigkeit neutralisiert wird.
- Du kannst Mana, das von Codsworths zweiter Fähigkeit erzeugt wurde, nicht ausgeben, um Fähigkeiten von Auren oder Ausrüstungen zu aktivieren. Das gilt auch für Ausrüsten-Kosten.
- Die Aura oder Ausrüstung, die du für Codsworths letzte Fähigkeit als Ziel bestimmst, muss zu dem Zeitpunkt, zu dem du sie als Ziel bestimmst, nicht an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt sein. Du musst nur die Aura oder Ausrüstung deiner Wahl sowie die Kreatur deiner Wahl kontrollieren.
- Falls eines oder beide Ziele von Codsworths letzter Fähigkeit illegal sind, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls beide Ziele illegal sind, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls die Aura oder Ausrüstung deiner Wahl bereits an die Kreatur deiner Wahl angelegt ist, geschieht nichts.
- Sowie Codsworths letzte Fähigkeit verrechnet wird und die Aura oder Ausrüstung deiner Wahl nicht legal an die Kreatur deiner Wahl angelegt werden kann (zum Beispiel, weil die Kreatur Schutz vor Verzauberungen oder Schutz vor Artefakten hat), bleibt die Aura oder Ausrüstung deiner Wahl, wo sie ist.

Colonel Autumn

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/3

Lebensverknüpfung

Ausschlachten (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern.*)

Andere legendäre Kreaturen, die du kontrollierst, haben Ausschlachten.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Kreatur ausschlachtet, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Eine Kreatur mit Ausschlachten „schlachtet eine Kreatur aus“, wenn der Beherrscher einer Ausschlachten-Fähigkeit eine Kreatur opfert, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird.
- Du entscheidest, ob du eine Kreatur opferst und welche Kreatur du opferst, sowie eine Ausschlachten-Fähigkeit verrechnet wird.
- Du kannst die Kreatur mit Ausschlachten selbst opfern, falls sie noch im Spiel ist. Falls sie eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn sie eine Kreatur ausschlachtet (oder, in diesem Fall, wenn eine beliebige Kreatur, die du kontrollierst, eine Kreatur ausschlachtet), wird jene Fähigkeit ausgelöst.

- Falls Colonel Autumn nicht im Spiel ist, sowie eine Ausschlagen-Fähigkeit einer Kreatur, die du kontrollierst, verrechnet wird, wird Colonel Autumns letzte Fähigkeit nicht ausgelöst. Du bekommst auch dann keine +1/+1-Marken, falls du eine Kreatur opferst.
- Du kannst pro Ausschlagen-Fähigkeit höchstens eine Kreatur opfern.

Craig Boone, Novac-Stadtwache

{1}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Reichweite, Lebensverknüpfung

One for My Baby — Immer wenn du mit zwei oder mehr Kreaturen angreifst, lege zwei Quest-Marken auf Craig Boone, Novac-Stadtwache. Wenn du dies tust, fügt Craig Boone bis zu einer Kreatur deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie Quest-Marken auf ihm liegen, es sei denn, der Beherrscher jener Kreatur lässt sich von Craig Boone entsprechend viele Schadenspunkte zufügen.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Craig Boones letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise zwei Quest-Marken auf Craig Boone legst. Für jene Fähigkeit bestimmst du bis zu ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Falls Craig Boone nicht im Spiel ist, wenn die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, benutze die Anzahl der Quest-Marken, die auf ihm lagen, als er zuletzt im Spiel war, um zu bestimmen, wie viele Schadenspunkte er zufügt.

Curie, emergente Intelligenz

{1}{U}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

1/3

Immer wenn Curie, emergente Intelligenz, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe so viele Karten, wie ihre Basis-Stärke beträgt.

{1}{U}, schicke eine andere Nichtspielstein-Artefaktkreatur, die du kontrollierst, ins Exil: Curie wird zu einer Kopie der ins Exil geschickten Kreatur, außer dass sie „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe so viele Karten, wie ihre Basis-Stärke beträgt“ hat.

- Normalerweise ist die Basis-Stärke einer Kreatur die Stärke, die auf die Karte aufgedruckt ist, oder bei einem Spielstein die Stärke, die von dem Effekt, der ihn erzeugt hat, festgelegt wurde. Falls ein andere Effekt die Stärke einer Kreatur auf einen bestimmten Wert setzt, wird dieser Wert zu ihrer Basis-Stärke. Falls ein Effekt die Stärke einer Kreatur modifiziert, ohne sie festzulegen, wird dies beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke nicht berücksichtigt.
- Falls eine Kreatur eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit hat, die ihre Stärke festlegt, was im Feld für ihre Stärke und Widerstandskraft mit * oder Ähnlichem angezeigt wird, wird diese Fähigkeit beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke berücksichtigt.

- Falls Curie nicht mehr im Spiel ist, wenn ihre erste Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Basis-Stärke, wie sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Karten gezogen werden.
- Curies letzte Fähigkeit bezieht sich auf die ins Exil geschickte Kreatur, nicht die Karte im Exil. In den meisten Fällen bedeutet das, dass Curie genau das kopiert, was auf die ursprüngliche Kreatur aufgedruckt war und sonst nichts, und zusätzlich die erwähnte Fähigkeit hat. Falls die ins Exil geschickte Kreatur (a) jedoch ihrerseits etwas anderes (b) kopiert hat, als sie zuletzt im Spiel war, wird Curie zu einer Kopie von (b) und hat zusätzlich die erwähnte Fähigkeit.
- Curies letzte Fähigkeit kopiert nicht, ob die ins Exil geschickte Kreatur getappt oder ungetappt war, ob Marken auf ihr lagen oder Auren an sie angelegt waren, oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

Der Meister, der neue Gott

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

Legendäre Artefaktkreatur — Mutant

2/4

Wenn Der Meister, der neue Gott, ins Spiel kommt, erhält ein Spieler deiner Wahl zwei Verstrahlungsmarken.

{T}: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl, die in diesem Zug gemillt wurde, aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie ist ein grüner Mutant mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3. *(Sie verliert ihre anderen Farben und Kreaturentypen.)*

- Falls ein Spieler angewiesen wird, eine Karte von seiner Bibliothek auf seinen Friedhof zu legen, ohne dass das Wort „millen“ verwendet wird (wie es zum Beispiel beim Effekt von Rowans grimmiger Suche aus *Wildnis von Eldraine* der Fall ist), ist jene Karte kein legales Ziel für die letzte Fähigkeit Des Meisters.
- Die letzte Fähigkeit Des Meisters überschreibt alle eigenschaftsdefinierenden Fähigkeiten der Kreatur, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft festlegen. Falls du zum Beispiel einen Robohirn-Kriegsstrategen mit der letzten Fähigkeit Des Meisters ins Spiel bringst, sind seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3 und die Anzahl der Karten auf deiner Hand haben keine Auswirkungen auf seine Stärke.
- Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, werden wie gewohnt auf die Kreatur angewendet. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.

Der Weise Mottenmann

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

Legendäre Kreatur — Insekt, Mutant

3/3

Fliegend

Immer wenn der Weise Mottenmann ins Spiel kommt oder angreift, erhält jeder Spieler eine Verstrahlungsmarke.

Immer wenn eine oder mehrere Nichtland-Karten gemillt werden, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu X Kreaturen deiner Wahl, wobei X gleich der Anzahl an Nichtland-Karten ist, die auf diese Weise gemillt wurden.

- Falls mehr als ein Spieler gleichzeitig angewiesen wird, zu millen (zum Beispiel durch die aktivierte Fähigkeit von Raul dem Revolverhelden), und solange mindestens eine Nichtland-Karte gemillt wird, wird die letzte Fähigkeit Des Weisen Mottenmanns nur einmal ausgelöst.

Desdemona, Klinge der Freiheit

{2} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

3/4

Wachsamkeit

Immer wenn Desdemona, Klinge der Freiheit, angreift, erhält eine Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof, die ein Artefakt ist oder deren Manabetrag 3 oder weniger ist, Befreiung bis zum Ende des Zuges. Die Befreiungskosten sind gleich ihren Manakosten plus „Schicke zwei andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil.“ *(Du kannst sie in diesem Zug aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*

- Falls du für einen Zauberspruch, den du mit Befreiung wirkst, zusätzliche Kosten bezahlen musst, die das Abwerfen von Karten oder das Opfern von Permanenten beinhalten, kannst du die auf diese Weise abgeworfenen oder geopfert Karten ins Exil schicken, um diesen Teil der Befreiungskosten zu bezahlen.
 - Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
 - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
 - Nachdem ein befreiter Permanent-Zauberspruch verrechnet wurde, kommt er ins Spiel. Falls die Kreatur später stirbt, wird sie wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
 - Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
 - Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Du kannst beliebige optionale zusätzliche Kosten des Zauberspruchs bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls er verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
 - Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
-

Diamond City

Land

Diamond City kommt mit einer Schildmarke ins Spiel.

(Falls ihr Schaden zugefügt oder sie zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihr.)

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Bewege eine Schildmarke von Diamond City auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls in diesem Zug zwei oder mehr Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind.

- Schildmarken hindern Spieler nicht daran, Permanente zu opfern.
- Das Entfernen einer Schildmarke, wenn einem Permanent Schaden zugefügt würde oder es zerstört werden würde, ist nicht dasselbe, wie ein Permanent zu regenerieren.
- Falls auf einem Permanent, dem Schaden zugefügt würde, mehr als eine Schildmarke liegt, wird der Schaden verhindert, und nur eine Schildmarke wird entfernt.
- Falls einem Permanent mit einer Schildmarke Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, wird der Schaden zugefügt und eine Schildmarke wird trotzdem entfernt.
- Eine Kreatur mit Schildmarke kann trotzdem durch zustandsbasierte Aktionen zerstört werden, falls auf ihr Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft vermerkt sind oder falls ihr von einer Quelle mit Todesberührung Schaden zugefügt wurde, der nicht verhindert werden kann.
- „Schild“ ist keine Fähigkeit, die Permanente haben, und Schildmarken sind keine Schlüsselwort-Marken. Falls ein Permanent mit einer Schildmarke seine Fähigkeiten verliert, schützt die Schildmarke es trotzdem normal.

Die Nipton-Lotterie

{2} {B} {R}

Hexerei

Bestimme per Zufall eine Kreatur. Du übernimmst bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über die Kreatur.

Enttappe sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

Zerstöre dann alle anderen Kreaturen.

- Die per Zufall bestimmte Kreatur wird nicht Ziel der Fähigkeit, daher kann eine verhüllte oder fluchssichere Kreatur auf diese Weise bestimmt werden.
 - Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Kreatur per Zufall bestimmt wird, und dem Zeitpunkt, zu dem der Rest des Effekts geschieht, keine Aktionen ausführen.
-

Die Prydwen, stählernes Flaggschiff

{4}{W}{W}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

6/6

Fliegend

Immer wenn ein anderes Nichtspielstein-Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 weißen Mensch-Ritter-Kreaturespielstein mit „Diese Kreatur erhält +2/+2, solange in diesem Zug ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.“

Bemannen 2

- Sobald in einem Zug ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, spielt es keine Rolle, was später mit ihm geschieht. Ein Mensch-Ritter-Spielstein, der von der zweiten Fähigkeit Der Prydwen, stählernes Flaggschiff, erzeugt wurde, erhält trotzdem +2/+2 für den Rest jenes Zuges.

Dogmeat, allzeit loyal

{R}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Hund

3/3

Wenn Dogmeat ins Spiel kommt, millst du fünf Karten.

Bringe dann eine Aura- oder Ausrüstung-Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und die verzaubert oder ausgerüstet ist, angreift, erzeuge einen Altmetall-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)*

- Die Karte, die du mit Dogmeats erster Fähigkeit auf deine Hand zurückbringst, muss nicht eine der Karten sein, die du mit jener Fähigkeit gemillt hast.

Dr. Madison Li

{U}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher

2/3

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

{T}, bezahle {E}: Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0, Eile und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

{T}, bezahle {E}{E}{E}: Ziehe eine Karte.

{T}, bezahle {E}{E}{E}{E}{E}: Bringe eine Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Dr. Madison Lis erste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
-

ED-E, einsamer Augenbot
{3}
Legendäre Artefaktkreatur — Roboter
2/1
Fliegend
Mein lieber ED-E — Immer wenn du angreifst und falls die Anzahl an angreifenden Kreaturen größer ist als die Anzahl an Quest-Marken auf ED-E, einsamer Augenbot, lege eine Quest-Marke auf ihn.
{2}, opfere ED-E: Ziehe eine Karte, dann ziehe für jede Quest-Marke auf ED-E eine zusätzliche Karte.

- Falls die Anzahl an angreifenden Kreaturen nicht größer als die Anzahl an Quest-Marken auf ED-E ist, wenn du angreifst, wird seine zweite Fähigkeit nicht ausgelöst. Wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll und falls die Anzahl an angreifenden Kreaturen nicht mehr größer als die Anzahl an Quest-Marken auf ED-E ist, wird sie nicht verrechnet und du legst keine Quest-Marke auf ED-E.

Elektroabsauger
{U}{U}{R}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Du erhältst {E} (*Energiemarken*) in Höhe seines Manabetrags.

- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Erhaltene Mutation
{2}{R}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und ist angestachelt. (*Sie greift in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.*)
Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift, erhält der verteidigende Spieler zwei Verstrahlungsmarken.

- 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), 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 Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder den Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.

- Angestachelt worden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie auch dann wie oben beschrieben angreifen, falls 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.

Fast perfekt
 {4} {G} {W}
 Verzauberung — Aura
 Verzaubert eine Kreatur
 Die verzauberte Kreatur hat Basis-Stärke und -
 Widerstandskraft 9/10 und hat Unzerstörbarkeit.

- Fast perfekt überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie etwa der Effekt, der von der Fähigkeit von Vergöttert gewährt wird, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

Förmliche Vorkriegskleidung
 {2} {W}
 Artefakt — Ausrüstung
 Wenn die Förmliche Vorkriegskleidung ins Spiel kommt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück und lege die Förmliche Vorkriegskleidung an sie an.
 Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Wachsamkeit.
 Ausrüsten {3}

- Falls die Förmliche Vorkriegskleidung nicht an das Permanent angelegt werden kann, das von ihrer ersten Fähigkeit ins Spiel zurückgebracht wurde (vielleicht, weil es zu dem Zeitpunkt keine Kreatur ist), bleibt die Förmliche Vorkriegskleidung gelöst im Spiel.

Glaubensbruder der Kathedrale
 {1} {G}
 Kreatur — Mensch, Kleriker
 1/2
 Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Marke liegt, hat Abwehr {1}. *(Immer wenn sie das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {1}.)*
 {T}: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.

- Der Effekt der ersten Fähigkeit des Glaubensbruders der Kathedrale wird auf jede Kreatur angewendet, die du kontrollierst und auf der Marken liegen, nicht nur +1/+1-Marken.
- Sobald die Abwehr-Fähigkeit einer Kreatur ausgelöst wurde, hat das Entfernen des Glaubensbruders der Kathedrale, damit jene Kreatur Abwehr verliert, keine Auswirkungen auf die bereits ausgelöste Fähigkeit. Der entsprechende Spieler muss immer noch {1} bezahlen, wenn er nicht zusehen will, wie sein Zauberspruch oder seine Fähigkeit neutralisiert wird.

Glücks-Wackelpuppe

{3}

Artefakt — Wackelpuppe

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{1}, {T}: Würfle X 6-seitige Würfel, wobei X gleich der Anzahl an Wackelpuppen ist, die du kontrollierst.

Erzeuge für jedes gerade Würfelergebnis einen getappten Schatz-Spielstein. Falls du genau sieben Mal 6 gewürfelt hast, gewinnst du die Partie.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit der Glücks-Wackelpuppe verrechnet wird.
- Falls X eine sehr große Zahl ist, musst du vielleicht mehr Würfel würfeln, als du in einem angemessenen Zeitraum kannst. In solchen Fällen empfehlen wir, digitale Ressourcen zu verwenden, um die Würfelwürfe zu simulieren oder Zufallszahlen zu erzeugen.
- Du gewinnst die Partie nur, falls du beim Verrechnen eines einzigen Vorkommens der letzten Fähigkeit der Glücks-Wackelpuppe genau sieben Mal 6 gewürfelt hast. Die Ergebnisse vorheriger Würfelwürfe werden unabhängig davon, ob sie von zuvor verrechneten Vorkommen der letzten Fähigkeit der Glücks-Wackelpuppe oder anderen Effekten stammen, die dich anweisen Würfel zu würfeln, für diesen Effekt nicht berücksichtigt.

Großhorn-Rancher

{4} {G}

Kreatur — Mensch, Waldläufer

2/5

Wachsamkeit

{T}: Erzeuge so viel {G}, wie die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, beträgt.

Opfere den Großhorn-Rancher: Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie die höchste Widerstandskraft unter den anderen Kreaturen, die du kontrollierst, beträgt.

- Die zweite Fähigkeit des Großhorn-Ranchers ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Falls die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, aus irgendeinem Grund 0 oder weniger ist, wird kein Mana erzeugt.
- Die Menge an Lebenspunkten, die du durch die letzte Fähigkeit des Großhorn-Ranchers dazuerhältst, wird ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Großhorn-Ranchers verrechnet wird. Falls zu diesem Zeitpunkt die höchste Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst, 0 oder weniger beträgt (wahrscheinlich, weil all deine anderen Kreaturen als Antwort zerstört wurden oder auf andere Weise das Spiel verlassen haben), erhältst du keine Lebenspunkte dazu.

Gunner-Rekrutin

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Söldner

2/2

Verursacht Trampelschaden

Die Gunner-Rekrutin erhält +1/+1 für jede an sie angelegte Aura und Ausrüstung.

Wenn die Gunner-Rekrutin stirbt und falls sie verzaubert war, erzeuge einen Altmetail-Spielstein.

Wenn die Gunner-Rekrutin stirbt und falls sie ausgerüstet war, erzeuge einen Altmetail-Spielstein.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der der Gunner-Rekrutin zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls eine an sie angelegte Aura oder Ausrüstung während jenes Zuges das Spiel verlässt oder von der Gunner-Rekrutin gelöst wird.

Gut ausgeruht

{1}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur enttappt wird, lege zwei +1/+1-Marken auf sie, dann erhältst du 2 Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte.

Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.“

- Falls die von Gut ausgeruht gewährte Fähigkeit in einem Enttappsegment ausgelöst wird, wird sie zu Beginn des nächsten Segments (normalerweise des Versorgungssegments) auf den Stapel gelegt.

Hancock, ghulischer Bürgermeister

{2}{B}

Legendäre Kreatur — Zombie, Mutant, Berater

2/1

Jede andere Kreatur, die du kontrollierst und die ein Zombie oder Mutant ist, erhält +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Marken auf Hancock, ghulischer Bürgermeister, ist.

Unverwüstlich (*Wenn diese Kreatur stirbt und falls keine +1/+1-Marke auf ihr lag, bringe sie mit einer +1/+1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.*)

- Eine Kreatur, die sowohl ein Zombie als auch ein Mutant ist, erhält von Hancocks erster Fähigkeit nur einmal +X/+X.
-

Harold und Bob, erster Neumensch
{2} {G}
Legendäre Kreatur — Baumhirte, Mutant
3/3

Wachsamkeit, Reichweite

Wenn Harold und Bob, erster Neumensch, stirbt und falls er eine Kreatur war, bringe ihn ins Spiel zurück. Er ist eine Aura-Verzauberung mit „Verzaubert einen Wald, den du kontrollierst“ und „Der verzauberte Wald hat ,{T}: Erzeuge drei Mana genau einer beliebigen Farbe. Du erhältst zwei Verstrahlungsmarken.““ Harold und Bob verliert alle anderen Fähigkeiten.

- Falls du Harold und Bob kontrollierst und er stirbt, während er eine Kreatur ist, bringst du ihn ins Spiel zurück. Es ist dabei egal, wer die Karte besitzt. Du bestimmst, welchen Wald, den du kontrollierst, er verzaubern wird, sowie er ins Spiel zurückkehrt.
- Falls es nichts gibt, was Harold und Bob legal verzaubern kann, bleibt er im Friedhof seines Besitzers, anstatt ins Spiel zurückgebracht zu werden.
- Ein Spielstein, der eine Kopie von Harold und Bob ist, wird nicht aus dem Friedhof seines Besitzers ins Spiel zurückgebracht.
- Falls ein Nichtspielstein-Permanent, das eine Kopie von Harold und Bob ist, stirbt, während es eine Kreatur ist, wird es als Aura ins Spiel zurückgebracht, die nur die Fähigkeiten hat, die ihm von dem Effekt gewährt wurden, der es ins Spiel zurückgebracht hat. Es behält außerdem ihren Namen, Farben und Übertypen, ist aber eine Aura-Verzauberung mit keinen anderen Typen oder Untertypen.

Hauptader, der Bagger
{3} {R} {R}
Legendäre Artefaktkreatur — Roboter
5/5

Wenn Hauptader, der Bagger, ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner deiner Wahl. Du erhältst so viele {E} (*Energiemarken*), wie jener Spieler Nichtstandardländer kontrolliert.

Immer wenn Hauptader angreift, kannst du {E} {E} {E} {E} bezahlen. Wenn du dies tust, zerstöre ein Nichtstandardland deiner Wahl, das der verteidigende Spieler kontrolliert, und nichtfliegende Kreaturen, die jener Spieler kontrolliert, können in diesem Zug nicht blocken.

- Verwende die Anzahl an Nichtstandardländern, die der Gegner deiner Wahl kontrolliert, wenn Hauptaders erste Fähigkeit verrechnet wird, um die Anzahl an Energiemarken zu ermitteln, die du erhältst.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Hauptaders letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Nichtstandardland deiner Wahl. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {E} {E} {E} {E} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Hauptaders rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verhindert, dass nichtfliegende Kreaturen, die jener Spieler kontrolliert, blocken können. Das schließt Kreaturen ein, die Flugfähigkeit verlieren, nachdem die

Fähigkeit verrechnet wurde, sowie Kreaturen ohne Flugfähigkeit, die später im Zug unter der Kontrolle jenes Spielers ins Spiel kommen oder unter dessen Kontrolle kommen.

- Falls das Nichtstandardland deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Hauptaders rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Nichtfliegende Kreaturen, die der verteidigende Spieler kontrolliert, können in diesem Zug blocken.

HELIOS-One

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1},{T}: Du erhältst {E} (*eine Energiemarke*).

{3}, {T}, bezahle X {E}, opfere HELIOS-One: Zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl mit Manabetrag X.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn sein Manabetrag ermittelt wird.
- Ein Spielstein, der keine Kopie von etwas anderem ist, hat normalerweise keine Manakosten. Alles ohne Manakosten hat üblicherweise Manabetrag 0.

Ian der Verwegene

{1}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

2/1

Immer wenn Ian der Verwegene angreift und falls er modifiziert ist, kannst du ihn dir und einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zufügen lassen. (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

- Falls Ian der Verwegene nicht modifiziert ist, wenn er angreift, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Wenn seine Fähigkeit verrechnet werden soll und er zu jenem Zeitpunkt nicht modifiziert ist, wird die Fähigkeit nicht verrechnet.
- Falls Ian der Verwegene das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wurde und solange er modifiziert war, als er zuletzt im Spiel war, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte die Fähigkeit zufügt.

Intelligenz-Wackelpuppe

{3}

Artefakt — Wackelpuppe

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{5}, {T}: Ziehe X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Wackelpuppen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit der Intelligenz-Wackelpuppe verrechnet wird.
-

Invasive RAD-Kakerlake

{2} {B}

Kreatur — Insekt, Mutant

2/2

Fliegend

Die Invasive RAD-Kakerlake kann nicht blocken.

Immer wenn die Invasive RAD-Kakerlake einem Spieler

Kampfschaden zufügt, erhält er entsprechend viele

Verstrahlungsmarken.

Immer wenn ein Gegner eine Nichtland-Karte millt und

falls die Invasive RAD-Kakerlake in deinem Friedhof ist,

kannst du sie auf deine Hand zurückbringen.

- Falls die Invasive RAD-Kakerlake zum selben Zeitpunkt gemillt wird, wie ein Gegner eine Nichtland-Karte millt (zum Beispiel wegen der aktivierten Fähigkeit von Raul dem Revolverhelden), wird die Fähigkeit der Invasiven RAD-Kakerlake ausgelöst.

Inventarverwaltung

{R} {W}

Spontanzauber

Sekundenbruchteil (*Solange dieser Zauberspruch sich*

auf dem Stapel befindet, können Spieler keine

Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, die

keine Manafähigkeiten sind.)

Du kannst Auren und Ausrüstungen, die du kontrollierst,

an beliebige Kreaturen, die du kontrollierst, anlegen.

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

Ja-Sager, persönlicher Sekuritron
{2}{W}
Legendäre Artefaktkreatur — Roboter
2/2

{T}: Ein Gegner deiner Wahl übernimmt die Kontrolle über Ja-Sager, persönlicher Sekuritron. Wenn er dies tut, ziehst du zwei Karten und legst eine Quest-Marke auf Ja-Sager. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

Joker-Karte — Wenn Ja-Sager das Spiel verlässt, erzeugt sein Besitzer für jede Quest-Marke, die auf ihm liegt, einen getappten 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein.

- Falls Ja-Sager nicht im Spiel ist, sowie seine erste Fähigkeit verrechnet wird, oder falls der Gegner deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, geschieht nichts. Du ziehst dann nicht zwei Karten, weil jener Effekt Teil einer rückwirkend ausgelösten Fähigkeit ist, die ausgelöst wird, falls der Gegner deiner Wahl die Kontrolle über Ja-Sager übernimmt.
- Wenn der Beherrscher von Ja-Sager die Partie verlässt und falls jener Spieler nicht sein Besitzer war, endet der Effekt, der ihm die Kontrolle über Ja-Sager gibt. Ja-Sager kehrt unter die Kontrolle des Spielers zurück, der noch in der Partie ist und ihn zuletzt kontrolliert hat, wobei alle Kontrolleffekte ignoriert werden, deren Dauer bereits abgelaufen ist.
- Falls der Besitzer von Ja-Sager die Partie verlässt, verlässt Ja-Sager die Partie zusammen mit jenem Spieler. Schließlich sagt er zu allem Ja, was man ihm aufträgt.

James, umherziehender Vater
{2}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher
2/4
{T}: Erzeuge {C}{C}. Gib dieses Mana nur aus, um Fähigkeiten zu aktivieren.
//
Ihm folgen
{X}{U}{U}
Spontanzauber — Abenteuer
Stelle X Mal Nachforschungen an. (*Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.*)

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten und können einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext haben.
-

Jason Bright, Prophet der Leuchtenden
{2} {U}
Legendäre Kreatur — Zombie, Mutant, Berater
2/3

Immer wenn ein Zombie oder Mutant, den du kontrollierst, stirbt, und falls seine Stärke ungleich seiner Basis-Stärke war, ziehe eine Karte.

Flieger, grüß mir die Sonne — {2}, opfere eine Kreatur:
Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Normalerweise ist die Basis-Stärke einer Kreatur die Stärke, die auf die Karte aufgedruckt ist, oder bei einem Spielstein die Stärke, die von dem Effekt, der ihn erzeugt hat, festgelegt wurde. Falls ein anderer Effekt die Stärke einer Kreatur auf einen bestimmten Wert setzt, wird dieser Wert zu ihrer Basis-Stärke. Falls ein Effekt die Stärke einer Kreatur modifiziert, ohne sie festzulegen, wird dies beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke nicht berücksichtigt.
- Falls eine Kreatur eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit hat, die ihre Stärke festlegt, was im Feld für ihre Stärke und Widerstandskraft mit * oder Ähnlichem angezeigt wird, wird diese Fähigkeit beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke berücksichtigt.
- Einige Kreaturen haben Basis-Stärke 0 und eine Fähigkeit, die ihnen einen Bonus gibt, der auf bestimmten Kriterien basiert. Dies sind keine eigenschaftsdefinierenden Fähigkeiten, und die Fähigkeit ändert nicht die Basis-Stärke der Kreatur. Eine solche Kreatur hat Stärke ungleich ihrer Basis-Stärke, falls jene Fähigkeit dazu führt, dass ihre Stärke irgendein anderer Wert als 0 ist.

Junge Todeskrallen
{2} {B} {G}
Kreatur — Eidechse, Mutant
4/2

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

Jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof hat Ausplündern. Die Ausplündern-Kosten sind gleich ihren Manakosten. (*Schicke eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil und bezahle ihre Manakosten: Lege so viele +1/+1-Marken, wie die Stärke der Karte beträgt, auf eine Kreatur deiner Wahl. Spiele Ausplündern wie eine Hexerei.*)

- Die Kreatur mit Ausplündern ins Exil zu schicken ist Teil der Kosten für das Aktivieren der Ausplündern-Fähigkeit. Sobald die Fähigkeit aktiviert ist und die Kosten bezahlt sind, ist es zu spät für den Versuch, die Kreaturenkarte aus dem Friedhof zu entfernen, um das Aktivieren der Fähigkeit zu verhindern.
- Während die Jungen Todeskrallen im Spiel sind, betragen die Ausplündern-Kosten einer Kreaturenkarte in deinem Friedhof genauso viel wie ihre Manakosten, inklusive farbigem Mana.
- Die Anzahl der Marken, die durch die Ausplündern-Fähigkeit einer Karte auf eine Kreatur gelegt werden, basiert auf der Stärke der Karte, wie sie zuletzt im Friedhof existierte.
- Falls die Kreaturenkarte, die du ausplünderst, {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls eine Kreaturenkarte mehrere Vorkommen von Ausplündern hat, kannst du dir aussuchen, welche du aktivierst (aber nicht beide, da die Karte ins Exil geschickt wird, sobald du eine dieser Fähigkeiten

aktivierst). Die Fähigkeit der Jungen Todeskrallen wirkt sich nicht auf die Ausplündern-Kosten der anderen Ausplündern-Fähigkeit einer Kreatur aus.

Junk Jet

{1}{R}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Junk Jet ins Spiel kommt, erzeuge einen Altmittel-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)*

{3}, opfere ein anderes Artefakt: Verdopple die Stärke der ausgerüsteten Kreatur bis zum Ende des Zuges.

Ausrüsten {1}

- Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält diese Kreatur $+X/+0$, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie dieser Effekt angewendet wird.
 - Falls die Stärke einer Kreatur weniger als 0 beträgt, wenn sie verdoppelt wird, erhält diese Kreatur stattdessen $-X/-0$, wobei X gleich dem Betrag ihrer Stärke unter 0 ist. Nehmen wir zum Beispiel an, du kontrollierst eine Invasive RAD-Kakerlake, eine $2/2$ Kreatur. Falls ein Effekt der Invasiven RAD-Kakerlake $-4/-0$ gegeben hat, sodass sie eine $-2/2$ Kreatur ist, führt das Verdoppeln ihrer Stärke dazu, dass sie $-2/-0$ erhält und zu einer $-4/2$ Kreatur wird.
 - Falls du die Stärke einer Kreatur in einem Zug mehr als einmal „verdoppelst“, wird jeder Verdopplungseffekt getrennt angewendet. Nehmen wir zum Beispiel an, der Junk Jet ist an eine Invasive RAD-Kakerlake, eine $2/2$ Kreatur, angelegt. Falls du die zweite Fähigkeit des Junk Jets aktivierst, erhält die Invasive RAD-Kakerlake $+2/+0$, wenn jene Fähigkeit verrechnet wird, sodass sie zu einer $4/2$ Kreatur wird. Durch das erneute Verdoppeln ihrer Stärke erhält sie $+4/+0$, sodass sie zu einer $8/2$ Kreatur wird.
-

Kampf um Projekt Purity

{3}{U}

Verzauberung

Sowie Kampf um Projekt Purity ins Spiel kommt, bestimme Bruderschaft oder Enklave.

- Bruderschaft — Zu Beginn deines Versorgungssegments zieht jeder Gegner eine Karte. Du ziehst für jede auf diese Weise gezogene Karte eine Karte.
- Enklave — Immer wenn ein Spieler dich mit einer oder mehreren Kreaturen angreift, erhält jener Spieler doppelt so viele Verstrahlungsmarken.)

- Die Anzahl an Verstrahlungsmarken, die der angreifende Spieler erhält, wenn die ausgelöste „Enklave“-Fähigkeit verrechnet wird, basiert auf der Anzahl an Kreaturen, die er als Angreifer deklariert hat. Das Entfernen von Kreaturen aus dem Kampf, reduziert nicht die Anzahl an Verstrahlungsmarken, die er erhält. Ebenso gilt: Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, aber nicht als Angreifer deklariert wurden, erhöhen nicht die Anzahl an Verstrahlungsmarken, die er erhält.
- Falls du auf irgendeine Weise den Kampf um Projekt Purity kontrollierst und nichts für ihn bestimmt wurde (vielleicht, weil ein anderes Permanent zu einer Kopie von ihm geworden ist), hat er keine der beiden ausgelösten Fähigkeiten.

Kellogg, skrupelloser Söldner
{1} {B} {R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Söldner
3/2
Erstschlag, Eile
Immer wenn Kellogg, skrupelloser Söldner, angreift,
erzeuge einen Schatz-Spielstein.
Opfere fünf Schätze: Übernimm die Kontrolle über eine
Kreatur deiner Wahl, solange du Kellogg kontrollierst.
Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls du die Kontrolle über Kellogg verlierst, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, übernimmst du gar nicht Kontrolle über die Kreatur deiner Wahl.

Kreischende Brandbestie
{4} {B} {B}
Kreatur — Fledermaus, Mutant
5/5
Fliegend, Bedrohlich
Immer wenn die Kreischende Brandbestie angreift, erhält
jeder Spieler zwei Verstrahlungsmarken.
Immer wenn eine oder mehrere Nichtland-Karten gemillt
werden, kannst du entsprechend viele 2/2 schwarze
Zombie-Mutant-Kreaturenspielsteine erzeugen. Tue dies
nur einmal pro Zug.

- Falls mehr als ein Spieler gleichzeitig angewiesen wird, zu millen (zum Beispiel durch die aktivierte Fähigkeit von Raul dem Revolverhelden), und solange mindestens eine Nichtland-Karte gemillt wird, wird die letzte Fähigkeit der Kreischenden Brandbestie nur einmal ausgelöst.
- „Tue dies nur einmal pro Zug“ lässt dir die Wahl, ob du die entsprechende Anzahl an 2/2 schwarzen Zombie-Mutant-Kreaturenspielsteinen erzeugen möchtest, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, oder nicht. Falls du dich entscheidest, keine Spielsteine zu erzeugen, wird die Fähigkeit erneut ausgelöst, wenn die Bedingung das nächste Mal erfüllt ist. Sobald du dich entscheidest, dies zu tun, wird die Fähigkeit für den Rest des Zuges nicht mehr ausgelöst.

Kronkorken-Sprengung
{4} {R}
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}.*)
Die Kronkorken-Sprengung fügt einem Ziel deiner Wahl
5 Schadenspunkte zu. Falls auf diese Weise einem
Permanent überschüssiger Schaden zugefügt wurde,
erzeuge entsprechend viele getappte Schatz-Spielsteine.
(*Sie sind Artefakte mit „{T}“, opfere dieses Artefakt:
Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.*)

- Improvisieren verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag der Kronkorken-Sprengung und die Kosten der Kronkorken-Sprengung können auf diese Weise nicht unter {R} gesenkt werden.
- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügte Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, wobei bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.
- Für einen Planeswalker bedeutet überschüssiger Schaden Schadenspunkte, die über die Loyalität des Planeswalkers (die Anzahl seiner Loyalitätsmarken) hinaus zugefügt werden. Für eine Schlacht bedeutet überschüssiger Schaden Schadenspunkte, die über die Verteidigung der Schlacht (die Anzahl ihrer Verteidigungsmarken) hinaus zugefügt werden.

Legat Lanius, Caesars rechte Hand

{2} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Dezimieren — Wenn Legat Lanius ins Spiel kommt, opfert jeder Gegner ein Zehntel der Kreaturen, die er kontrolliert, aufgerundet.

Immer wenn ein Gegner eine Kreatur opfert, lege eine +1/+1-Marke auf Legat Lanius.

- Wenn Legat Lanius' erste Fähigkeit verrechnet wird, opfert zum Beispiel ein Gegner, der ein bis zehn Kreaturen kontrolliert, eine Kreatur. Ein Gegner, der elf bis zwanzig Kreaturen kontrolliert, opfert zwei Kreaturen und so weiter.

Leuchtender

{2} {G}

Kreatur — Zombie, Mutant

2/2

Todesberührung

Immer wenn der Leuchtende einem Spieler

Kampfschaden zufügt, erhält er vier

Verstrahlungsmarken.

Immer wenn ein Spieler eine Nichtland-Karte millt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls ein Spieler angewiesen wird, mehr als eine Karte zu millen, wird die letzte Fähigkeit des Leuchtenden einmal für jede Nichtland-Karte ausgelöst, die er während jener Anweisung millt. Zum Beispiel millt ein Spieler, der vier Verstrahlungsmarken hat, zu Beginn seiner Hauptphase vor dem Kampf vier Karten. Falls alle vier jener Karten Nichtland-Karten sind, wird die Fähigkeit des Leuchtenden vier Mal ausgelöst.

Lily Bowen, psychotische Oma
{3}{G}
Legendäre Kreatur — Mutant, Krieger
0/0

Wachsamkeit

Lily Bowen, psychotische Oma, kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

Zu Beginn deines Versorgungssegments verdoppelst du die Anzahl an +1/+1-Marken auf Lily Bowen, falls ihre Stärke 16 oder weniger beträgt. Anderenfalls entferne alle bis auf eine +1/+1-Marke von ihr, dann erhältst du für jede auf diese Weise entfernte +1/+1-Marke 1

Lebenspunkt dazu.

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf Lily Bowen zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie sie bereits hat. Ersatzeffekte, die die Anzahl an Marken modifizieren, die auf Kreaturen, die du kontrollierst, gelegt werden, wie der Effekt der Verzweigten Evolution, werden wie gewohnt auf diese Fähigkeit angewendet.

MacCready, Bürgermeister von Lamplight
{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater
1/3

Immer wenn eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger, die du kontrollierst, angreift, erhält sie Schleichen bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann von Kreaturen mit größerer Stärke nicht geblockt werden.)*

Immer wenn dich eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr angreift, verliert ihr Beherrscher 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Die Stärke deiner angreifenden Kreatur wird nur überprüft, wenn MacCreadys erste Fähigkeit ausgelöst wird. Sobald sie ausgelöst wurde, erhält die Kreatur bis zum Ende des Zuges Schleichen, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, unabhängig davon, ob ihre Stärke zu jenem Zeitpunkt noch 2 oder weniger ist.
- Ebenso gilt: Die Stärke der Kreatur, die dich angreift, wird nur überprüft, wenn MacCreadys zweite Fähigkeit ausgelöst wird. Sobald sie ausgelöst wurde, verliert der Beherrscher der Kreatur 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, unabhängig davon, ob ihre Stärke zu jenem Zeitpunkt noch 4 oder mehr ist oder ob sie noch im Spiel ist.

Mr. House, Präsident und CEO
{R}{W}{B}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch
0/4

Immer wenn du eine 4 oder höher würfelst, erzeuge einen 3/3 farblosen Roboter-Artefaktkreaturespielstein. Falls du 6 oder höher würfelst, erzeuge stattdessen jenen Spielstein und einen Schatz-Spielstein.

{4}, {T}: Würfle mit einem 6-seitigen Würfel, plus einem zusätzlichen 6-seitigen Würfel für jedes Mana von Schätzen, das ausgegeben wurde, um diese Fähigkeit zu aktivieren.

- Manche Karten aus anderen Releases weisen dich vielleicht an, andere Würfel als 6-seitige Würfel zu würfeln. Ergebnisse von 4 oder mehr auf solchen Würfeln führen dazu, dass Mr. Houses erste Fähigkeit ausgelöst wird.
- Die von Mr. Houses letzter Fähigkeit verursachten Würfelwürfe haben keinen eigenen Effekt. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn du ein bestimmtes Ergebnis würfelst, wie die erste Fähigkeit von Mr. House, werden ausgelöst, falls zutreffend.

Mysteriöser Fremder

{2} {R} {R}

Kreatur — Mensch, Räuber

3/2

Aufblitzen

Wenn der Mysteriöse Fremde ins Spiel kommt, schicke für jeden Friedhof, der eine Spontanzauber- oder Hexereikarte enthält, eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus jenem Friedhof ins Exil. Falls auf diese Weise zwei oder mehr Karten ins Exil geschickt wurden, bestimme eine davon per Zufall und kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du wirkst die Kopie, während die letzte Fähigkeit des Mysteriösen Fremden verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um die Karte zu wirken.
- 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.

Nachvolk-Lauerer

{2} {U} {B}

Kreatur — Mutant, Krieger

4/4

Abwehr {2} *(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}.)*

Wenn der Nachvolk-Lauerer ins Spiel kommt, erhält ein Spieler deiner Wahl vier Verstrahlungsmarken.

Der Nachvolk-Lauerer kann nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler eine Verstrahlungsmarke hat.

- Sobald der Nachvolk-Lauerer geblockt wurde, führt dies nicht dazu, dass der Nachvolk-Lauerer ungeblockt wird, falls der verteidigende Spieler eine Verstrahlungsmarke erhält.

Nick Valentine, Privatdetektiv
{2} {U}
Legendäre Artefaktkreatur — Synth, Detektiv
2/2

Nick Valentine, Privatdetektiv, kann außer von Artefaktkreaturen nicht geblockt werden. Immer wenn Nick Valentine oder eine andere Artefaktkreatur, die du kontrollierst, stirbt, kannst du Nachforschungen anstellen. *(Um Nachforschungen anzustellen, erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

- Sobald Nick Valentine geblockt wurde, führt es nicht dazu, dass Nick Valentine ungeblockt wird, falls die blockende Kreatur aufhört, ein Artefakt zu sein.

Nuka-Atombomben-Werfer
{2}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+0 und hat Einschüchtern. *(Diese Kreatur kann außer von Artefaktkreaturen und/oder Kreaturen, mit denen sie eine Farbe gemeinsam hat, nicht geblockt werden.)* Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, gilt bis zum Ende des nächsten Zuges des verteidigenden Spielers Folgendes. Immer wenn jener Spieler einen Zauberspruch wirkt, erhält er zwei Verstrahlungsmarken.
Ausrüsten {3}

- Sobald die ausgerüstete Kreatur geblockt wurde, führt das Ändern ihrer Farbe oder der Farbe der blockenden Kreatur oder das Bewirken davon, dass die blockende Kreatur aufhört, ein Artefakt zu sein, nicht dazu, dass die ausgerüstete Kreatur ungeblockt wird.

Nuka-Cola-Automat
{3}
Artefakt
{1}, {T}: Erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)* Immer wenn du eine Speise opferst, erzeuge einen getappten Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein. Falls du zum Beispiel ein Nichtspielstein-Speise-Artefakt, wie die Spur aus Süßigkeiten aus dem Set *Wildnis von Eldraine*, opferst, wird die letzte Fähigkeit des Nuka-Cola-Automaten ausgelöst.
- Die letzte Fähigkeit des Nuka-Cola-Automaten wird immer dann ausgelöst, wenn du eine Speise aus einem beliebigen Grund opferst, nicht nur, um die aktivierte Fähigkeit einer Speise zu aktivieren.

Paladin Danse, stählerner Draufgänger

{2} {W}

Legendäre Artefaktkreatur — Synth, Ritter

3/3

Wachsamkeit, Lebensverknüpfung

Schicke Paladin Danse, stählerner Draufgänger, ins Exil:

Jede Kreatur, die du kontrollierst und die ein Artefakt

oder ein Mensch ist, erhält Unzerstörbarkeit bis zum

Ende des Zuges.

- Welche Kreaturen von Paladin Danses letzter Fähigkeit betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Artefaktkreaturen und Mensch-Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und Permanente, die du kontrollierst und die erst später im Zug zu Artefaktkreaturen oder Mensch-Kreaturen werden, erhalten nicht Unzerstörbarkeit.

Paladin Elizabeth Taggerdy

{1} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

3/2

Bataillon — Immer wenn Paladin Elizabeth Taggerdy und mindestens zwei andere Kreaturen angreifen, ziehe eine Karte, dann kannst du eine Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel bringen, wobei X gleich der Stärke von Paladin Elizabeth Taggerdy ist.

- Die drei angreifenden Kreaturen müssen nicht den gleichen Spieler, den gleichen Planeswalker oder die gleiche Schlacht angreifen.
 - Sobald Paladin Elizabeth Taggerdys Bataillon-Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle mehr, wie viele Kreaturen noch angreifen, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
 - Falls Paladin Elizabeth Taggerdy nicht mehr im Spiel ist, wenn ihre Bataillon-Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um den Wert von X zu bestimmen.
 - Obwohl die Kreatur, die du ins Spiel bringst, angreifend ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn der Spielstein angreifend ins Spiel kommt.
 - Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker bzw. welche Schlacht die Kreatur, die du ins Spiel bringst, angreift, sowie sie ins Spiel kommt. Es muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die Paladin Elizabeth Taggerdy angreift.
-

Piper Wright, Publick-Reporterin
{1} {U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Detektiv
1/2

Immer wenn Piper Wright einem Spieler Kampfschaden zufügt, stelle entsprechend oft Nachforschungen an. (*Um Nachforschungen anzustellen, erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

Immer wenn du einen Hinweis opferst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Falls sich ein Effekt auf einen Hinweis bezieht, bedeutet das ein beliebiges Hinweis-Artefakt, nicht nur einen Hinweis-Artefaktspielstein. Falls du zum Beispiel ein Nichtspielstein-Hinweis-Artefakt, wie die Spur aus Süßigkeiten aus dem Set *Wildnis von Eldraine*, opferst, wird Piper Wrights letzte Fähigkeit ausgelöst.
- Piper Wrights letzte Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn du einen Hinweis aus einem beliebigen Grund opferst, nicht nur, um die aktivierte Fähigkeit eines Hinweises zu aktivieren.

Plasmawerfer
{1} {R}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.
Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, erhältst du {E} {E} (*zwei Energiemarken*).
Bezahle {E} {E}: Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die die ausgerüstete Kreatur blockt. Wirf eine Münze.
Falls du den Münzwurf gewinnst, schicke die bestimmte Kreatur ins Exil. Anderenfalls fügt ihr der Plasmawerfer 1 Schadenspunkt zu.
Ausrüsten {2}

- Falls die Kreatur deiner Wahl nicht mehr im Spiel ist oder die ausgerüstete Kreatur nicht mehr blockt, wenn die dritte Fähigkeit des Plasmawerfers verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du wirfst dann keine Münze.
- Falls der Plasmawerfer nicht mehr im Spiel ist oder nicht mehr an derselben Kreatur angelegt ist, wenn seine dritte Fähigkeit verrechnet wird, wird die Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.

Preston Garvey, Minuteman
{2} {R} {G} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
4/4
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erzeugst du einen grünen Aura-Verzauberungsspielstein namens Siedlung, angelegt an bis zu ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Er hat „Verzaubert ein Land“ und „Das verzauberte Land hat „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.““
Immer wenn Preston Garvey, Minuteman, angreift, enttappe jedes verzauberte Permanent, das du kontrollierst.

- Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Preston Garveys erste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Der Siedlung-Spielstein wird nicht erzeugt.
 - Im seltenen Fall, dass das Land deiner Wahl ein legales Ziel ist, sowie Preston Garveys erste Fähigkeit verrechnet wird, es aber nicht legal von dem Siedlung-Spielstein verzaubert werden kann, wird der Spielstein gar nicht erzeugt.
-

Profi-Level-Safe

{2}

Artefakt

Wenn der Profi-Level-Safe ins Spiel kommt, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek verdeckt ins Exil.

{1}, {T}: Du und ein Gegner deiner Wahl bestimmt jeweils geheim 1, 2 oder 3. Dann werden die Entscheidungen offenbart. Falls sie übereinstimmen, opfere den Profi-Level-Safe und bringe alle von ihm ins Exil geschickten Karten auf die Hand ihrer Besitzer zurück. Anderenfalls schicke die oberste Karte deiner Bibliothek verdeckt ins Exil.

- Du kannst dir die Karten, die von den Fähigkeiten des Profi-Level-Safes ins Exil geschickt wurden, nicht anschauen.
 - Um die Zahlen geheim zu bestimmen, solltet du und der Gegner deiner Wahl jeweils 1, 2 oder 3 auf einen Zettel schreiben, ohne ihn irgendjemandem zu zeigen. Haltet eure Entscheidung geheim, bis sie gleichzeitig offenbart werden.
-

Rabiate RAD-Ratte

{1} {B} {B}

Kreatur — Ratte, Mutant

2/2

Trupp — Schicke vier Karten aus deinem Friedhof ins Exil. *(Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du beliebig oft seine Trupp-Kosten bezahlen. Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge entsprechend viele Spielsteine, die Kopien von ihr sind.)*
Bedrohlich *(Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

- Sobald du ankündigst, dass du die Rabiate RAD-Ratte wirkst, kann kein Spieler andere Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, Karten aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Trupp-Kosten der Rabiaten RAD-Ratte nicht bezahlen kannst.
-

RAD-Sturm

{3}{U}

Spontanzauber

Sturm (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde.*)

Führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

- Die Kopien, die von der Sturm-Fähigkeit des RAD-Sturms erzeugt werden, werden direkt auf den Stapel gelegt. Sie werden nicht gewirkt und werden von anderen Zaubersprüchen mit Sturm, die später im Zug gewirkt werden, nicht mitgezählt.
- Zaubersprüche, die aus einer anderen Zone als der Hand eines Spielers gewirkt wurden, sowie Zaubersprüche, die neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.

Raul der Revolverheld

{1}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Zombie, Mutant, Räuber

1/4

Einmal während jedes deiner Züge kannst du von den Karten in deinem Friedhof, die in diesem Zug gemillt wurden, einen Zauberspruch wirken.

{T}: Jeder Spieler millt eine Karte. (*Jeder Spieler legt die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.*)

- Falls du angewiesen wirst, eine Karte von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof zu legen, ohne dass das Wort „millen“ verwendet wird (wie es zum Beispiel beim Effekt von Rowans grimmiger Suche aus *Wildnis von Eldraine* der Fall ist), erlaubt dir Rauls erste Fähigkeit nicht, sie zu wirken.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen des Zauberspruchs beachten, den du aus deinem Friedhof wirkst.
- Du musst die Kosten bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken. Falls er alternative Kosten hat, kannst du ihn stattdessen für diese Kosten wirken.
- Sobald du beginnst, den Zauberspruch zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Raul verlierst.
- Falls du von den Karten in deinem Friedhof, die in diesem Zug gemillt wurden, einen Zauberspruch wirkst und dafür eine andere Berechtigung verwendest, wird Rauls Effekt nicht angewendet. Du kannst von den Karten in deinem Friedhof, die in diesem Zug gemillt wurden, einen weiteren Zauberspruch mithilfe der von Rauls erster Fähigkeit gewährten Berechtigung wirken.
- Falls du von den Karten in deinem Friedhof, die in diesem Zug gemillt wurden, einen Zauberspruch mithilfe der von Rauls erster Fähigkeit gewährten Berechtigung wirkst und dann im selben Zug ein neues Exemplar von Raul dem Revolverhelden unter deine Kontrolle kommt, kannst du in jenem Zug von den Karten in deinem Friedhof, die in diesem Zug gemillt wurden, einen weiteren Zauberspruch wirken.

Rex der Cyberhund

{1}{W}{U}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter, Hund

2/2

Immer wenn Rex der Cyberhund einem Spieler Kampfschaden zufügt, millt er zwei Karten und du erhältst {E}{E} (*zwei Energiemarken*).

Bezahle {E}{E}: Bestimme eine Kreaturenkarte deiner Wahl in einem Friedhof. Schicke sie mit einer Gehirnmarke ins Exil. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Rex hat alle aktivierten Fähigkeiten von allen Karten im Exil, auf denen Gehirnmarken liegen.

- Rex erhält nur aktivierte Fähigkeiten. Er erhält keine ausgelösten und keine statischen Fähigkeiten. Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten und können einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext haben.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit einer Karte im Exil, auf der eine Gehirnmarke liegt, auf den eigenen Kartennamen verweist, verwende auf Rex' Version der Fähigkeit stattdessen den Namen Rex der Cyberhund. Nehmen wir zum Beispiel an, Arcade Gannon (der die Fähigkeit „{T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte aus deiner Hand ab. Lege eine Quest-Marke auf Arcade Gannon“ hat) ist mit einer Gehirnmarke im Exil. Dann würdest du Rex' Version der Fähigkeit so verwenden, als sei sie „{T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte aus deiner Hand ab. Lege eine Quest-Marke auf Rex den Cyberhund.“

Robohirn-Kriegsstrategie

{3}{U}

Artefaktkreatur — Roboter

*/5

Die Stärke des Robohirn-Kriegsstrategen ist gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand.

Wenn der Robohirn-Kriegsstrategie ins Spiel kommt, erhältst du so viele {E} (*Energiemarken*), wie du Artefaktkreaturen kontrollierst.

Immer wenn der Robohirn-Kriegsstrategie angreift, kannst du {E}{E}{E} bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Robohirn-Kriegsstrategen definiert, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
 - Verwende die Anzahl an Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, wenn die zweite Fähigkeit des Robohirn-Kriegsstrategen verrechnet wird, einschließlich des Robohirn-Kriegsstrategen selbst, falls er noch im Spiel ist, um zu ermitteln, wie viele Energiemarken du erhältst.
-

Rose die Cutthroat-Raiderin
{2} {R} {R}
Legendäre Artefaktkreatur — Roboter
3/2

Erstschlag

Überfall — Am Ende des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug angegriffen hast, erzeuge für jeden Gegner, den du angegriffen hast, einen Altmetall-Spielstein. (Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)

Immer wenn du ein Altmetall opferst, erzeuge {R}.

- Roses Überfall-Fähigkeit überprüft nur, ob du in diesem Zug mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast. Es spielt keine Rolle, ob die Kreaturen noch im Spiel sind oder ob die Spieler oder Permanente, die sie angegriffen haben, noch in der Partie oder im Spiel sind.
- Roses letzte Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn du ein Altmetall aus einem beliebigen Grund opferst, nicht nur, um die aktivierte Fähigkeit eines Altmetalls zu aktivieren.

Roter Tod, der Schiffsbrecher
{U} {R}
Legendäre Kreatur — Krabbe, Mutant
1/3

Leuchtende Augen — {T}: Stachle eine Kreatur deiner Wahl an, die ein Gegner kontrolliert. Jener Spieler zieht eine Karte. Du erzeugst {R}. (Bis zu deinem nächsten Zug greift die Kreatur in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit des Roten Todes verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du erzeugst kein Mana und der Beherrscher der Kreatur zieht keine Karte.
- Die Fähigkeit des Roten Todes ist keine Manafähigkeit, obwohl sie dazu führt, dass du Mana erzeugst. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- 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), 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 Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder den Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.
- Angestachelt worden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie auch dann wie oben beschrieben angreifen, falls 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.

Schlacht am Hoover-Staudamm

{3}{W}

Verzauberung

Sowie die Schlacht am Hoover-Staudamm ins Spiel kommt, bestimme RNK oder Legion.

- RNK — Zu Beginn deines Endsegments bringst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger mit einer Endgültigkeitsmarke aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
 - Legion — Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.
- 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.
 - Falls du auf irgendeine Weise die Schlacht am Hoover-Staudamm kontrollierst und nichts für sie bestimmt wurde (vielleicht, weil ein anderes Permanent zu einer Kopie von ihr geworden ist), hat sie keine der beiden ausgelösten Fähigkeiten.

Sekuritron-Schwadron

{1}{W}

Artefaktkreatur — Roboter

2/2

Trupp {3} *(Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du beliebig oft {3} bezahlen. Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge entsprechend viele Spielsteine, die Kopien von ihr sind.)*

Wachsamkeit

Immer wenn ein Kreaturenspielstein unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

- Falls die Sekuritron-Schwadron zum selben Zeitpunkt ins Spiel kommt wie ein oder mehrere Kreaturenspielsteine, wird ihre letzte Fähigkeit für jeden jener Kreaturenspielsteine ausgelöst. Falls die Sekuritron-Schwadron selbst ein Kreaturenspielstein ist, wird ihre letzte Fähigkeit auch ausgelöst, wenn sie ins Spiel kommt.

- Falls du zum Beispiel die Trupp-Kosten der Sekuritron-Schwadron dreimal bezahlst, dann erzeugst du drei Spielsteinkopien der Sekuritron-Schwadron, wenn ihre Trupp-Fähigkeit verrechnet wird. Jeder dieser Spielsteine kommt gleichzeitig ins Spiel. Wenn sie ins Spiel kommen, wird ihre letzte Fähigkeit jeweils dreimal ausgelöst (einmal für jeden der anderen beiden Spielsteine und einmal für sich selbst). Falls die ursprüngliche Sekuritron-Schwadron noch im Spiel ist, wird ihre letzte Fähigkeit ebenfalls dreimal ausgelöst. Nachdem alle ausgelösten Fähigkeiten verrechnet wurden, liegen auf den drei Spielsteinkopien der Sekuritron-Schwadron jeweils vier +1/+1-Marken.

Sensenmannsprint

{4} {R}

Verzauberung — Aura

Morbide — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken

{3} weniger, falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.

Verzaubert eine Kreatur

Wenn der Sensenmannsprint ins Spiel kommt, enttappe jede Kreatur, die du kontrollierst. Falls es deine Hauptphase ist, gibt es nach dieser Phase eine zusätzliche Kampfphase.

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und hat Eile.

- Falls die Kreatur, die vom Sensenmannsprint verzaubert würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Sensenmannsprint verrechnet werden soll, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Er wird vom Stapel auf den Friedhof gelegt, daher wird seine ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst und du enttappst weder deine Kreaturen noch erhältst du eine zusätzliche Kampfphase.

Shaun, Vater der Synths

{3} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher

3/4

Immer wenn du angreifst, bestimme eine angreifende legendäre Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, außer Shaun. Du kannst einen getappten und angreifenden Spielstein erzeugen, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er nicht legendär ist und zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Synth-Artefaktkreatur ist. Wenn Shaun das Spiel verlässt, schicke alle Synth-Spielsteine, die du kontrollierst, ins Exil.

- Außer den angegebenen Ausnahmen kopiert der Spielstein genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene 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 oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den angegebenen Anmerkungen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den angegebenen Ausnahmen.

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Obwohl der Spielstein angreifend ist, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn der Spielstein angreifend ins Spiel kommt.
- Welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht der Spielstein angreift, entscheidest du, sowie du ihn ins Spiel bringst. Es muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die Shaun angreift.
- Shauns letzte Fähigkeit schickt alle Synth-Spielsteine ins Exil, nicht nur Synth-Spielsteine, die von seiner ersten Fähigkeit erzeugt wurden.

Sierra, größter Nuka-Fan

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Bürger

3/4

Die Nuka-Cola-Challenge — Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, lege eine Quest-Marke auf Sierra, größter Nuka-Fan, und erzeuge einen Speise-Spielstein.

Immer wenn du eine Speise opferst, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Quest-Marken auf Sierra ist.

- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein. Falls du zum Beispiel ein Nichtspielstein-Speise-Artefakt, wie die Spur aus Süßigkeiten aus dem Set *Wildnis von Eldraine*, opferst, wird Sierras letzte Fähigkeit ausgelöst.
- Sierras letzte Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn du eine Speise aus einem beliebigen Grund opferst, nicht nur, um die aktivierte Fähigkeit einer Speise zu aktivieren.

Silver-Shroud-Kostüm

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Aufblitzen

Wenn das Silver-Shroud-Kostüm ins Spiel kommt, lege es an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Die Kreatur erhält Verhülltheit bis zum Ende des Zuges.

(Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.)

Die ausgerüstete Kreatur kann nicht geblockt werden.

Ausrüsten {3}

- Das Anlegen des Silver-Shroud-Kostüms an eine Kreatur, die bereits geblockt wurde, führt nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Stärke-Wackelpuppe

{3}

Artefakt — Wackelpuppe

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{3}, {T}: Lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, wobei X gleich der Anzahl an Wackelpuppen ist, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit der Stärke-Wackelpuppe verrechnet wird.

Starker Rücken

{2} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Ausrüsten-Fähigkeiten, die du aktivierst und die die verzauberte Kreatur als Ziel haben, kosten beim Aktivieren {3} weniger.

Aura-Zaubersprüche, die du wirkst und die die verzauberte Kreatur als Ziel haben, kosten beim Wirken {3} weniger.

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 für jede an sie angelegte Aura und Ausrüstung.

- Die Fähigkeiten des Starken Rückens reduzieren nur das generische Mana in Ausrüsten-Fähigkeiten und in den Gesamtkosten von Aura-Zaubersprüchen, die die verzauberte Kreatur als Ziel haben. Zum Beispiel werden die Gesamtkosten des Tierfreundes von {1} {G} auf {G} reduziert.
- Die dritte Fähigkeit des Starken Rückens reduziert nicht seine eigenen Kosten.
- Manche Ausrüstung-Kreaturenkarten in anderen Sets haben Rekonfigurieren, eine andere Fähigkeit, die sie an eine Kreatur anlegt. Rekonfigurieren ist keine Ausrüsten-Fähigkeit und Rekonfigurieren-Kosten werden nicht von der zweiten Fähigkeit des Starken Rückens reduziert. Varianten von Ausrüsten oder Ausrüsten-Fähigkeiten mit Einschränkungen, wie die „Ausrüsten eines Bürgers“-Fähigkeit des Zeremoniellen Spatens aus dem Set *Straßen von Neu-Capenna*, sind immer noch Ausrüsten-Fähigkeiten und ihre Kosten werden von der zweiten Fähigkeit des Starken Rückens reduziert.

Strong, unzivilisierter Mime

{4} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Mutant, Berserker

7/7

Abwehr {2}

Erzürnen — Immer wenn Strong Schaden zugefügt wird, erhältst du drei Verstrahlungsmarken und legst drei +1/+1-Marken auf Strong.

Durch Verstrahlung erhältst du Lebenspunkte dazu, statt Lebenspunkte zu verlieren.

- Falls mehrere Quellen Strong gleichzeitig Schaden zufügen, wahrscheinlich weil mehrere Kreaturen ihn geblockt haben, wird seine Erzürnen-Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

- Falls Strong tödlicher Schaden zugefügt wird, wird seine Erzzürnen-Fähigkeit ausgelöst. Strong verlässt das Spiel, bevor jene Fähigkeit verrechnet wird, also legst du nicht drei +1/+1-Marken auf ihn. In diesem Fall und allen anderen Fällen, in denen Strong nicht mehr im Spiel ist, wenn seine Erzzürnen-Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du trotzdem drei Verstrahlungsmarken.
- Strongs letzte Fähigkeit ändert, was geschieht, wenn die zu Verstrahlungsmarken zugehörige ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Du millst immer noch so viele Karten, wie du Verstrahlungsmarken hast, und verlierst immer noch eine Verstrahlungsmarke für jede Nichtland-Karte, die du gemillt hast, aber anstatt Lebenspunkte zu verlieren, erhältst du für jede Nichtland-Karte, die du gemillt hast, 1 Lebenspunkt dazu.

Synth-Auslöscher

{2} {R}

Artefaktkreatur — Synth, Soldat

3/3

Eile

Immer wenn der Synth-Auslöscher angreift, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst {E} {E} (*zwei Energiemarken*) erhalten. Falls du dies nicht tust, kannst du die Karte in diesem Zug spielen. {T}, bezahle {E} {E} {E}: Der Synth-Auslöscher fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte, die mit der zweiten Fähigkeit des Synth-Auslöschers 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.

Synth-Infiltratorin

{3} {U} {U}

Artefaktkreatur — Synth

0/0

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}.*)

Du kannst die Synth-Infiltratorin als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Synth-Artefaktkreatur ist.

- Improvisieren verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag der Synth-Infiltratorin und die Kosten der Synth-Infiltratorin können auf diese Weise nicht unter {U} {U} gesenkt werden.
- Außer dass die Synth-Infiltratorin zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Synth-Artefaktkreatur ist, kopiert sie genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert die Synth-Infiltratorin die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit den erwähnten Ausnahmen.

- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt die Synth-Infiltratorin als Kopie von (b) ins Spiel, mit den angegebenen Ausnahmen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Synth-Infiltratorin ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Du kannst bestimmen, die Synth-Infiltratorin nicht als Kopie einer Kreatur ins Spiel kommen zu lassen. Falls du dies tust, stirbt sie wahrscheinlich, weil sie Widerstandskraft 0 hat. (Das ist wohl nicht die Sorte Innovation, die das Institut gutheißen würde.)

T-45 Powerrüstung

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn die T-45 Powerrüstung ins Spiel kommt, erhältst du {E} {E} (*zwei Energiemarken*).

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+3 und enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du {E} bezahlen. Falls du dies tust, enttappe die ausgerüstete Kreatur, dann lege eine Bedrohlich-, Trampelschaden- oder Lebensverknüpfung-Marke auf sie (du entscheidest).

Ausrüsten {3}

- Mehrfaches Vorkommen von Bedrohlichkeit hat keine zusätzliche Wirkung. Dasselbe gilt für Trampelschaden und Lebensverknüpfung.

Tato-Farmer

{2} {G}

Kreatur — Zombie, Mutant, Gesinde

1/4

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du zwei Verstrahlungsmarken dazuerhalten.

{T}: Bringe eine Länderkarte deiner Wahl, die in diesem Zug gemillt wurde, aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle getappt ins Spiel.

- Falls ein Spieler angewiesen wird, eine Karte von seiner Bibliothek auf seinen Friedhof zu legen, ohne dass das Wort „millen“ verwendet wird (wie es zum Beispiel beim Effekt von Rowans grimmiger Suche aus *Wildnis von Eldraine* der Fall ist), ist jene Karte kein legales Ziel für die letzte Fähigkeit des Tato-Farmers.

Three Dog, DJ von Galaxy News
{1}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Barde
1/5

Immer wenn du angreifst, kannst du {2} bezahlen und eine an Three Dog, DJ von Galaxy News, angelegte Aura opfern. Wenn du auf diese Weise eine Aura opferst, erzeuge für jede andere angreifende Kreatur, die du kontrollierst, einen an sie angelegten Spielstein, der eine Kopie jener Aura ist.

- Da Three Dogs rückwirkend ausgelöste Fähigkeit kein Ziel hat, werden Aura-Spielsteine, die von jener Fähigkeit erzeugt werden, auch an verhüllte angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, angelegt.
- Falls einer der Aura-Spielsteine nicht legal an die entsprechende angreifende Kreatur angelegt werden könnte (wegen einer Fähigkeit wie Schutz vor Verzauberungen), wird jener Aura-Spielstein nicht erzeugt.
- Die Spielsteine kopieren genau das, was auf der ursprünglichen Aura aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Aura ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob die Aura getappt oder ungetappt war, ob Marken auf ihr lagen oder Auren an sie angelegt waren, oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die ihre Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
- Falls die kopierte Aura (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert hat, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die kopierte Aura {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Aura werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese Aura] ins Spiel kommt“- oder „[diese Aura] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Aura funktionieren ebenfalls.

Tierfreund
{1}{G}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge einen 1/1 grünen Eichhörnchen-Kreaturespielstein. Lege für jede Aura und Ausrüstung, die außer Tierfreund an diese Kreatur angelegt ist, eine +1/+1-Marke auf den Spielstein.“

- Der Spielstein kommt ins Spiel und dann werden Marken auf ihn gelegt. In den meisten Fällen sieht das Spiel für Fähigkeiten, die vielleicht ausgelöst werden, wie die erste Fähigkeit der Aufseherin von Vault 76, eine 1/1 Kreatur ins Spiel kommen.
-

Tobender Yao Guai
{X} {G} {G} {G}
Kreatur — Bär, Mutant
2/2

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden
Der Tobende Yao Guai kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.
Wenn der Tobende Yao Guai ins Spiel kommt, zerstöre eine beliebige Anzahl an Artefakten und/oder Verzauberungen deiner Wahl mit Gesamt-Manabetrag X oder weniger.

- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn sein Manabetrag ermittelt wird.
- Ein Spielstein, der keine Kopie von etwas anderem ist, hat normalerweise keine Manakosten. Alles ohne Manakosten hat üblicherweise Manabetrag 0.

Trampelndes Megafaultier
{10} {G} {G}
Kreatur — Faultier, Mutant
8/8

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Marke auf Spielern und Permanenten {1} weniger.
Verursacht Trampelschaden
Das Trampelnde Megafaultier kommt getappt ins Spiel.

- Die kostenreduzierende Fähigkeit des Trampelnden Megafaultiers verändert nicht seine Manakosten oder seinen Manabetrag – nur die Gesamtkosten, die du bezahlst. Das bedeutet, dass der Manabetrag des Trampelnden Megafaultiers immer 12 ist.
- Sobald du ankündigst, dass du das Trampelnde Megafaultier wirkst, kann kein Spieler andere Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Insbesondere können Gegner keine Marken von Spielern oder Permanenten entfernen, um zu versuchen, die Gesamtkosten des Trampelnden Megafaultiers zu ändern.

V.A.T.S.
{2} {B} {B}
Spontanzauber
Sekundenbruchteil (*Solange dieser Zauberspruch sich auf dem Stapel befindet, können Spieler keine Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, die keine Manafähigkeiten sind.*)
Bestimme eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl mit gleicher Widerstandskraft. Zerstöre die bestimmten Kreaturen.

- Die Spieler erhalten immer noch Priorität, während ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel ist; allerdings sind ihre Optionen jetzt auf Manafähigkeiten und bestimmte Sonderaktionen beschränkt.
- Spieler können verdeckte Kreaturen aufdecken, während sich ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.

- Sekundenbruchteil verhindert nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls dies geschieht, legt ihr Beherrscher sie auf den Stapel und wählt Ziele dafür, falls nötig. Diese Fähigkeiten werden ganz normal verrechnet.
- Einen Zauberspruch mit Sekundenbruchteil zu wirken, wirkt sich nicht auf die Zaubersprüche und Fähigkeiten aus, die sich bereits auf dem Stapel befinden.
- Falls das Verrechnen einer ausgelösten Fähigkeit das Wirken eines Zauberspruchs enthält, kann dieser nicht gewirkt werden, falls sich eine Karte mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.
- Nachdem ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil verrechnet wurde (oder auf andere Weise den Stapel verlässt), können die Spieler erneut Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, bevor das nächste Objekt auf dem Stapel verrechnet wird.
- Falls du nur eine Kreatur als Ziel von V.A.T.S. bestimmst, wird jene Kreatur zerstört, wenn V.A.T.S. verrechnet wird, solange sie noch ein legales Ziel ist, unabhängig davon, ob ihre Widerstandskraft sich geändert hat, seit V.A.T.S. gewirkt wurde.
- Im seltenen Fall, dass die legalen Ziele nicht mehr alle die gleiche Widerstandskraft haben (wahrscheinlich wegen einer ausgelösten Fähigkeit oder Sonderaktion), wenn V.A.T.S. verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet. Keine der bestimmten Kreaturen wird zerstört.

Vault 11: Qual der Wahl

{2} {W} {B}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Erzeuge für jeden Gegner einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturespielstein.

II, III — Jeder Spieler stimmt geheim für bis zu eine Kreatur, dann werden die Stimmen offenbart. Falls keine Kreatur eine Stimme erhalten hat, zieht jeder Spieler eine Karte. Anderenfalls zerstöre jede Kreatur mit den meisten Stimmen.

- Um geheim abzustimmen, schreibt jeder Spieler die Option auf, für die er stimmt, ohne sie den anderen zu zeigen. Jeder Spieler hält seine Stimme geheim, bis alle Spieler gleichzeitig ihre Stimme offenbaren.
- Bevor die geheimen Stimmen offenbart werden, kann jeder Spieler ansagen, wie er abzustimmen gedenkt, aber er kann erst offenbaren, wofür er tatsächlich gestimmt hat, wenn alle Stimmen gleichzeitig offenbart werden. Die Spieler dürfen über ihre Abstimmungsabsichten lügen, bevor die Stimmen offenbart werden.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn Spieler eine Abstimmung beenden“, werden ausgelöst, sobald alle Spieler abgestimmt haben oder alle geheimen Stimmen offenbart werden, aber sie werden erst auf den Stapel gelegt, wenn der aktuelle Zauberspruch bzw. die aktuelle Fähigkeit fertig verrechnet wurde.
- Die Spieler stimmen erst ab, wenn die letzte Fähigkeit von Vault 11 verrechnet wird. Alle Antworten auf die Fähigkeit müssen erfolgen, ohne das Ergebnis der Abstimmung zu kennen.

Vault 12: Die Nekropolis

{4} {B} {B}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Jeder Spieler erhält drei Verstrahlungsmarken.

II — Erzeuge $X \frac{2}{2}$ schwarze Zombie-Mutant-Kreaturenspielsteine, wobei X gleich der Gesamtanzahl an Verstrahlungsmarken auf allen Spielern ist.

III — Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst und die ein Zombie oder ein Mutant ist, zwei +1/+1-Marken.

- Verwende die Anzahl an Verstrahlungsmarken unter allen Spielern, die noch in der Partie sind, wenn die zweite Kapitel-Fähigkeit von Vault 12 verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln.
 - Eine Kreatur, die du kontrollierst und die sowohl ein Zombie als auch ein Mutant ist, erhält von der letzten Fähigkeit von Vault 12 nur zwei +1/+1-Marken.
-

Vault 13: Reise des Bewohners

{3} {W}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Schicke für jeden Spieler bis zu eine andere Verzauberung oder Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert, ins Exil, bis Vault 13 das Spiel verlässt.

II — Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu und wendest Hellsicht 2 an.

III — Bringe zwei Karten, die von Vault 13 ins Exil geschickt wurden, unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück, und lege den Rest unter die Bibliotheken ihrer Besitzer.

- Falls Vault 13 das Spiel verlässt, bevor die erste Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, werden die Permanente deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
 - Im ungewöhnlichen Fall, dass ein Spieler mehrere Karten besitzt, die von Vault 13 ins Exil geschickt wurden und von der dritten Kapitel-Fähigkeit unter seine Bibliothek gelegt werden, bestimmt der Besitzer jener Karten, in welcher Reihenfolge sie unter seine Bibliothek gelegt werden.
-

Vault 21: Trick des Hauses

{1} {R}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I, II — Wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte.

III — Zeige bis zu fünf Nichtland-Karten aus deiner Hand offen vor. Erzeuge für jede davon, deren Manabetrag gleich ist wie der einer anderen auf diese Weise vorgezeigten Karte, einen Schatz-Spielstein.

- Falls eine Karte auf deiner Hand X in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
-

Vault 87: Erzwungene Evolution

{3}{G}{U}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Übernimm die Kontrolle über eine Nicht-Mutant-Kreatur deiner Wahl, solange du Vault 87 kontrollierst.

II — Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Mutanten.

III — Ziehe so viele Karten, wie die höchste Stärke unter den Mutanten, die du kontrollierst, beträgt.

- Falls Vault 87 das Spiel verlässt, bevor seine erste Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du zu keinem Zeitpunkt die Kontrolle über die Kreatur deiner Wahl.
 - Das Ziel der ersten Kapitel-Fähigkeit von Vault 87 muss nur eine Nicht-Mutant-Kreatur sein, wenn jene Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird und wenn jene Fähigkeit verrechnet wird. Der Kontrolleffekt endet nicht, falls sie später zu einem Mutanten wird (vielleicht wegen des Effekts der zweiten Kapitel-Fähigkeit).
 - Verwende die höchste Stärke unter den Mutanten, die du kontrollierst, sowie die letzte Fähigkeit von Vault 87 verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Karten du ziehst.
-

Vault 101: Geburtstagsfeier

{3}{W}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein und einen Speise-Spielstein. *(Ein Speise-Spielstein ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

II, III — Du kannst eine Aura- oder Ausrüstung-Karte aus deiner Hand oder deinem Friedhof ins Spiel bringen. Falls auf diese Weise eine Ausrüstung ins Spiel gebracht wird, kannst du sie an eine Kreatur, die du kontrollierst, anlegen.

- Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an ein Permanent deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, kannst du gar nicht bestimmen, sie ins Spiel zu bringen.
-

Vergöttert
{1}{W}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur alleine angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Nichtland-Permanenten ist, die du kontrollierst.“

- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Zum Beispiel wird die von Vergöttert gewährte Fähigkeit nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreiffst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden. Ebenso gilt: Kreaturen, die später im Kampf, angreifend ins Spiel kommen, werden nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob eine Kreatur alleine angegriffen hat oder nicht.

Vertibird der Bruderschaft
{3}
Artefakt — Fahrzeug
*/4
Fliegend
Die Stärke des Vertibirds der Bruderschaft ist gleich der Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst.
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.*)

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Vertibirds der Bruderschaft bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Solange der Vertibird der Bruderschaft im Spiel ist (und immer noch ein Artefakt ist), zählt die Fähigkeit den Vertibird der Bruderschaft selbst mit.

Vornehme Feinschmeckerin
{2}{W}{B}
Kreatur — Mensch, Adliger
2/2
Wenn die Vornehme Feinschmeckerin ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 weiße Mensch-Soldat-Kreaturespielsteine.
Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine andere Mensch-Kreatur unter deiner Kontrolle gestorben ist, erzeuge einen Speise-Spielstein.

- Die Vornehme Feinschmeckerin, muss nicht im Spiel gewesen sein, als der Mensch gestorben ist. Falls beispielsweise ein Mensch während des Kampfes in deinem Zug stirbt und du die Vornehme Feinschmeckerin in deiner zweiten Hauptphase wirkst, wird ihre letzte Fähigkeit zu Beginn deines Endsegments ausgelöst.
- Die letzte Fähigkeit der Vornehmen Feinschmeckerin wird während deines Endsegments nur einmal ausgelöst, egal wie viele Menschen in diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben sind. Falls jedoch in diesem Zug bisher noch keine Menschen unter deiner Kontrolle gestorben sind, sowie dein Endsegment

beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, einen Menschen unter deiner Kontrolle während des Endsegments rechtzeitig sterben zu lassen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.

Vorzüge der Mutation

{1}{G}{U}

Spontanzauber

Permanente, die du kontrollierst und auf denen Marken liegen, erhalten Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Verhindere allen Schaden, der jenen Permanenten in diesem Zug zugefügt würde. Führe Wucherung durch. *(Bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*

- Welche Permanente von den Vorzügen der Mutation betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Vorzüge der Mutation verrechnet werden. Permanente, die später im Zug Marken erhalten, sind nicht von diesem Effekt betroffen, und Permanente, die später im Zug alle ihre Marken verlieren, hören nicht auf, betroffen zu sein.
-

Wachbot

{4}{W}

Artefaktkreatur — Roboter

2/5

Aufblitzen

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur, die dich angreift, {1} weniger.

Wenn der Wachbot ins Spiel kommt, erhältst du {E} für jede Kreatur, die dich angreift.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {E}{E}{E} bezahlen. Falls du dies tust, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Die kostenreduzierende Fähigkeit des Wachbots verändert nicht seine Manakosten oder seinen Manabetrag – nur die Gesamtkosten, die du bezahlst. Das bedeutet, dass der Manabetrag des Wachbots immer 5 ist.
 - Sobald du ankündigst, dass du den Wachbot wirkst, kann kein Spieler andere Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Insbesondere können Gegner keine Kreaturen aus dem Kampf entfernen, um zu versuchen, die Gesamtkosten des Wachbots zu ändern.
 - Verwende die Anzahl an angreifenden Kreaturen, sowie die dritte Fähigkeit des Wachbots verrechnet wird, um die Anzahl an Energiemarken zu ermitteln, die du erhältst.
-

Wächterin Sarah Lyons

{3}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

4/4

Eile

Solange in diesem Zug ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+2.

Bataillon — Immer wenn Wächterin Sarah Lyons und mindestens zwei andere Kreaturen angreifen, fügt Wächterin Sarah Lyons einem Spieler deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Artefakte kontrollierst.

- Wächterin Sarah Lyons' zweite Fähigkeit überprüft nur, ob ein oder mehrere Artefakte in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind. Deine Kreaturen werden nicht stärker, falls mehr als ein Artefakt in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.
- Sobald in einem Zug ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, spielt es keine Rolle, was später mit ihm geschieht. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten in jenem Zug trotzdem +2/+2, solange Wächterin Sarah Lyons unter deiner Kontrolle im Spiel ist.
- Wächterin Sarah Lyons muss zu dem Zeitpunkt, zu dem ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, nicht im Spiel gewesen sein. Falls ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und Wächterin Sarah Lyons dann später im Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, in jenem Zug trotzdem +2/+2, solange Wächterin Sarah Lyons unter deiner Kontrolle im Spiel bleibt.
- Die drei angreifenden Kreaturen müssen nicht den gleichen Spieler, den gleichen Planeswalker oder die gleiche Schlacht angreifen.
- Sobald Wächterin Sarah Lyons' Bataillon-Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle mehr, wie viele Kreaturen noch angreifen, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Es spielt auch keine Rolle, ob Wächterin Sarah Lyons noch angreift oder im Spiel ist.
- Verwende die Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst, sowie Wächterin Sarah Lyons' Bataillon-Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte zugefügt werden.

Waffenkammer-Paladin

{1}{R}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/3

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du einen Aura- oder Ausrüstungszauberspruch wirkst, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst jene Karte bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Sobald die letzte Fähigkeit des Waffenkammer-Paladins verrechnet wurde, spielt es keine Rolle, was danach mit dem Waffenkammer-Paladin geschieht. Du kannst die ins Exil geschickte Karte bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen, die für eine auf diese Weise gespielte Karte gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

- Falls die mit der letzten Fähigkeit des Waffenkammer-Paladins ins Exil geschickte Karte eine Aura- oder Ausrüstung-Karte ist, führt ihr Wirken dazu, dass die letzte Fähigkeit des Waffenkammer-Paladins erneut ausgelöst wird.
-

Wahrnehmungs-Wackelpuppe

{3}

Artefakt — Wackelpuppe

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{3}, {T}: Schau dir die obersten X Karten deiner

Bibliothek an, wobei X gleich der Anzahl an

Wackelpuppen ist, die du kontrollierst. Du kannst davon

einen Zauberspruch mit Manabetrag 3 oder weniger

wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Lege den

Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit der Wahrnehmungs-Wackelpuppe verrechnet wird.
 - Du bestimmst, ob du von den Karten, die du dir anschaust, einen Zauberspruch wirkst, sowie die letzte Fähigkeit der Wahrnehmungs-Wackelpuppe verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, einen erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert.
 - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
 - Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
-

Wilder Ghul

{2} {B}

Kreatur — Zombie, Mutant

2/2

Bedrohlich

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst,

stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf den Wilden Ghul.

Wenn der Wilde Ghul stirbt, erhält jeder Gegner so viele

Verstrahlungsmarken, wie seine Stärke beträgt.

- Verwende die Stärke, die der Wilde Ghul zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Verstrahlungsmarken jeder Gegner erhält.
-

Wildes Ödland

{2} {R}

Verzauberung

Übergehe dein Ziehsegment.

Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du die

obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du

kannst jene Karten in diesem Zug spielen.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der Fähigkeit des Wilden Ödlands aus dem Exil gespielt werden. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.

Magic: The Gathering, Magic, Zendikar, Neu-Capenna und Eldraine sind Eigentum von Wizards in den USA und anderen Ländern. ©2024 Wizards.

© 2024 ZeniMax Media Inc. Alle Rechte vorbehalten.