

Sethinweise zu *Am Rande der Ewigkeiten*

Zusammengestellt von Eric Levine

Fassung vom 18. Juli 2025

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

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

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

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Karten aus *Am Rande der Ewigkeiten* mit dem Set-Code EOE sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Magic: The Gathering Grundstein*, *Wildnis von Eldraine*, *Die verlorenen Höhlen von Ixalan*, *Mord in Karlov Manor*, *Outlaws von Thunder Junction*, *Der Große Coup*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: Haus des Schreckens*, *Ätherdrift*, *Tarkir: Drachensturm*, *Magic: The Gathering – FINAL FANTASY* und *Am Rande der Ewigkeiten*.

Neue Commander-Karten aus *Am Rande der Ewigkeiten* mit dem Set-Code EOC sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Wiederaufgelegte Karten mit dem Set-Code EOC sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Am Rande der Ewigkeiten umfasst auch die Sonderdruck-Serie Interstellare Orte mit dem Set-Code EOS. Diese wiederaufgelegten Karten sind in allen Formaten erlaubt, in denen sie auch bisher bereits legal waren.

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

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

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

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

Neue Mechanik: Karten mit Stationieren
Neue Schlüsselwortfähigkeit: Stationieren
Neuer Artefakttyp: Raumschiff
Neuer Landtyp: Planet

Um das Sothera-System zu erkunden, brauchen wir zwar keine Straßen, aber sehr wohl Fortbewegungsmittel. Zum Glück gibt es jede Menge *Raumschiffe*, die uns nur allzu gerne an unseren Zielort bringen. Vielleicht können wir unterwegs auch noch den einen oder anderen *Planet* besuchen. Alle Raumschiff- und Planet-Karten in *Am Rande der Ewigkeiten* gehören zu der neuen Kategorie der *Karten mit Stationieren*. Diese Karten haben die Stationieren-Schlüsselwortfähigkeit, die es dir erlaubt, Kreaturen zu tappen, um Ladungsmarken auf jene Karte zu legen, indem sie die Systeme des Raumschiffs bedienen oder die Infrastruktur des Planeten aufbauen. Wie funktioniert das Ganze? Schauen wir es uns am Beispiel einiger Raumschiffe an.

Fregatte der Lumen-Klasse
{1}{W}
Artefakt — Raumschiff
Stationieren (*Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Aktiviere Stationieren wie eine Hexerei. Bei 12+ ist dies eine Artefaktkreatur.*)
2+ | Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
12+ | Fliegend, Lebensverknüpfung
3/5

Atmosphärisches Gewächshaus
{4}{G}
Artefakt — Raumschiff
Wenn dieses Raumschiff ins Spiel kommt, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.
Stationieren (*Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Aktiviere Stationieren wie eine Hexerei. Bei 8+ ist dies eine Artefaktkreatur.*)
8+ | Fliegend, verursacht Trampelschaden
5/4

- Raumschiff ist ein Artefakttyp, der keine spezielle Bedeutung hat. Er gewährt dem Artefakt keine zugehörigen Fähigkeiten. Für andere Karten kann es aber von Bedeutung sein, welche Artefakte Raumschiffe sind.
- Eine Karte mit Stationieren ist eine Karte mit der Stationieren-Schlüsselwortfähigkeit. Das Stationieren-Schlüsselwort bedeutet „Tappe eine andere ungetappte Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Permanent, wie die Stärke der getappten Kreatur beträgt. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
- Verwende die Stärke der getappten Kreatur, sowie die Stationieren-Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Ladungsmarken auf das Permanent mit Stationieren gelegt werden. Falls jene Kreatur zu jenem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.

- Falls die getappte Kreatur negative Stärke hat, werden weder Ladungsmarken auf das Permanent mit Stationieren gelegt, noch werden Ladungsmarken entfernt.
- Jede Karte mit Stationieren hat einen oder mehrere Streifen in ihrer Textbox. Jedem Streifen geht ein Stationieren-Symbol voraus – ein Kreis mit einer Zahl und einem Pluszeichen darin.
- Jedes Stationieren-Symbol steht für eine Fähigkeit. Ein Stationieren-Symbol bedeutet „Solange auf diesem Permanent N oder mehr Ladungsmarken liegen, hat es [Fähigkeiten]“, wobei N gleich der Zahl in dem Symbol und [Fähigkeiten] alle Fähigkeiten sind, die im selben Streifen wie jenes Symbol aufgeführt sind.
- Falls sich das Stationieren-Symbol im selben Streifen wie ein Feld mit Stärke und Widerstandskraft befindet, bedeutet es stattdessen „Solange auf diesem Permanent N oder mehr Ladungsmarken liegen, hat es [Fähigkeiten] und ist zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft [S/W].“
- Falls auf eine Karte mit Stationieren in einem der Streifen in ihrer Textbox ein Feld mit Stärke und Widerstandskraft aufgedruckt ist, ist sie keine Kreatur, es sei denn, es liegt die entsprechende Anzahl an Ladungsmarken auf ihr. Jene Karte hat auch in keiner anderen Zonen außer im Spiel Stärke oder Widerstandskraft.
- Falls ein Effekt bewirkt, dass ein Permanent mit Stationieren auf eine andere Weise zu einer Kreatur wird, als dadurch, dass auf ihm die nötige Anzahl an Ladungsmarken liegen, wird die Stärke und Widerstandskraft in seiner Textbox nicht verwendet. Stattdessen wird die Basis-Stärke und -Widerstandskraft verwendet, die der Effekt festgelegt hat, der es zu einer Kreatur gemacht hat.
- Falls ein anderes Permanent (a) zu einer Kopie eines Permanents wird, das von einer Karte mit Stationieren repräsentiert wird (b), werden alle aufgedruckten Fähigkeiten von (b) kopiert, einschließlich derjenigen, die durch Stationieren-Symbole repräsentiert werden. Die aktuellen Eigenschaften und die Anzahl an Ladungsmarken auf (b) werden nicht kopiert. Die Fähigkeiten der Kopie (und in manchen Fällen Typen, Stärke und Widerstandskraft) werden durch die Anzahl an Ladungsmarken auf der Kopie bestimmt.
- Die Fähigkeiten eines Permanents mit Stationieren basieren auf der Anzahl an Ladungsmarken, die auf ihm liegen. Falls ein Permanent mit Stationieren durch einen anderen Effekt (wie zum Beispiel Wucherung) Ladungsmarken erhält oder auf irgendeine Weise Ladungsmarken verliert, bedeutet das, dass sich seine Fähigkeiten entsprechend ändern. Dasselbe gilt für die Ermittlung, ob jenes Permanent eine Kreatur ist oder nicht.
- Falls auf einem Permanent mit Stationieren so viele Ladungsmarken oder mehr liegen, wie die Zahl in seinem letzten Stationieren-Symbol beträgt, kannst du trotzdem seine Stationieren-Fähigkeit aktivieren. Das Hinzufügen weiterer Ladungsmarken gewährt ihm keine zusätzlichen Fähigkeiten, aber die zusätzlichen Marken können für andere Effekte oder Karten relevant sein.
- Falls ein Permanent mit Stationieren zu einer Kreatur wird, kann es angreifen, falls es durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann es eine Kreatur ist. Nur wie lange es bereits im Spiel ist, ist wichtig.

Okay, nun kennen wir uns mit Raumschiffen aus. Das Reisen durch den Weltraum ist an sich schon spannend, aber es ist besser, wenn man dabei ein Ziel im Sinn hat. Da kommen die Planeten, die ich bereits erwähnt habe, ins Spiel! Alles, was wir bereits zu Karten mit Stationieren behandelt haben, gilt auch für Planeten, außer dass sie nie zu Kreaturen werden. Das hast du dir aber bestimmt schon gedacht. Hier ist einer meiner Lieblingsplaneten aus diesem Set (wobei sie wirklich alle cool sind).

Uthros, titanischer Gotteskern
Land — Planet
Dieses Land kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {U}.
Stationieren (*Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf diesen Planeten, wie ihre Stärke beträgt. Spiele Stationieren wie eine Hexerei.*)
12+ | {U}, {T}: Erzeuge {U} für jedes Artefakt, das du kontrollierst.

- Planet ist ein Land-Untertyp, der keine spezielle Bedeutung hat. Er gewährt dem Land keine zugehörigen Fähigkeiten.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Warp

Das Überraschungsmoment ist oft ein bedeutender Vorteil. Eine Möglichkeit, die Konkurrenz zu überraschen, ist ein unangekündigter *Warp*. Wer kann sich hineinwarpen? Nun, vielleicht ist es ein Soldatenveteran, der den Truppen Mut einflößt, oder eine Assassinin, die wie aus dem Nichts auftaucht. Vielleicht ist es auch ein Wal. Eine Permanent-Karte mit Warp kann für ihre Warp-Kosten statt ihrer Manakosten gewirkt werden. Falls dies geschieht, wird jenes Permanent zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil geschickt und der Besitzer der Karte kann sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.

Memento-Truppführer
{3} {R}
Kreatur — Kavu, Soldat
4/3
Während deines Zuges erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0.
Warp {1} {R} (*Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.*)

Sternenbreschen-Wal
{4} {U}
Kreatur — Wal
3/5
Fliegend
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, wende Überwachen 2 an. (*Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.*)
Warp {1} {U} (*Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.*)

- Falls du dich entscheidest, die Warp-Kosten eines Zauberspruchs statt seiner Manakosten zu bezahlen, wirkst du trotzdem den Zauberspruch. Er geht auf den Stapel und kann beantwortet und neutralisiert werden. Du kannst einen Zauberspruch nur dann für seine Warp-Kosten wirken, falls du ihn sonst auch wirken könntest. Im Normalfall ist das in deiner Hauptphase, während der Stapel leer ist.

- Falls du die Warp-Kosten bezahlst, um einen Zauberspruch zu wirken, wird jenes Permanent nur ins Exil geschickt, falls es noch im Spiel ist, wenn jene verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls es vorher in eine andere Zone bewegt wird, bleibt es, wo es ist. Falls es auf irgendeine andere Weise ins Exil gelangt, darf sein Beherrscher es nicht in einem späteren Zug wirken.

Neues Fähigkeitswort: Leere

Von der allgemeinen Leere des Weltraums bis hin zur fürchterlichen Superleere im Mittelpunkt des Sothera-Systems erwartet dich eine ganze Menge Nichts. Das *Leere*-Fähigkeitswort trägt dazu bei, die Macht zu repräsentieren, die einige im Sothera-System aus diesem Nichts beziehen. Es verweist auf Fähigkeiten, die prüfen, ob in diesem Zug ein Nichtland-Permanent das Spiel verlassen hat oder ein Zauberspruch „gewart“ (für seine Warp-Kosten gewirkt) wurde.

Tragische Trajektorie

{B}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

Leere — Jene Kreatur erhält stattdessen -10/-10 bis zum Ende des Zuges, falls in diesem Zug ein Nichtland-Permanent das Spiel verlassen hat oder ein Zauberspruch gewarpt wurde.

Kavaron-Himmelswächter

{4} {R}

Kreatur — Kavu, Soldat

4/5

Reichweite

Leere — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug ein Nichtland-Permanent das Spiel verlassen hat oder ein Zauberspruch gewarpt wurde, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Falls ein Spieler einen Zauberspruch für seine Warp-Kosten wirkt, aber jener Zauberspruch neutralisiert oder aus einem anderen Grund nicht verrechnet wird, wurde jener Zauberspruch trotzdem gewarpt, daher ist die von *Leere*-Fähigkeiten geforderte Bedingung in jenem Zug erfüllt.
- Manche *Leere*-Fähigkeiten, wie diejenige des Kavaron-Himmelswächters oben, sind ausgelöste Fähigkeiten mit eingreifenden Falls-Bedingungen. Falls in jenem Zug weder ein Nichtland-Permanent das Spiel verlassen hat noch ein Zauberspruch gewarpt wurde, bevor jene Fähigkeit ausgelöst würde, wird sie gar nicht ausgelöst.

Neuer vordefinierter Spielstein: Lander

Für sichere Landungen auf neuen Welten sind oft spezialisierte Gerätschaften erforderlich. *Lander*-Spielsteine repräsentieren die Technologie, die bei solchen Landungen zum Einsatz kommt.

Rand-Rover

{G}

Artefaktkreatur — Roboter, Späher

2/2

Reichweite

Wenn diese Kreatur stirbt, erzeugt jeder Spieler einen Lander-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.“)*

Aus der Ewigkeit bergen

{2} {B}

Hexerei

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

Bringe eine Kreaturen- oder Raumschiff-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 5 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Erzeuge dann einen Lander-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.“)*

- Lander-Spielsteine sind eine Sorte vordefinierter Spielsteine. Jeder davon ist ein farbloses Artefakt mit dem Artefakt-Untertyp Lander und der Fähigkeit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.“
- Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Lander-Spielsteine erzeugen, erfordern Ziele. Falls alle Ziele illegal sind, sowie ein solcher Zauberspruch bzw. eine solche Fähigkeit verrechnet werden soll, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Der Lander-Spielstein wird nicht erzeugt.

Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Landung

Das *Landung*-Fähigkeitswort hebt Fähigkeiten hervor, die dich belohnen, wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. In diesem Release repräsentiert sie das Erkunden nach der Landung auf den Welten des Sotherra-Systems.

Überrest-Elementar

{1} {R}

Kreatur — Elementarwesen

0/4

Reichweite

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält diese Kreatur +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Eine Landung-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus irgendeinem Grund ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl beim Spielen eines Landes ausgelöst als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.
- Eine Landung-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls ein bereits im Spiel befindliches Permanent zu einem Land wird.

- Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jede Landung-Fähigkeit von Permanenten, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet (du kannst jene Fähigkeiten also in der Reihenfolge deiner Wahl verrechnen lassen).

Wiederkehrender Zyklus: Schockländer

Fünf der „Schockländer“, die ursprünglich aus dem *Ravnica*-Block stammen, kehren in diesem Release zurück.

Aufzuchtümpel
 Land — Wald, Insel
 (*{T}*: Erzeuge *{G}* oder *{U}*.)
 Sowie dieses Land ins Spiel kommt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

- Im Gegensatz zu einigen anderen Doppelländern haben diese Länder jeweils zwei Standardlandtypen. Sie sind keine Standardländer, können also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen (wie die Fähigkeit eines Lander-Spielsteins), aber sie haben die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Weidenflut-Ausläufers (aus dem *Ätherdrift*-Release).
- Falls ein Effekt eines dieser Länder getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber es kommt dann trotzdem getappt ins Spiel.

Commander-Regeländerung: Raumschiffe und Fahrzeuge als Commander

Mit dem Release von *Am Rande der Ewigkeiten* werden die Commander-Spielregeln aktualisiert, damit mehr Karten als Commander verwendet werden können. Konkret bedeutet das, dass jede legendäre Fahrzeug- oder Raumschiff-Karte mit aufgedruckter Stärke und Widerstandskraft nun dein Commander sein kann. Beispielsweise kommen folgende Raumschiffe in den *Am Rande der Ewigkeiten* Commander-Decks als Commander vor.

Heimschiff, die Weltensaat
 {1} {B} {R} {G}
 Legendäres Artefakt — Raumschiff
 Stationieren (*Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Aktiviere Stationieren wie eine Hexerei. Bei 8+ ist dies eine Artefaktkreatur.*)
 2+ | {1}, {T}, opfere ein Land: Ziehe zwei Karten. Du darfst in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen.
 8+ | Fliegend, Wachsamkeit, Eile
 Immer wenn du ein Land opferst, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte.
 6/7

Beleberin, das Flaggschiff
{U}{R}{W}
Legendäres Artefakt — Raumschiff
Stationieren (*Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Aktiviere Stationieren wie eine Hexerei. Bei 8+ ist dies eine Artefaktkreatur.*)
1+ | Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine +1/+1-Marke oder zwei Ladungsmarken auf bis zu ein anderes Artefakt deiner Wahl (du entscheidest).
8+ | Fliegend
Andere Artefakte, die du kontrollierst, haben Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit.
5/5

- Aufgrund einer Regeländerung ab dem Release von *Am Rande der Ewigkeiten* kann jede legendäre Fahrzeug- oder Raumschiff-Karte mit aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft dein Commander sein.

AM RANDE DER EWIGKEITEN KARTENSPEZIFISCHES

Abgesandter des Kulminats
{1}{U}{R}
Artefaktkreatur — Roboter
3/3
Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, erzeuge einen 1/1 farblosen Drohne-Artefaktkreaturespielstein mit Flugfähigkeit und „Dieser Spielstein kann nur fliegende Kreaturen blocken.“
Warp {U/R} (*Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.*)

- Die erste Fähigkeit des Abgesandten des Kulminats wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Abkömmling der Sterne
{3}{W}{W}
Kreatur — Engel, Zauberer
4/5
Fliegend, Lebensverknüpfung
Falls ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen doppelt so viele solcher Spielsteine erzeugt.
Warp {1}{W} (*Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.*)

- Alles, was vom Effekt festgelegt wurde, der den Spielstein bzw. die Spielsteine erzeugt, gilt auch für den zusätzlichen Spielstein bzw. die zusätzlichen Spielsteine, die vom Ersatzeffekt des Abkömmlings der Sterne erzeugt werden. Falls ein Effekt dich zum Beispiel anweist, einen „getappten und angreifenden“ Spielstein zu erzeugen, werden auch die zusätzlichen Spielsteine getappt und angreifend erzeugt. Ebenso gilt: Falls ein Effekt einen Spielstein erzeugt und Marken auf ihn legt, erhält der zusätzliche Spielstein ebenfalls solche Marken.

Adagia, windgebeutelte Bastion

Land — Planet

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {W}.

Stationieren (*Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf diesen Planeten, wie ihre Stärke beträgt. Spiele Stationieren wie eine Hexerei.*)

12+ | {W}, {T}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefakts oder einer Verzauberung deiner Wahl ist, das bzw. die du kontrollierst, außer dass er legendär ist.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Spielstein, der von Adagias letzter Fähigkeit erzeugt wurde, kopiert genau das, was auf das Original-Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Falls er ein Fahrzeug ist, ist er nicht bemannt. Falls er eine Ausrüstung ist, ist er nicht an eine Kreatur angelegt.
- Falls das kopierte Permanent 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 der aufgelisteten Ausnahme.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.
- Falls Adagias letzte Fähigkeit eine Spielsteinkopie eines nichtlegendären Permanents erzeugt, kontrollierst du zwei Permanente mit demselben Namen, aber nur eines davon (der neu erzeugte Spielstein) ist legendär. Du legst keines davon auf den Friedhof seines Besitzers.
- Falls Adagia eine Spielsteinkopie einer Aura erzeugt, bestimmst du, was der Spielstein verzaubert, sowie er ins Spiel kommt. Dies hat den Spieler oder das Permanent, der bzw. das verzaubert wird, nicht als Ziel, sodass auf diese Weise ein Spieler oder Permanent mit Fluchsicherheit bestimmt werden kann. Die Aura muss den bestimmten Empfänger legal verzaubern können, daher kann ein Spieler oder eine bleibende Karte mit Schutz vor einer der Eigenschaften der Aura auf diese Weise nicht bestimmt werden. Falls es nichts gibt, was der Aura-Spielstein legal verzaubern könnte, wird der Spielstein gar nicht erst erzeugt.

All-Fatum-Nachsteller
{3}{W}
Kreatur — Drix, Assassine
2/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke bis zu eine Nicht-Assassine-Kreatur deiner Wahl ins Exil, bis diese Kreatur das Spiel verlässt.

Warp {1}{W} *(Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.)*

- Falls der All-Fatum-Nachsteller das Spiel verlässt, bevor seine erste Fähigkeit verrechnet wurde, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

All-Fatum-Schriftrolle
{3}
Artefakt
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.
{7}, {T}, opfere dieses Artefakt: Ziehe X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit der All-Fatum-Schriftrolle verrechnet wird.
- Um die Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst zu bestimmen, zähle jedes Land, das du kontrollierst, einmal, aber nur wenn der englische Name nicht exakt derselbe wie der eines anderen Landes ist, welches du bereits gezählt hast.

Alpharael, träumender Akolyth
{1}{U}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker
2/3
Wenn Alpharael ins Spiel kommt, ziehe zwei Karten.
Wirf dann zwei Karten ab, es sei denn, du wirfst eine Artefaktkarte ab.
Während deines Zuges hat Alpharael Todesberührung.

- Sowie die erste Fähigkeit von Alpharael, träumender Akolyth, verrechnet wird, kannst du entweder eine Artefaktkarte abwerfen oder zwei Karten, die Artefakte sein können oder auch nicht. Falls du wirklich möchtest, kannst du auch zwei Artefaktkarten abwerfen.
-

Antikausaler Abkömmling

{6}

Kreatur — Eldrazi

7/5

Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, ziehe eine Karte, dann kannst du eine Permanent-Karte mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst, aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen. Warp {4} *(Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.)*

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

Astelli-Erneuerin

{3}{W}{W}

Kreatur — Engel, Krieger

5/4

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bringe eine Permanent-Karte deiner Wahl mit Manabetrag X oder weniger, die weder eine Kreatur noch ein Land ist, aus deinem Friedhof in Spiel zurück, wobei X gleich der Menge Mana ist, die ausgegeben wurde, um diese Kreatur zu wirken.

Warp {2}{W}

- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Astelli-Erneuerin prüft das Mana, das du tatsächlich ausgegeben hast, um die Astelli-Erneuerin zu wirken, nicht ihre Manakosten. Falls du die Astelli-Erneuerin für {3}{W}{W} wirkst, ist X gleich 5. Falls du sie mithilfe von Warp für {2}{W} wirkst, ist X gleich 3. Alle Effekte, die die Kosten, um sie zu wirken, erhöhen oder reduzieren, werden ebenfalls berücksichtigt.
 - Falls eine Kopie der Astelli-Erneuerin auf dem Stapel erzeugt wird, wurde kein Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken. Daher ist X gleich 0. Die Menge Mana, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert.
 - Falls ein Effekt dir erlaubt, die Astelli-Erneuerin zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, ist X gleich 0.
 - Falls ein Effekt von dir verlangt, irgendeine Menge Mana zu bezahlen, um zu verhindern, dass die Astelli-Erneuerin neutralisiert wird, wie es bei der Unheilumlenkung der Fall ist, wurde dieses Mana nicht ausgegeben, um die Astelli-Erneuerin zu wirken, und wird nicht berücksichtigt.
 - Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
-

Atomarer Mikronisierer

{U}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, bestimme bis zu eine Kreatur deiner Wahl. Jene Kreatur kann in diesem Zug nicht geblockt werden und hat Basis-Stärke und Widerstandskraft 1/1 bis zum Ende des Zuges.

Ausrüsten {2}

- Der Effekt der zweiten Fähigkeit des Atomaren Mikronisierers überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur deiner Wahl auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.

Aufspüren von Überlebenden

{2} {W}

Hexerei

Bringe bis zu drei Kreaturenkarten deiner Wahl mit Gesamt-Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Lege auf jede davon eine +1/+1-Marke.

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

Aus der Ewigkeit bergen

{2} {B}

Hexerei

Opfere ein Artefakt oder eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken. Bringe eine Kreaturen- oder Raumschiff-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 5 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Erzeuge dann einen Lander-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.“)*

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

Ausgehungerter Weltenvater

{5} {G} {G} {G}

Kreatur — Leviathan

0/0

Abwehr {3}

Landverschlingen 3 (*Sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Ländern opfern. Sie kommt mit dreimal so vielen +1/+1-Marken ins Spiel.*)

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Stärke dieser Kreatur ist. Bringe davon eine beliebige Anzahl an Länderkarten getappt ins Spiel und mische danach.

- Landverschlingen ist eine Variante der Fähigkeit Verschlingen. Sie erlaubt dir, Länder statt Kreaturen zu opfern, funktioniert aber ansonsten genauso wie Verschlingen.
- Du kannst dich entscheiden, keine Länder für die Landverschlingen-Fähigkeit zu opfern.
- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Ausgehungerter Weltenvaters verrechnet wird.

Auslöcher-Schlachtschiff

{8}

Artefakt — Raumschiff

Wenn dieses Raumschiff ins Spiel kommt, zerstöre ein Nichtkreatur-Permanent deiner Wahl. Dann fügt dieses Raumschiff jeder Kreatur 4 Schadenspunkte zu.

Stationieren (*Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Aktiviere Stationieren wie eine Hexerei. Bei 5+ ist dies eine Artefaktkreatur.*)

5+ | Fliegend, verursacht Trampelschaden

10/10

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die erste Fähigkeit des Auslöcher-Schlachtschiffs verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Keinen Kreaturen wird Schaden zugefügt.

Bannendes Licht

{2} {W}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis diese Verzauberung das Spiel verlässt.

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

- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls eine Aura auf diese Weise ins Exil geschickt wird, bestimmt ihr Besitzer, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückkehrt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an ein Permanent mit Fluchsicherheit, das ein Gegner kontrolliert, angelegt werden), aber die Verzaubert-Fähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.

Biotechnologische Zukunft

{1}{G}{G}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, erzeuge einen Lander-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.“)*

Kreaturen, die unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, kommen für jedes Land, das in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

- Die letzte Fähigkeit der Biotechnologischen Zukunft zählt Länder, die unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, bevor sie im Spiel war. Falls in diesem Zug beispielsweise zwei Länder unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, bevor die Biotechnologische Zukunft ins Spiel kam, kommen Kreaturen unter deiner Kontrolle in diesem Zug mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.
- Im unwahrscheinlichen Fall, dass die Biotechnologische Zukunft und eine oder mehrere Kreaturen gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, führt die letzte Fähigkeit der Biotechnologischen Zukunft nicht dazu, dass jene Kreaturen mit zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel kommen.

Brutwächter-Elite

{X}{G}{G}

Kreatur — Insekt, Ritter

0/0

Diese Kreatur kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.

Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, lege ihre Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Warp {X}{G} *(Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.)*

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

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

Choral der Leere

{3} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus dem Friedhof des verteidigenden Spielers getappt und angreifend unter deiner Kontrolle ins Spiel.

Leere — Zu Beginn deines Endsegments opferst du diese Aura, es sei denn, in diesem Zug hat ein Nichtland-Permanent das Spiel verlassen oder ein Zauberspruch wurde gewarpt.

- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht die Kreatur, die du ins Spiel bringst, angreift. Das muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die die verzauberte Kreatur oder irgendwelche anderen angreifenden Kreaturen angreifen.
- Obwohl die Kreatur, die du ins Spiel bringst, angreifend ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn jene Kreatur angreifend ins Spiel kommt.

Codeknacker-Hund

{2} {U}

Kreatur — Hund

2/1

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere auf deinen Friedhof.

Warp {2} {U} (*Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.*)

- Falls sich nur eine Karte in deiner Bibliothek befindet, sowie die erste Fähigkeit des Codeknacker-Hunds verrechnet wird, nimmst du jene Karte auf deine Hand.

Das Herrschaftbrasselett

{2}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 und hat „{15},
schicke das Herrschaftbrasselett ins Exil: Du
kontrollierst einen Gegner deiner Wahl während seines
nächsten Zuges. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren
{X} weniger, wobei X gleich der Stärke dieser Kreatur
ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“ (*Du
siehst alle Karten, die jener Spieler sehen könnte, und
triffst alle Entscheidungen für ihn.*)
Ausrüsten {1}

- Die Kosten der aktivierten Fähigkeit, die durch Das Herrschaftbrasselett gewährt wird, werden festgelegt, bevor sie bezahlt werden. Falls die Stärke der ausgerüsteten Kreatur beispielsweise 3 ist (einschließlich des Bonus von +1/+1, den das Herrschaftbrasselett gewährt), kostet die gewährte Fähigkeit beim Aktivieren {12}.
 - Der Spieler, den du kontrollierst, ist immer noch der aktive Spieler in jenem Zug.
 - Während du einen anderen Spieler kontrollierst, triffst du auch weiterhin deine eigenen Entscheidungen.
 - Während du einen anderen Spieler kontrollierst, bestimmst du alles und triffst alle Entscheidungen, die der Spieler in diesem Zug treffen könnte und die zu treffen er angewiesen wird. Dazu gehört auch zu bestimmen, welche Zaubersprüche gewirkt oder welche Fähigkeiten aktiviert werden sollen, sowie Entscheidungen, die aufgrund von ausgelösten Fähigkeiten oder aus anderen Gründen erforderlich sind.
 - Du kannst nicht den betroffenen Spieler die Partie aufgeben lassen. Jener Spieler kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt aufgeben, auch während du ihn kontrollierst.
 - Du kannst keine illegalen Entscheidungen treffen oder illegale Dinge bestimmen – du kannst nichts tun, was jener Spieler nicht auch tun könnte. Du kannst für jenen Spieler nichts bestimmen und keine Entscheidungen für ihn treffen, die von den Spielregeln oder durch bestimmte Karten, Permanente, Zaubersprüche, Fähigkeiten und so weiter nicht erlaubt sind. Falls ein Effekt dafür sorgt, dass ein anderer Spieler Entscheidungen trifft, die sonst der betroffene Spieler treffen würde (wie bei der Meisterhaften Kriegskunst), hat jener Effekt Vorrang. Anders ausgedrückt: Falls der betroffene Spieler eine Entscheidung nicht selbst fällen würde, würdest du sie auch nicht für ihn treffen.
 - Du kannst auch nichts für den Spieler entscheiden oder bestimmen, was das Turnierreglement betrifft (also zum Beispiel ob das Spiel als Intentional Draw gewertet wird oder ob ein Judge gerufen werden soll).
 - Du kannst nur die Ressourcen des betroffenen Spielers benutzen (Karten, Mana und so weiter), um die Kosten für jenen Spieler zu bezahlen, du kannst nicht deine eigenen mitverwenden. Ebenso kannst du die Ressourcen des betroffenen Spielers auch nur für die Kosten jenes Spielers verwenden, du kannst sie nicht zum Bezahlen deiner eigenen Kosten nutzen.
 - Du kontrollierst nur den Spieler. Du kontrollierst weder die Permanente noch die Zaubersprüche oder Fähigkeiten dieses Spielers.
 - Falls der Spieler deiner Wahl seinen nächsten Zug überspringt, kontrollierst du den nächsten Zug, den der betroffene Spieler tatsächlich spielt.
 - Mehrere Spieler-kontrollierende Effekte, die denselben Spieler betreffen, überschreiben sich gegenseitig. Derjenige davon, der als Letztes erzeugt wurde, wird angewendet.
-

Der Endstein

{7}

Legendäres Artefakt

Immer wenn du ein Land spielst oder einen

Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte.

Zu Beginn deines Endsegments wird dein
Lebenspunktstand gleich der Hälfte deiner
Startlebenspunktezahl, aufgerundet.

- Die erste Fähigkeit des Endsteins wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Damit dein Lebenspunktstand zu einem bestimmten Betrag wird, erhältst du die entsprechende Menge Lebenspunkte dazu oder verlierst sie. Falls deine Starlebenspunktezahl beispielsweise 20 und dein Lebenspunktstand 17 ist, wenn die letzte Fähigkeit des Endsteins verrechnet wird, verlierst du 7 Lebenspunkte und dein Lebenspunktstand wird zu 10. Andere Fähigkeiten, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.

Diplomatische Beziehungen

{2} {G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält
+1/+0 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges. Sie
fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner
kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Der offizielle Regeltext der Diplomatischen Beziehungen wurde aktualisiert. Die Phrase „die du kontrollierst“ beim ersten Ziel im ersten Satz hat gefehlt und wurde ergänzt.

Dockarbeiter-Drohne

{1} {W}

Artefaktkreatur — Roboter

1/1

Diese Kreatur kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Wenn diese Kreatur stirbt, lege ihre Marken auf eine
Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die zweite Fähigkeit der Dockarbeiter-Drohne legt alle Marken, die auf der Dockarbeiter-Drohne lagen, auf die Kreatur deiner Wahl, nicht nur ihre +1/+1-Marken.
- Die zweite Fähigkeit der Dockarbeiter-Drohne führt nicht dazu, dass du Marken von der Dockarbeiter-Drohne auf die Kreatur deiner Wahl bewegst. Stattdessen legst du von jeder Sorte Marke, die auf der Dockarbeiter-Drohne lag, als sie starb, die jeweilige Anzahl auf die Kreatur deiner Wahl.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es vorkommen, dass du die entsprechenden Marken auf mehr als ein Permanent legst. Falls du beispielsweise den Ozolithen (eine Karte aus dem Set *Ikorja: Reich der Behemoths*) kontrollierst, wenn die Dockarbeiter-Drohne stirbt, legst du die entsprechende Anzahl jeder Sorte Marke sowohl auf den Ozolithen als auch auf die Kreatur deiner Wahl.
- Falls -1/-1-Marken auf der Dockarbeiter-Drohne liegen, wenn sie stirbt, beinhaltet jene Fähigkeit auch jene Marken. Dies kann dazu führen, dass der Empfänger der Marken stirbt.

- Falls gleichzeitig genügend -1/-1-Marken auf die Dockarbeiter-Drohne gelegt werden, sodass ihre Widerstandskraft 0 oder weniger wird, sieht ihre zweite Fähigkeit alle +1/+1-Marken, die auf ihr lagen, als sie gestorben ist, sowie die -1/-1-Marken, die sie hatte, und entsprechend viele jener Marken (sowie alle anderen anwendbaren Marken) werden auf die Kreatur deiner Wahl gelegt.

Dubiose Delikatesse

{2} {B}

Artefakt — Speise

Aufblitzen

Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl -3/-3 bis zum Ende des Zuges.

{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Ein Gegner deiner Wahl verliert 3 Lebenspunkte.

- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Spielstein. Wenn du beispielsweise die zweite Fähigkeit von Ragost, gewandter Gastronom, aktivierst (die besagt „{1}, {T}, opfere eine Speise: Ragost fügt jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu“), kannst du die Dubiose Delikatesse opfern, um deren Kosten zu bezahlen.
- Du kannst nicht ein und dieselbe Speise opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du die Dubiose Delikatesse nicht opfern, um eine ihrer eigenen Fähigkeit zu aktivieren und zusätzlich auch die Kosten der zweiten Fähigkeit von Ragost, gewandter Gastronom, zu bezahlen.

Dunkle Beständigkeit

{1} {B}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls er eine blockende Kreatur als Ziel hat.

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 und

Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.*)

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

Dyadrin, Synthese-Amalgam

{X} {G} {W}

Legendäre Artefaktkreatur — Konstrukt

0/1

Verursacht Trampelschaden

Dyadrin kommt mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie Mana ausgegeben wurde, um es zu wirken.

Immer wenn du angreifst, kannst du von zwei Kreaturen, die du kontrollierst, je eine +1/+1-Marke entfernen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte und erzeuge einen 2/2 farblosen Roboter-Artefaktkreaturespielstein.

- Dyadrins zweite Fähigkeit prüft die Menge Mana, die tatsächlich ausgegeben wurde, um Dyadrin zu wirken. Alle Effekte, die die Kosten, um es zu wirken, erhöhen oder reduzieren (einschließlich der „Commander Tax“ in einer Partie Commander), werden ebenfalls berücksichtigt.
- Falls eine Kopie von Dyadrin auf dem Stapel erzeugt wird, wurde kein Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken. Die Menge Mana, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, Dyadrin zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, ist X gleich 0.
- Falls ein Effekt von dir verlangt, irgendeine Menge Mana zu bezahlen, um zu verhindern, dass Dyadrin neutralisiert wird, wie es bei der Unheilumlenkung der Fall ist, wurde dieses Mana nicht ausgegeben, um Dyadrin zu wirken, und wird für Dyadrins zweite Fähigkeit nicht berücksichtigt.

Ehren
 {W}
 Hexerei
 Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.
 Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Ehren verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

Eispflug-Entdecker
 {2}{G}{G}
 Kreatur — Insekt, Späher
 2/4
 Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.
 Du kannst Länder aus deinem Friedhof spielen.
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, millst du eine Karte.

- Der Effekt der ersten Fähigkeit des Eispflug-Entdeckers ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Falls du beispielsweise sowohl den Eispflug-Entdecker als auch die Erforschung (eine Verzauberung mit „Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.“) kontrollierst, kannst du während jedes deiner Züge drei Länder spielen.
- Die zweite Fähigkeit des Eispflug-Entdeckers verändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du jene Länder spielen kannst. Du kannst Länder auch weiterhin nur während deiner Hauptphase spielen, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.
- Die zweite Fähigkeit des Eispflug-Entdeckers erlaubt dir nicht, Fähigkeiten (wie Umwandlung) von Länderkarten in deinem Friedhof zu aktivieren.

Endgeschwindigkeit

{4}{R}{R}

Hexerei

Du kannst eine Artefakt- oder Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen. Jenes Permanent erhält Eile, „Wenn dieses Permanent das Spiel verlässt, fügt es jeder Kreatur Schadenspunkte in Höhe seines Manabetrags zu“ und „Zu Beginn deines Endsegments opferst du dieses Permanent.“

- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.
 - Verwende den Manabetrag des Permanents, den es zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte die ausgelöste Fähigkeit zufügt.
-

Entformender Strahl

{1}{U}

Spontanzauber

Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück. Falls es angreifend war, erzeuge einen 1/1 farblosen Drohne-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und „Dieser Spielstein kann nur fliegende Kreaturen blocken.“

- Die gedruckte deutsche Karte enthält einen Übersetzungsfehler. Korrekt ist „Falls [das Permanent] angreifend war“ statt „Falls [das Permanent] angegriffen hat“. Letzteres würde prüfen, ob das Permanent als Angreifer deklariert wurde, was nicht der Fall ist, wenn ein Permanent angreifend ins Spiel gekommen ist.
-

Entschlossenheit der Schmelzschreiter

{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst
Wenn diese Aura ins Spiel kommt, kämpft die verzauberte Kreatur gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. *(Jede fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*
Die verzauberte Kreatur erhält +0/+2 und kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

- Falls die verzauberte Kreatur auch Bedrohlichkeit hat, kann sie gar nicht geblockt werden.
-

Eskorte der Gesandten

{1}{U}

Artefaktkreatur — Roboter, Soldat

0/4

Diese Kreatur erhält +X/+0, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag unter den anderen Artefakten ist, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit der Eskorte der Gesandten wird nur angewendet, solange sie im Spiel ist. In allen anderen Zonen ist ihre Stärke 0.
 - Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.
-

Flechtschreiten

{4}{U}{U}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt und falls du sie gewirkt hast, mische deine Hand und deinen Friedhof in deine Bibliothek und ziehe dann sieben Karten.

Der erste Zauberspruch, den jeder Spieler während jedes seiner Züge wirkt, kann gewirkt werden, 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 allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es zum Beispiel bei der Hinnahme des Untergangs der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
-

Flugdeck-Koordinator

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Zu Beginn deines Endsegments und falls du zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

- Die Fähigkeit des Flugdeck-Koordinators prüft, sowie dein Endsegment beginnt, ob du zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Endsegments nichts rechtzeitig tappen, um die Fähigkeit auszulösen. Falls du nicht zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
-

Fokussierter Beschuss

{W}

Spontanzauber

Der Fokussierte Beschuss fügt einer angreifenden oder blockenden Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich 2 plus der Anzahl an Kreaturen und/oder Raumschiffen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie der Fokussierte Beschuss verrechnet wird.
 - Ein Raumschiff, das du kontrollierst und das ebenfalls eine Kreatur ist, zählt für den Wert von X nur einmal.
-

Gebietstreues Bruntar

{4} {R} {R}

Kreatur — Bestie

6/6

Reichweite

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Du kannst jene Karte in diesem Zug wirken.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von der Landung-Fähigkeit des Gebietstreuen Bruntars gewährten Berechtigung gewirkt werden. Falls beispielsweise die ins Exil geschickte Karte eine Hexereikarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.

Gen-Bestäuber

{G}

Artefaktkreatur — Roboter, Insekt

1/2

{T}, tappe ein ungetapptes Permanent, das du kontrollierst: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Du kannst ein beliebiges ungetapptes Permanent tappen (einschließlich eines, das nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit des Gen-Bestäubers zu bezahlen. Du musst jedoch den Gen-Bestäuber seit Beginn deines aktuellsten Zuges durchgehend kontrolliert haben.

Genomorph-Imago

{G} {U}

Kreatur — Insekt, Druiden

1/3

Fliegend

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, hat eine Kreatur deiner Wahl Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3 bis zum Ende des Zuges. Falls du sechs oder mehr Länder kontrollierst, hat jene Kreatur stattdessen Basis-Stärke und -Widerstandskraft 6/6 bis zum Ende des Zuges.

- Der Effekt der Landung-Fähigkeit des Genomorph-Imago überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur deiner Wahl auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
-

Getreue des Fallbringers

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/1

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, zerstöre bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl. Falls jener Kreatur in diesem Zug kein Schaden zugefügt wurde, zieht ihr Beherrscher zwei Karten.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit der Getreuen des Fallbringers verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Der Beherrscher der Kreatur zieht keine Karten.

Gewölbe-Gardist

{4} {R}

Kreatur — Kavu, Soldat

5/5

Zu Beginn deines Endsegments und falls du zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst, kannst du deine Hand abwerfen. Falls du dies tust, ziehe zwei Karten.

- Die Fähigkeit des Gewölbe-Gardisten prüft, sowie dein Endsegment beginnt, ob du zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Endsegments nichts rechtzeitig tappen, um die Fähigkeit auszulösen. Falls du nicht zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Gigasturm-Titan

{4} {U}

Kreatur — Elementarwesen

4/4

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls du in diesem Zug einen anderen Zauberspruch gewirkt hast.

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

Haliya, aufstrebende Kadettin

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Immer wenn Haliya ins Spiel kommt oder angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen mit +1/+1-Marke, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte.

- Auf einer Kreatur, die einem Spieler Kampfschaden zufügt, muss bereits eine +1/+1-Marke liegen, wenn der Schaden zugefügt wird, damit die letzte Fähigkeit von Haliya, aufstrebende Kadettin, ausgelöst wird.

Haliya, geleitet vom Licht

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Immer wenn Haliya oder eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

Zu Beginn deines Endsegments ziehst du eine Karte, falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast.

Warp {W} *(Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.)*

- Die zweite Fähigkeit von Haliya, geleitet vom Licht, überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie verrechnet wird, wie viele Lebenspunkte du während des Zuges dazuerhalten hast, nicht deinen Lebenspunktstand im Vergleich zu deinem Lebenspunktstand zu Beginn des Zuges. Falls du beispielsweise den Zug mit 10 Lebenspunkten beginnst, während des Zuges 6 Lebenspunkte dazuerhältst und später in jenem Zug 6 Lebenspunkte verlierst, führt Haliyas zweite Fähigkeit dazu, dass du eine Karte ziehst, sowie sie verrechnet wird.

Hämosymbiotische Milbe

{G}

Kreatur — Milbe

1/1

Immer wenn diese Kreatur getappt wird, erhält eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Stärke dieser Kreatur ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die Fähigkeit der Hämosymbiotischen Milbe verrechnet wird.

Harmonischer Hainschreiter

{3}{G}{G}

Kreatur — Bestie

/

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}.)*

Stärke und Widerstandskraft des Harmonischen Hainschreiters sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Harmonischen Hainschreiters festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
-

Hartlicht-Gefängnis

{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt, das du kontrollierst

Wenn diese Aura ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis diese Aura das Spiel verlässt.

Das verzauberte Permanent hat Abwehr {1}.

- Falls das Hartlicht-Gefängnis das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
 - Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
 - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
-

Hinauswählen

{3} {B}

Hexerei

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

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten ermittelt wurden. Einberufen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
 - Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopfertete Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.
 - Wenn du eine mehrfarbige Kreatur für Einberufen tappst, bezahlst du dadurch für {1} oder ein Mana einer der Farben dieser Kreatur (du bestimmst, für welche).
-

Hüter des Geflechts

{3}{G}

Artefaktkreatur — Roboter, Soldat

3/4

Wachsamkeit

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

Jede Kreatur, die du kontrollierst und deren Widerstandskraft größer ist als ihre Stärke, stationiert Permanente mit ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke.

- Die zweite und dritte Fähigkeit des Hüters des Geflechts verändern nicht die Stärke von Kreaturen. Sie verändern nur die Menge an Kampfschaden, die die Kreatur zuweist, und wie viele Marken auf ein Permanent mit Stationieren gelegt werden, wenn die Kreatur getappt wird, um die Kosten einer Stationieren-Fähigkeit zu bezahlen. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte, auch falls sie bewirken, dass Schadenspunkte „in Höhe der Stärke einer Kreatur“ zugefügt werden.
- Falls eine Stationieren-Fähigkeit, die du kontrollierst, verrechnet wird, während du den Hüter des Geflechts kontrollierst, aber die Kreatur, die getappt wurde, um die Kosten jener Stationieren-Fähigkeit zu bezahlen, nicht mehr im Spiel ist, prüfe, welche Eigenschaften die Kreatur zuletzt im Spiel hatte. Falls ihre Widerstandskraft größer als ihre Stärke war, verwende ihre Widerstandskraft, um zu ermitteln, wie viele Marken auf das Permanent mit Stationieren gelegt werden.
- Falls du eine Stationieren-Fähigkeit aktivierst, während du den Hüter des Geflechts kontrollierst, aber du den Hüter des Geflechts zu dem Zeitpunkt, zu dem jene Fähigkeit verrechnet wird, nicht mehr kontrollierst, verwende die Stärke der Kreatur, die getappt wurde, um die Kosten der Stationieren-Fähigkeit zu bezahlen, um zu ermitteln, wie viele Marken auf das Permanent mit Stationieren gelegt werden.

Illvoi-Agent

{1}{U}

Kreatur — Qualle, Räuber

2/1

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Die Fähigkeit des Illvoi-Agenten zählt alle Zaubersprüche, die du in diesem Zug gewirkt hast, wozu auch der Illvoi-Agent selbst gehören kann. Es spielt keine Rolle, ob die anderen Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurden oder noch auf dem Stapel sind. Falls der Illvoi-Agent der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch. Ebenso gilt: Falls der Illvoi-Agent der zweite Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst und er erhält keine +1/+1-Marke.
 - Die Fähigkeit des Illvoi-Agenten wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
-

Illvoi-Infiltrator

{2} {U}

Kreatur — Qualle, Räuber

1/3

Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, falls du in diesem Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hast. Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

- Die erste Fähigkeit des Illvoi-Infiltrators zählt alle Zaubersprüche, die du in diesem Zug gewirkt hast, wozu auch der Illvoi-Infiltrator selbst gehören kann. Es spielt keine Rolle, ob die anderen Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurden oder noch auf dem Stapel sind.
-

Invasionsmanöver

{1} {R}

Spontanzauber

Das Invasionsmanöver fügt einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Es fügt stattdessen 5 Schadenspunkte zu, falls du ein Raumschiff kontrollierst.

- Überprüfe, ob du ein Raumschiff kontrollierst, zu dem Zeitpunkt, zu dem das Invasionsmanöver verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte es zufügt.
-

Kav-Landsucher

{3} {R}

Kreatur — Kav, Soldat

4/3

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

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen Lander-Spielstein. Zu Beginn des Endsegments deines nächsten Zuges opferst du jenen Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.“*)

- Die letzte Fähigkeit des Kav-Landsuchers erzeugt eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn des Endsegments deines nächsten Zuges ausgelöst wird. Wenn jene Fähigkeit verrechnet wird und falls du immer noch den Lander-Spielstein kontrollierst, der von der letzten Fähigkeit des Kav-Landsuchers erzeugt wurde, opferst du jenen Spielstein. Den Lander-Spielstein auf diese Weise zu opfern, erlaubt dir nicht, deine Bibliothek nach einem Standardland zu durchsuchen.
 - Falls ein Ersatzeffekt (wie der der zweiten Fähigkeit des Abkömmlings der Sterne) dazu führt, dass während der Verrechnung der letzten Fähigkeit des Kav-Landsuchers zusätzliche Spielsteine erzeugt werden, opferst du auch jene Spielsteine zu Beginn des Endsegments deines nächsten Zuges.
-

Kavaron-Verheerer

{R}

Artefaktkreatur — Roboter, Soldat

2/1

Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen getappten und angreifenden 2/2 farblosen Roboter-Artefaktkreaturespielstein. Opfere den Spielstein am Ende des Kampfes.

- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht der Spielstein angreift. Das muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die der Kavaron-Verheerer oder irgendwelche anderen angreifenden Kreaturen angreifen.
 - Obwohl der Spielstein, den du erzeugt hast, angreifend ist, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn jene Kreatur angreifend ins Spiel kommt.
-

Klinge des Schwarms

{3} {B}

Kreatur — Insekt, Assassine

3/1

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Lege zwei +1/+1-Marken auf diese Kreatur.
 - Lege eine Karte deiner Wahl, die Warp hat und die sich im Exil befindet, unter die Bibliothek ihres Besitzers.
- Der letzte Modus der Klinge des Schwarms kann eine beliebige Karte im Exil, die eine Warp-Fähigkeit hat, als Ziel haben, nicht nur solche, die von der verzögert ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden, die von einer Warp-Fähigkeit erzeugt wurde.
 - Die gedruckte deutsche Karte enthält einen Übersetzungsfehler. Korrekt ist „eine Karte, die Warp hat und die sich im Exil befindet“ statt „eine Karte, die mit Warp ins Exil geschickt wurde“.
-

Kosmofürstin Zenit

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/4

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, bestimme eines —

- Erzeuge zwei 1/1 weiße Mensch-Soldat-Kreaturespielsteine.
 - Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.
- Die Fähigkeit der Kosmofürstin Zenit zählt alle Zaubersprüche, die du in diesem Zug gewirkt hast, wozu auch die Kosmofürstin Zenit selbst gehören kann. Es spielt keine Rolle, ob die anderen Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurden oder noch auf dem Stapel sind.
 - Die Fähigkeit der Kosmofürstin Zenit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden. Insbesondere gilt: Falls dein zweiter Zauberspruch ein

Kreaturenzauber ist und du den zweiten Modus für die Fähigkeit der Kosmofürstin Zenit bestimmst, erhält die Kreatur, zu der jener Zauberspruch wird, keine +1/+1-Marke.

Kosmogoyf

{B}{G}

Kreatur — Elementarwesen, Lhurgoyf

/1+

Die Stärke des Kosmogoyfs ist gleich der Anzahl an Karten im Exil, die du besitzt, und seine Widerstandskraft ist gleich jener Zahl plus 1.

- Die Fähigkeit, die die Stärke und Widerstandskraft des Kosmogoyfs festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Falls der Kosmogoyf im Exil ist, zählt er sich selbst mit.
-

Kriegstobender Frontkämpfer

{2}{R}

Kreatur — Kavu, Soldat

2/3

Zu Beginn deines Endsegments und falls du zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Die Fähigkeit des Kriegstobenden Frontkämpfers prüft, sowie dein Endsegment beginnt, ob du zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Endsegments nichts rechtzeitig tappen, um die Fähigkeit auszulösen. Falls du nicht zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
-

Kryozersplitterung

{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält -5/-0.

Wenn die verzauberte Kreatur getappt wird oder ihr Schaden zugefügt wird, zerstöre sie.

- Die Kryozersplitterung kann eine bereits getappte Kreatur als Ziel haben und verzaubern. Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur „getappt wird“, wird erst ausgelöst, wenn eine Kreatur vom enttappten zum getappten Zustand übergeht.
- Wenn die verzauberte Kreatur getappt wird oder ihr Schaden zugefügt wird, wird die letzte Fähigkeit der Kryozersplitterung ausgelöst. Jene Kreatur wird auch dann zerstört, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, falls die Kryozersplitterung bis dahin das Spiel verlassen hat oder irgendwie eine andere Kreatur verzaubert.
- Falls die verzauberte Kreatur als Kosten zum Aktivieren einer Manafähigkeit getappt wird, wird die Manafähigkeit sofort verrechnet, und danach geht die letzte Fähigkeit der Kryozersplitterung auf den Stapel.
- Falls die verzauberte Kreatur als Kosten getappt wird, um einen Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren, die keine Manafähigkeit ist, geht die Fähigkeit der Kryozersplitterung oberhalb von

jenem Zauberspruch bzw. jener aktivierten Fähigkeit auf den Stapel. Die letzte Fähigkeit der Kryozersplitterung wird zuerst verrechnet (und zerstört jene Kreatur), dann wird der Zauberspruch bzw. die aktivierte Fähigkeit verrechnet.

- Eine Kreatur, die Trampelschaden verursacht und von einer mit der Kryozersplitterung verzauberten Kreatur geblockt wird, muss immer noch so viele Schadenspunkte zuweisen, wie die Widerstandskraft der verzauberten Kreatur beträgt (minus etwaige Schadenspunkte, die bereits auf der verzauberten Kreatur vermerkt wurden), bevor sie einem Spieler, einem Planeswalker oder einer Schlacht Trampelschaden zufügt.

Ladezone

{3} {G}

Verzauberung

Falls eine oder mehrere Marken auf eine Kreatur, ein Raumschiff oder einen Planeten gelegt würden, die bzw. den bzw. das du kontrollierst, werden stattdessen doppelt so viele solcher Marken daraufgelegt.

Warp {G} *(Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Verzauberung zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.)*

- Falls eine Kreatur, ein Raumschiff oder ein Planet mit einer Anzahl an Marken unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen würde, kommt das entsprechende Permanent stattdessen mit doppelt so vielen ins Spiel.
- Falls du zwei Ladezonen kontrollierst, beträgt die Anzahl an Marken, die auf eine Kreatur, ein Raumschiff oder einen Planeten gelegt werden, viermal die ursprüngliche Anzahl. Drei Ladezonen multiplizieren die ursprüngliche Anzahl mit acht und so weiter.
- Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf ein Permanent, das du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.
- Die Ladezone ist nur für kurzzeitiges Laden und Entladen gedacht. In der Ladezone darf nicht gehalten werden. (Das gilt umso mehr, falls sie gewarpt wurde.)

Lichthemmungs-Inquisitorin

{W}

Kreatur — Engel, Zauberer

2/1

Wachsamkeit

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schickt jeder Gegner eine Karte aus seiner Hand ins Exil und kann jene Karte spielen, solange sie im Exil bleibt. Jeder Zauberspruch, der auf diese Weise gewirkt wird, kostet beim Wirken {1} mehr. Jedes Land, das auf diese Weise gespielt wird, kommt getappt ins Spiel.

- Beim Spielen der ins Exil geschickten Karte müssen alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen beachtet werden.
-

Lichtschlag-Vorkämpferin

{5}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

4/5

Lebensverknüpfung

Zu Beginn deines Endsegments und falls du zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst, lege auf jede Kreatur, die du außer dieser kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Die letzte Fähigkeit der Lichtschlag-Vorkämpferin prüft, sowie dein Endsegment beginnt, ob du zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Endsegments nichts rechtzeitig tappen, um die Fähigkeit auszulösen. Falls du nicht zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
-

Lichtspeer-Eiferer

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/4

Wachsamkeit

Diese Kreatur erhält +2/+0, solange du in diesem Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hast.

- Die letzte Fähigkeit des Lichtspeer-Eiferers zählt alle Zaubersprüche, die du in diesem Zug gewirkt hast, wozu auch der Lichtspeer-Eiferer selbst gehören kann. Es spielt keine Rolle, ob die anderen Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurden oder noch auf dem Stapel sind.
-

Luxritter-Brescheschlägerin

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Diese Kreatur kommt für jede andere Kreatur und/oder jedes andere Artefakt, die bzw. das du kontrollierst, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

- Im seltenen Fall, in dem die Luxritter-Brescheschlägerin zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen und/oder Artefakte unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, zählt sie jene anderen Kreaturen und/oder Artefakte nicht mit. Sie zählt nur Kreaturen und/oder Artefakte, die bereits unter deiner Kontrolle im Spiel sind.
-

Machtgestalt-Harmonisierer

{2}{G}{G}

Kreatur — Insekt, Druiden

4/4

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verdopple die Stärke einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges.

Warp {2}{G} (Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.)

- 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. Ebenso erhält eine Kreatur, deren Widerstandskraft verdoppelt wird, +0/+X, wobei X gleich ihrer Widerstandskraft ist, sowie der 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. Falls z. B. ein Effekt dem Bärenjungen, einer 2/2 Kreatur, -4/-0 gegeben hat, sodass es eine -2/2 Kreatur ist, führt das Verdoppeln seiner Stärke und Widerstandskraft dazu, dass es -2/+2 erhält und zu einer -4/4 Kreatur wird.

Maul des Sturms

{6}{U}

Kreatur — Elementarwesen

6/6

Fliegend

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 diese Kreatur ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, -3/-0 bis zu deinem nächsten Zug.

- Die letzte Fähigkeit des Mauls des Sturms betrifft nur Kreaturen, die deine Gegner zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollieren. Kreaturen, die sie erst nach Verrechnung der Fähigkeit aber vor deinem nächsten Zug zu kontrollieren beginnen, erhalten nicht -3/-0.

Mechan-Schildgefährte

{1}{U}

Artefaktkreatur — Roboter, Soldat

3/2

Verteidiger

Solange ein Artefakt in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, kann diese Kreatur angreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätte.

- Sobald ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kann der Mechan-Schildgefährte in diesem Zug angreifen, als ob er nicht Verteidiger hätte. Es spielt keine Rolle, ob das Artefakt ein Artefakt bleibt oder unter deiner Kontrolle bleibt.

Meditation bei Mondlicht

{2} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt oder eine Kreatur, das bzw. die du kontrollierst

Das erste Mal, dass du in einem Zug einen oder mehrere Spielsteine erzeugen würdest, kannst du stattdessen entsprechend viele Spielsteine erzeugen, die Kopien des verzauberten Permanents sind.

- Der Effekt der letzten Fähigkeit der Meditation bei Mondlicht wird vor allem angewendet, was modifiziert, wie jene Spielsteine ins Spiel kommen.
- Der Effekt der letzten Fähigkeit der Meditation bei Mondlicht kann auf jeden Spielstein angewendet werden, nicht nur Artefakt- oder Kreaturespielsteine. Beispielsweise könntest du das Erzeugen eines Splitter-Spielsteins (eines vordefinierten Verzauberungsspielsteins) durch das Erzeugen einer Kopie des verzauberten Permanents ersetzen.
- Falls das verzauberte Permanent legendär ist, sind die Kopien ebenfalls legendär. Falls dies dazu führt, dass du mehr als eine legendäre bleibende Karte mit demselben Namen kontrollierst, legst du alle bis auf eine davon auf den Friedhof ihres Besitzers.
- Falls du dich entscheidest, den Ersatzeffekt nicht anzuwenden, hast du bis zum nächsten Zug nicht mehr die Wahl, ihn erneut anzuwenden.
- Falls du einen oder mehrere Spielsteine erzeugst und die Meditation bei Mondlicht dann im selben Zug unter deine Kontrolle kommt, wird der Ersatzeffekt nicht auf Spielsteine angewendet, die du im Rest des Zuges erzeugst. Du musst bis zum nächsten Zug warten.

Memento-Gewölbe

{3} {R}

Artefakt

{T}, opfere ein anderes Artefakt: Schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil, wobei X gleich 1 plus dem Manabetrag des geopferten Artefakts ist. Du kannst jene Karten in diesem Zug spielen.

- Falls ein Artefakt {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von der Fähigkeit des Memento-Gewölbes gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls eine ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Mentale Modulation

{1} {U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet während deines Zuges beim Wirken {1} weniger.

Tappe ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl.

Ziehe eine Karte.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Mentale Modulation verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

Meuterisches Massaker

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

Hexerei

Bestimme gerade oder ungerade. Zerstöre jede Kreatur, deren Manabetrag dem bestimmten Merkmal entspricht.

Übernimm dann bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über alle Kreaturen. Enttappe sie. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges. (*Null zählt als gerade.*)

- Falls ein Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Du enttapst alle Kreaturen, einschließlich derer, die du bereits kontrollierst. Sie erhalten auch dann Eile, falls sie bereits enttappt waren.

Mm'menon, die Rechte Hand

{3}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Qualle, Berater

3/4

Fliegend

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

Du kannst Artefaktzauber oben von deiner Bibliothek wirken.

Artefakte, die du kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge {U}“.

Gib dieses Mana nur aus, um einen Zauberspruch von irgendwoher außer aus deiner Hand zu wirken.“

- Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Wenn du Zaubersprüche auf diese Weise oben von deiner Bibliothek wirkst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Die dritte Fähigkeit von Mm'menon, die Rechte Hand, erlaubt dir nicht, Länder oben von deiner Bibliothek zu spielen, auch dann nicht, falls jene Länder auch Artefakte sind.

Monoisten-Kreislaufspeiser

{4} {B} {B}

Artefaktkreatur — Nautilus

4/4

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhält bis zum Ende des Zuges eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +X/+0 und eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -0/-X, wobei X gleich der Anzahl an Artefakten ist, die du kontrollierst.

- Falls du zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Monoisten-Kreislaufspeisers auf den Stapel gelegt wird, nicht sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, als Ziel bestimmen kannst, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und keiner ihrer Effekte tritt ein.
 - Falls ein Ziel illegal wird, bevor die letzte Fähigkeit des Monoisten-Kreislaufspeisers verrechnet wurde, erhält das verbleibende legale Ziel trotzdem +X/+0 bzw. -0/-X.
 - Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Monoisten-Kreislaufspeisers verrechnet wird.
-

Nahbegegnung

{1} {G}

Spontanzauber

Bestimme als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Kreatur, die du kontrollierst, oder eine gewarpte Kreaturenkarte im Exil, die du besitzt.

Die Nahbegegnung fügt einer Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der bestimmten Kreatur bzw. Karte zu.

- Falls du eine Kreatur im Spiel bestimmt hast, verwende die Stärke jener Kreatur, sowie die Nahbegegnung verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls jene Kreatur nicht mehr im Spiel ist, wenn die Nahbegegnung verrechnet wird, verwende die Stärke jener Kreatur zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie zufügt.
-

Nährblock

{1}

Artefakt — Speise

Unzerstörbar (*Effekte, die „zerstören“, zerstören dieses Artefakt nicht.*)

{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

Wenn dieses Artefakt aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, ziehe eine Karte.

- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Spielstein. Wenn du beispielsweise die zweite Fähigkeit von Ragost, gewandter Gastronom, aktivierst (die besagt „{1}, {T}, opfere eine Speise: Ragost fügt jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu“), kannst du den Nährblock opfern, um deren Kosten zu bezahlen.

- Du kannst nicht ein und dieselbe Speise opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du einen Nährblock nicht opfern, um seine eigene letzte Fähigkeit zu aktivieren und zusätzlich auch die Kosten der zweiten Fähigkeit von Ragost, gewandter Gastronom, zu bezahlen.

Notausschleusung

{2} {W}

Spontanzauber

Zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl. Sein Beherrscher erzeugt einen Lander-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.“)*

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Notausschleusung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Der Beherrscher des Permanents erzeugt dann keinen Lander-Spielstein.

Orbitaler Fall

{3} {R}

Hexerei

Der Orbitale Fall fügt einer Kreatur deiner Wahl 6 Schadenspunkte zu. Falls auf diese Weise überschüssiger Schaden zugefügt wurde, erzeuge einen Lander-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.“)*

- 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.

Ouroboroid

{2} {G} {G}

Kreatur — Pflanze, Wurm

1/3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du auf jede Kreatur, die du kontrollierst, X +1/+1-Marken, wobei X gleich der Stärke dieser Kreatur ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die Fähigkeit des Ouroboroiden verrechnet wird.
- Falls der Ouroboroid das Spiel verlässt, bevor seine Fähigkeit verrechnet wurde, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um den Wert von X zu ermitteln.

Peitschenhieb-Raubpflanze

{4} {G} {G}

Kreatur — Pflanze, Bestie

5/7

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls deine Gegner drei oder mehr Kreaturen kontrollieren.

Reichweite

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

Pilzkoloss

{6} {G}

Kreatur — Pilzwesen, Bestie

5/5

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst.

- Der Manabetrag des Pilzkolosses ändert sich nicht, unabhängig davon, wie hoch die Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst.
- Sobald du die Kosten für das Wirken des Pilzkolosses ermittelt hast, kannst du Manafähigkeiten aktivieren, um die Kosten zu bezahlen. Falls sich die Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst, ändert, während du Manafähigkeiten aktivierst (wahrscheinlich weil du ein oder mehrere Länder geopfert hast), bleiben die Kosten für das Wirken des Pilzkolosses so, wie du sie zuvor ermittelt hast.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner zu jenem Zeitpunkt nicht versuchen, Länder, die du kontrollierst, aus dem Spiel zu entfernen.
- Um die Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst zu bestimmen, zähle jedes Land, das du kontrollierst, einmal, aber nur wenn der englische Name nicht exakt derselbe wie der eines anderen Landes ist, welches du bereits gezählt hast.

Possibilitäts-Techniker

{2} {R}

Kreatur — Kavu, Handwerker

3/3

Immer wenn diese Kreatur oder ein anderer Kavu unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Solange jene Karte im Exil bleibt, kannst du sie spielen, falls du einen Kavu kontrollierst.

Warp {1} {R} *(Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.)*

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von der ersten Fähigkeit des Possibilitäts-Technikers gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls eine ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Falls der Possibilitäts-Techniker das Spiel verlässt, wird der Effekt, der dir erlaubt, die ins Exil geschickten Karten zu spielen, falls du einen Kavu kontrollierst, weiterhin angewendet, auch in späteren Zügen.

Quanten-Rätselsteller

{3} {U} {U}

Kreatur — Sphinx

4/6

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Solange du eine oder weniger Karten auf der Hand hast, gilt, falls du eine oder mehrere Karten ziehen würdest, ziehst du stattdessen entsprechend viele Karten plus eine.

Warp {1} {U}

- Falls ein Effekt dich anweist, mehr als eine Karte zu ziehen, wird der Ersatzeffekt des Quanten-Rätselstellers auf die gesamte Anweisung angewendet, nicht auf die einzelnen Ziehvorgänge, die durch die Anweisung repräsentiert werden. Falls du beispielsweise den Quanten-Rätselsteller kontrollierst und die Übertragungsdekodierung wirkst, während du keine andere Karten auf der Hand hast, wird der Ersatzeffekt des Quanten-Rätselstellers angewendet und du ziehst drei Karten statt zwei.
- Der Ersatzeffekt des Quanten-Rätselstellers wird auf Anweisungen, mehr als eine Karte zu ziehen, angewendet, bevor Ersatzeffekte auf die einzelnen gezogenen Karten angewendet werden. Falls du beispielsweise die Gedankenspiegelung kontrollierst (eine Verzauberung mit „Falls du eine Karte ziehen würdest, ziehe stattdessen zwei Karten.“) und du die Übertragungsdekodierung wirkst, während du eine oder weniger Karten auf deiner Hand hast, wendest du den Ersatzeffekt des Quanten-Rätselstellers zuerst an, was die Anweisung „ziehe zwei Karten“ in „ziehe drei Karten“ abändert. Dann wird der Ersatzeffekt der Gedankenspiegelung auf jeden einzelnen jener drei einzelnen Ziehvorgänge angewendet, sodass du insgesamt sechs Karten ziehst.
- Sobald ein Ersatzeffekt auf ein Ereignis angewendet wurde, kann er nicht erneut auf das frisch modifizierte Ereignis angewendet werden. Sobald der Ersatzeffekt des Quanten-Rätselstellers beispielsweise die Anweisung „ziehe zwei Karten“ der Übertragungsdekodierung modifiziert hat, kann der Ersatzeffekt der Gedankenspiegelung die resultierenden Ziehvorgänge verdoppeln, ohne dass der Ersatzeffekt des Quanten-Rätselstellers erneut angewendet wird.

Ragost, gewandter Gastronom

{R} {W}

Legendäre Kreatur — Hummer, Bürger

2/2

Artefakte, die du kontrollierst, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Speisen und haben „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“

{1}, {T}, opfere eine Speise: Ragost fügt jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu.

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, enttappe Ragost.

- Die Artefakte behalten alle Typen, Untertypen, Übertypen und Fähigkeiten, die sie haben.

- Falls Ragost auf irgendeine Weise zu einem Artefakt wird, ist Ragost ebenfalls ein Speise.
- Ragosts letzte Fähigkeit prüft, sowie dein Endsegment beginnt, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Endsegments nichts rechtzeitig Lebenspunkte dazuerhalten, um die Fähigkeit auszulösen.
- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Spielstein. Wenn du beispielsweise Ragosts zweite Fähigkeit aktivierst, kannst du eine beliebige Speise opfern, um ihre Kosten zu bezahlen.
- Du kannst nicht ein und dieselbe Speise opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du eine einzelne Speise nicht opfern, um die Kosten ihrer eigenen Fähigkeit zu bezahlen und zusätzlich auch die Kosten der zweiten Fähigkeit von Ragost zu bezahlen.

Rasender Baloth

{G}{G}

Kreatur — Bestie

3/2

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Verursacht Trampelschaden, Eile

Kreaturenzauber, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.

Kampfschaden kann nicht verhindert werden.

- Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren, können den Rasenden Baloth trotzdem als Ziel haben. Der Rasende Baloth kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte der neutralisierenden Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem. Dasselbe gilt für Kreaturenzauber, die du kontrollierst, während du den Rasenden Baloth kontrollierst.
- Die letzte Fähigkeit des Rasenden Baloths sorgt nur dafür, dass Kampfschaden nicht durch Effekte verhindert wird, die den Begriff „verhindern“ verwenden.
- Schutz verhindert Schaden, daher kann Schutz keinen Kampfschaden verhindern, während der Rasende Baloth im Spiel ist.

Requiem-Monolith

{2}{B}

Artefakt

{T}: Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl „Immer wenn dieser Kreatur Schaden zugefügt wird, ziehst du entsprechend viele Karten und verlierst entsprechend viele Lebenspunkte.“ Der Beherrscher jener Kreatur kann ihr von diesem Artefakt 1 Schadenspunkt zufügen lassen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls einer Kreatur, der von der Fähigkeit des Requiem-Monolithen die aufgelistete Fähigkeit gewährt wurde, tödlicher Schaden zugefügt wird, wird die gewährte Fähigkeit trotzdem ausgelöst.
- Falls mehrere Quellen einer Kreatur Schaden zufügen, der von der Fähigkeit des Requiem-Monolithen die aufgelistete Fähigkeit gewährt wurde (wahrscheinlich weil mehrere Kreaturen jene Kreatur geblockt haben), wird die gewährte Fähigkeit nur einmal ausgelöst. Wenn sie verrechnet wird, zieht der Beherrscher

der Kreatur so viele Karten und verliert so viele Lebenspunkte, wie jener Kreatur insgesamt von jenen Quellen Schadenspunkte zugefügt wurden.

Rettungsbarke

{5}{W}

Artefakt — Raumschiff

Wenn dieses Raumschiff ins Spiel kommt, bringe eine Kreaturen- oder Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Stationieren (*Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Aktiviere Stationieren wie eine Hexerei. Bei 10+ ist dies eine Artefaktkreatur.*)

10+ | Fliegend

5/6

- 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 Verzaubert-Fähigkeit 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.
-

Rost-Ernter

{R}

Artefaktkreatur — Roboter

1/1

Bedrohlich

{2}, {T}, schicke eine Artefaktkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur, dann fügt sie einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls der Rost-Ernter das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wurde, wird keine +1/+1-Marke auf ihn gelegt, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Verwende die Stärke, die er zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.
 - Falls das Ziel deiner Wahl beim Verrechnen der letzten Fähigkeit des Rost-Ernters ein illegales Ziel ist, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du legst keine +1/+1-Marke auf den Rost-Ernter.
-

Ruinöse Raserei

{1}{R}{R}

Hexerei

Bestimme eines —

- Die Ruinöse Raserei fügt jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu.
- Schicke alle Artefakte mit Manabetrag 3 oder weniger ins Exil.

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

Saatschiff-Landung

{1} {G}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. Falls sein bzw. ihr Manabetrag 2 oder weniger war, erzeuge einen Lander-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.“)*

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

Sami, Schiffsingenieurx

{2} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

2/4

Zu Beginn deines Endsegments und falls du zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst, erzeuge einen getappten 2/2 farblosen Roboter-Artefaktkreaturenspielstein.

- Die Fähigkeit von Sami, Schiffsingenieurx, prüft, sowie dein Endsegment beginnt, ob du zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Endsegments nichts rechtzeitig tappen, um die Fähigkeit auszulösen. Falls du nicht zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Sami, Wildkatzen-Kapitänx

{4} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker, Räuber

4/4

Doppelschlag, Wachsamkeit

Zaubersprüche, die du wirkst, haben Affinität zu Artefakten. *(Sie kosten beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.)*

- Affinität zu Artefakten bedeutet: „Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.“
 - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
 - Falls ein Zauberspruch mehrfach Affinität hat, wird jedes Vorkommen einzeln angewendet. Falls du beispielsweise auf irgendeine Weise zwei Exemplare von Sami, Wildkatzen-Kapitänx, und zwei Artefakte kontrollierst, kostet jeder Zauberspruch, den du wirkst, beim Wirken {4} weniger.
-

Saumriss

{W}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger, das ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis diese Verzauberung das Spiel verlässt.

- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.
- Falls der Saumriss das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, wird das Permanent deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls eine Aura auf diese Weise ins Exil geschickt wird, bestimmt ihr Besitzer, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückkehrt. 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 Verzaubert-Fähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.

Schimmerklingen-Soldat

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, stirbt, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.

Warp {1}{W} *(Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.)*

- Falls der Schimmerklingen-Soldat zum selben Zeitpunkt stirbt wie eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen +1/+1 Marken liegen, wird seine zweite Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst. Dazu zählt auch der Schimmerklingen-Soldat selbst, falls auf ihm eine +1/+1-Marke lag, als er starb.

Schmelzschreiter-Lobpreiser

{2}{G}

Kreatur — Insekt, Soldat

3/3

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, stirbt, ziehe eine Karte.

- Falls der Schmelzschreiter-Lobpreiser zum selben Zeitpunkt stirbt wie eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen +1/+1 Marken liegen, wird seine Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst. Dazu zählt auch der Schmelzschreiter-Lobpreiser selbst, falls auf ihm eine +1/+1-Marke lag, als er starb.

Schmerz für alle

{2} {R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn diese Aura ins Spiel kommt, fügt die verzauberte Kreatur einem anderen Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

Immer wenn der verzauberten Kreatur Schaden zugefügt wird, fügt sie jedem Gegner entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Falls die verzauberte Kreatur das Spiel verlässt, bevor die zweite Fähigkeit des Schmerzes für alle verrechnet wurde, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.
- Falls der verzauberten Kreatur tödlicher Schaden zugefügt wird, wird die letzte Fähigkeit des Schmerzes für alle trotzdem ausgelöst.
- Falls der verzauberten Kreatur gleichzeitig von mehreren Quellen Schaden zugefügt wird, zum Beispiel von zwei Kreaturen, die sie blocken, wird die letzte Fähigkeit des Schmerzes für alle nur einmal ausgelöst. Wenn jene ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, fügt die verzauberte Kreatur jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe des Gesamtschadens zu, der ihr zugefügt wurde.

Selbstfertigungs-Mechan

{3} {U}

Artefaktkreatur — Roboter, Handwerker

3/4

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du ein Artefakt opfern. Wenn du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl und ziehe eine Karte.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit des Selbstfertigungs-Mechans ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise ein Artefakt opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten. Falls die Kreatur deiner Wahl dann ein illegales Ziel ist, sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und du ziehst keine Karten.

Singularitätsriss

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

Hexerei

Zerstöre alle Kreaturen, dann millt eine beliebige Anzahl an Spielern deiner Wahl jeweils die Hälfte ihrer Bibliothek, abgerundet.

- Du musst keine Ziele für den Singularitätsriss bestimmen. Falls du dies jedoch tust und jene Ziele illegal sind, sowie der Singularitätsriss verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Keine Kreaturen werden zerstört und niemand millt irgendeine Karten.

Sonnenstern-Kaplan

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

3/2

Zu Beginn deines Endsegments und falls du zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. {2}, entferne eine +1/+1-Marke von einer Kreatur, die du kontrollierst: Tappe ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl.

- Die erste Fähigkeit des Sonnenstern-Kaplans prüft, sowie dein Endsegment beginnt, ob du zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Endsegments nichts rechtzeitig tappen, um die Fähigkeit auszulösen. Falls du nicht zwei oder mehr getappte Kreaturen kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Sonnenstern-Lichtschmiedin

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Handwerker

3/3

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und ziehe eine Karte.

- Die Fähigkeit der Sonnenstern-Lichtschmiedin zählt alle Zaubersprüche, die du in diesem Zug gewirkt hast, wozu auch die Sonnenstern-Lichtschmiedin selbst gehören kann. Es spielt keine Rolle, ob die anderen Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurden oder noch auf dem Stapel sind. Falls die Sonnenstern-Lichtschmiedin der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
- Die Fähigkeit der Sonnenstern-Lichtschmiedin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Sothera die Superleere

{2}{B}{B}

Legendäre Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, bestimmt jeder Gegner eine Kreatur, die er kontrolliert, und schickt sie ins Exil.

Zu Beginn deines Endsegments und falls ein Spieler keine Kreaturen kontrolliert, opfere Sothera und bringe dann eine Kreaturenkarte, die von ihr ins Exil geschickt wurde, unter deiner Kontrolle mit zwei zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel.

- Falls Sothera zum selben Zeitpunkt das Spiel verlässt, wie eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, sterben, wird ihre erste Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst.
- Sotheras letzte Fähigkeit prüft, sowie dein Endsegment beginnt, ob ein Spieler keine Kreaturen kontrolliert. Falls dies nicht der Fall ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Du kannst während deines Endsegments nicht rechtzeitig Kreaturen aus dem Spiel entfernen, um jene Fähigkeit auszulösen. Falls jeder Spieler eine Kreatur kontrolliert, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. (Die Spieler, die keine Kreaturen kontrollieren, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, müssen nicht dieselben sein, die keine Kreaturen kontrolliert haben, als sie ausgelöst wurde.)

Stahlschwarm-Maschinist

{1}{U}

Artefaktkreatur — Roboter, Soldat

1/1

Fliegend

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

{T}: Erzeuge {U}{U}. Gib dieses Mana nur aus, um Fähigkeiten von Artefaktquellen zu aktivieren.

- Eine „Artefaktquelle“ ist jedes Objekt mit dem Kartentyp Artefakt. Das bedeutet, dass du das Mana von der letzten Fähigkeit des Stahlschwarm-Maschinisten beispielsweise ausgeben könntest, um eine Fähigkeit eines Artefakts, das du kontrollierst, oder einer Artefaktkarte auf deiner Hand oder in deinem Friedhof zu aktivieren.

Stations-Waran

{W}{U}

Kreatur — Eidechse, Handwerker

2/2

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, erzeuge einen 1/1 farblosen Drohne-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und „Dieser Spielstein kann nur fliegende Kreaturen blocken.“

- Die Fähigkeit des Stations-Warans zählt alle Zaubersprüche, die du in diesem Zug gewirkt hast, wozu auch der Stations-Waran selbst gehören kann. Es spielt keine Rolle, ob die anderen Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurden oder noch auf dem Stapel sind. Falls der Stations-Waran der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
- Die Fähigkeit des Stations-Warans wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Sternenfeld-Hirtin

{3}{W}{W}

Kreatur — Engel

3/2

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Ebene-Standardlandkarte oder einer Kreaturenkarte mit Manabetrag 1 oder weniger, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

Warp {1}{W} *(Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.)*

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

Sternenfeld-Vokalist

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Barde

3/4

Falls ein Permanent ins Spiel kommt und dadurch bei einem Permanent, das du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

Warp {1}{U} *(Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.)*

- Die erste Fähigkeit des Sternenfeld-Vokalistens betrifft sowohl die eigene ausgelöste „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeit eines Permanents als auch andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Permanent ins Spiel kommt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“. Manche Schlüsselwörterfähigkeiten enthalten ebenfalls eine ausgelöste Fähigkeit, die eintritt, wenn ein Permanent ins Spiel kommt.
- Ersatzeffekte sind von der ersten Fähigkeit des Sternenfeld-Vokalistens nicht betroffen. Beispielsweise erhält eine Kreatur, die unter deiner Kontrolle mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, keine zusätzliche +1/+1-Marke.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“, wie die Landverschlingen-Fähigkeit des Ausgehungerten Weltenvaters, sind ebenfalls nicht betroffen.
- Die erste Fähigkeit des Sternenfeld-Vokalistens kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls du zwei Sternenfeld-Vokalistens kontrollierst und ein Permanent ins Spiel kommt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Ein dritter Sternenfeld-Vokalist führt dazu, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein vierter fünfmal und so weiter.

- Falls ein Permanent zur selben Zeit wie der Sternenfeld-Vokalist (einschließlich des Sternenfeld-Vokalistens selbst) ins Spiel kommt und das dazu führt, dass die ausgelöste Fähigkeit eines Permanents, das du kontrollierst, ausgelöst wird, wird diese Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.
- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Elite-Arkanisten zweimal ausgelöst wird, werden zwei Karten ins Exil geschickt. Der Wert von X in den Aktivierungskosten der anderen Fähigkeit des Elite-Arkanisten ist die Summe der Manabeträge der beiden Karten. Beim Verrechnen der Fähigkeit erzeugst du Kopien von beiden Karten und kannst entweder keine, eine oder beide Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken.

Sternenkäfig des Kulminats

{1}{W}{W}

Artefakt

Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, schicke alle Artefakte und Kreaturen mit Manabtrag 2 oder weniger ins Exil, bis dieses Artefakt das Spiel verlässt.

{6}{W}{W}: Lege jede Karte, die von diesem Artefakt ins Exil geschickt wurde, auf den Friedhof seines Besitzers und erzeuge dann für jede Karte, die auf diese Weise auf einen Friedhof gelegt wurde, einen 2/2 farblosen Roboter-Artefaktkreaturespielstein. Opfere dieses Artefakt.

- Falls ein Artefakt oder eine Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Falls der Sternenkäfig des Kulminats das Spiel verlässt, bevor seine erste Fähigkeit verrechnet wurde, werden keine Artefakte oder Kreaturen ins Exil geschickt.
- Auren, die an ein Permanent angelegt sind, das ins Exil geschickt wird, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an ein Permanent, das ins Exil geschickt wird, angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel (falls sie nicht ebenfalls ins Exil geschickt werden). Marken auf den Permanenten, die ins Exil geschickt werden, hören auf zu existieren.
- Jeder Spielstein hat Manabtrag 0, es sei denn, er kopiert etwas oder er wurde mit bestimmten Manakosten erzeugt.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer des Sternenkäfigs des Kulminats die Partie verlässt, werden die ins Exil geschickten Karten ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karten ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Strahlender Streich
{3}{W}
Spontanzauber
Zerstöre ein Artefakt oder eine getappte Kreatur deiner
Wahl. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Strahlende Streich verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
-

Surrendes Schwarmbecken
{6}
Artefakt
Affinität zu Remasuris (*Dieser Zauberspruch kostet beim
Wirken für jeden Remasuri, den du kontrollierst, {1}
weniger.*)
Remasuris, die du kontrollierst, haben Doppelschlag und
Eile.
Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du
zwei 1/1 farblose Remasuri-Kreaturenspielsteine.

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

Susur Secundi, Altar der Leere
Land — Planet
Dieses Land kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {B}.
Stationieren (*Tappe eine andere Kreatur, die du
kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf diesen
Planeten, wie ihre Stärke beträgt. Spiele Stationieren wie
eine Hexerei.*)
12+ | {1}{B}, {T}, bezahle 2 Lebenspunkte, opfere eine
Kreatur: Ziehe eine Anzahl Karten in Höhe der Stärke
der geopferten Kreatur. Aktiviere diese Fähigkeit wie
eine Hexerei.

- Verwende die Stärke, die die geopfert Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viele Karten du mit Susur Secundis letzter Fähigkeit ziehst.
-

Susurianischer Leeregeborener

{2} {B}

Kreatur — Vampir, Soldat

2/2

Immer wenn diese Kreatur oder eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt, die bzw. das du kontrollierst, stirbt, verliert ein Gegner deiner Wahl 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

Warp {B} (*Du kannst diese Karte aus deiner Hand für ihre Warp-Kosten wirken. Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, dann kannst du sie in einem späteren Zug aus dem Exil wirken.*)

- Falls der Susurianische Leeregeborene zum selben Zeitpunkt stirbt wie ein oder mehr andere Kreaturen und/oder Artefakte, die du kontrollierst, wird seine erste Fähigkeit trotzdem für ihn selbst und jede jener anderen Kreaturen und/oder Artefakte ausgelöst.
- Falls der Gegner deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die erste Fähigkeit des Susurianischen Leeregeborenen verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Synthetisierendes Laborschiff

{U}

Artefakt — Raumschiff

Stationieren (*Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Aktiviere Stationieren wie eine Hexerei. Bei 9+ ist dies eine Artefaktkreatur.*)

2+ | Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wird bis zu ein anderes Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 2/2 und erhält Flugfähigkeit.

9+ | Fliegend, Wachsamkeit

4/4

- Fall das Ziel der zweiten Fähigkeit des Synthetisierenden Laborschiffs bereits eine Kreatur war, werden ihre Basis-Stärke und -Widerstandskraft 2/2 bis zum Ende des Zuges. Dies überschreibt alle bisherigen Effekte, die ihre Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft auf bestimmte Werte setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die zweite Fähigkeit des Synthetisierenden Laborschiffs verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt. Effekte, die die Stärke und Widerstandskraft des Ziels auf andere Weise verändern, einschließlich +1/+1-Marken, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann.
- Die resultierende Artefaktkreatur kann angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann sie eine Kreatur ist. Nur wie lange sie bereits im Spiel ist, ist wichtig.
- Falls die zweite Fähigkeit des Synthetisierenden Laborschiffs dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Artefaktkreatur wird, zählt dies für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Fahrzeug bemannt wird, nicht als „Bemannen“ des Fahrzeugs.
- Falls die zweite Fähigkeit des Synthetisierenden Laborschiffs dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Artefaktkreatur wird, wird dessen Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf 2/2 festgelegt. Durch Bemannen

des Fahrzeugs werden seine Stärke und Widerstandskraft nicht wiederhergestellt. Ebenso gilt: Falls die Fähigkeit dazu führt, dass ein Permanent mit Stationieren zu einer Artefaktkreatur wird, führt das Darauflegen der nötigen Anzahl an Ladungsmarken, sodass es zu einer Artefaktkreatur wird, nicht dazu, dass die von der zweiten Fähigkeit des Synthetisierenden Laborschiffs festgelegte Basis-Stärke und -Widerstandskraft überschrieben wird.

Syr Vondam, Sonnenstern-Vorbild

{W} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Wachsamkeit, Bedrohlich

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt oder ins Exil geschickt wird, legst du eine +1/+1-Marke auf Syr Vondam und erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

Wenn Syr Vondam stirbt oder ins Exil geschickt wird, während seine Stärke 4 oder mehr ist, zerstöre bis zu ein Nichtland-Permanent deiner Wahl.

- Die erste ausgelöste Fähigkeit von Syr Vondam, Sonnenstern-Vorbild, bezieht sich auf Kreaturen, die du kontrollierst und die aus dem Spiel ins Exil geschickt werden. Sie wird nicht ausgelöst, falls eine Kreaturenkarte aus einer anderen Zone ins Exil geschickt wird.
 - Falls Syr Vondam, Sonnenstern-Vorbild, gleichzeitig das Spiel verlässt wie eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, sterben oder ins Exil geschickt werden, wird seine erste ausgelöste Fähigkeit für jede jener anderen Kreaturen ausgelöst.
-

Tezzeret, herzloser Kapitän

{3}

Legendärer Planeswalker — Tezzeret

4

Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine Loyalitätsmarke auf Tezzeret.

0: Enttappe ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl. Falls es eine Artefaktkreatur ist, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

-3: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte mit Manabetrag 1 oder weniger, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

-7: Du erhältst ein Emblem mit „Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du drei +1/+1-Marken auf ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst. Falls es keine Kreatur ist, wird es zu einer 0/0 Roboter-Artefaktkreatur.“

- Falls eine Karte in deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Emblems entfernt keine Fähigkeiten, Typen, Untertypen oder Übertypen, die das Artefakt hat.
- Die resultierende Artefaktkreatur kann angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann sie eine Kreatur ist. Nur wie lange sie bereits im Spiel ist, ist wichtig.

- Falls die Fähigkeit des Emblems dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Artefaktkreatur wird, zählt dies für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Fahrzeug bemannt wird, nicht als „Bemannen“ des Fahrzeugs.
- Falls die Fähigkeit des Emblems dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Artefaktkreatur wird, wird dessen Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf 0/0 festgelegt. Durch Bemannen des Fahrzeugs werden seine Stärke und Widerstandskraft nicht wiederhergestellt. Ebenso gilt: Falls die Fähigkeit dazu führt, dass ein Permanent mit Stationieren zu einer Artefaktkreatur wird, führt das Darauflegen der nötigen Anzahl an Ladungsmarken, sodass es zu einer Artefaktkreatur wird, nicht dazu, dass die von der Fähigkeit des Emblems festgelegte Basis-Stärke und -Widerstandskraft überschrieben wird.

Uthros-Psioniker

{2} {U}

Kreatur — Qualle, Forscher

2/4

Der zweite Zauberspruch, den du pro Zug wirkst, kostet beim Wirken {2} weniger.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die Fähigkeit des Uthros-Psionikers zählt alle Zaubersprüche, die du in diesem Zug gewirkt hast, wozu auch der Uthros-Psioniker selbst gehören kann. Es spielt keine Rolle, ob die anderen Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurden oder noch auf dem Stapel sind. Falls der Uthros-Psioniker der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.

Vagabundierender Aktuator

{3} {R}

Artefaktkreatur — Roboter

3/4

Leere — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls in diesem Zug ein Nichtland-Permanent das Spiel verlassen hat oder ein Zauberspruch gewarpt wurde, schicke bis zu eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Exil. Kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du wirkst die Kopie, während die Fähigkeit des Vagabundierenden Aktuators verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Falls eine Spontanzauber- oder eine Hexereikarte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Falls der 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.
- 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 der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es zum Beispiel bei der Hinnahme des Untergangs der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch 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.
-

Verheerender Angriff

{X} {X} {R}

Hexerei

Erzeuge X Spielsteine, die Kopien eines Artefakts oder einer Kreatur deiner Wahl sind, das bzw. die du kontrollierst. Jene Spielsteine erhalten Eile bis zum Ende des Zuges. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Die Spielsteine kopieren genau das, was auf dem ursprünglichen Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, das Permanent ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob jenes Permanent getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihm liegen oder Auren an ihm angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Falls das Permanent ein Fahrzeug ist, sind die Kopien nicht bemannt. Falls es eine Ausrüstung ist, sind die Kopien nicht an eine Kreatur angelegt.
 - Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopieren die erzeugten Spielsteine die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat.
 - Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommen die Spielsteine als Kopie von (b) ins Spiel.
 - Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.
-

Verirrt im All

{3} {U}

Spontanzauber

Der Besitzer eines Artefakts oder einer Kreatur deiner Wahl legt es bzw. sie auf oder unter seine Bibliothek (er entscheidet). Überwachen 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Verirrt im All verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest nicht Überwachen an.
-

Vermessungs-Mechan

{4}

Artefaktkreatur — Roboter

1/3

Fliegend

Fluchsicher (*Diese Kreatur kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.*)

{10}, opfere diese Kreatur: Sie fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Ein Spieler deiner Wahl zieht drei Karten und erhält 3 Lebenspunkte dazu. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren {X} weniger, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst.

- Sobald du die Kosten für das Aktivieren der letzten Fähigkeit des Vermessungs-Mechans ermittelt hast, kannst du Manafähigkeiten aktivieren, um jene Kosten zu bezahlen. Falls sich die Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst, ändert, während du Manafähigkeiten aktivierst (wahrscheinlich weil du ein oder mehrere Länder geopfert hast), bleiben die Kosten für das Aktivieren der Fähigkeit so, wie du sie zuvor ermittelt hast.
- Sobald du ankündigst, dass du eine Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis ihre Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner zu jenem Zeitpunkt nicht versuchen, Länder, die du kontrollierst, aus dem Spiel zu entfernen.
- Um die Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst zu bestimmen, zähle jedes Land, das du kontrollierst, einmal, aber nur wenn der englische Name nicht exakt derselbe wie der eines anderen Landes ist, welches du bereits gezählt hast.

Virulenter Mundtotmacher

{3}

Artefaktkreatur — Roboter, Assassine

2/3

Immer wenn eine Nichtspielstein-Artefaktkreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhält jener Spieler zwei Giftmarken. (*Ein Spieler mit zehn oder mehr Giftmarken verliert die Partie.*)

- Ein Spieler mit zehn oder mehr Giftmarken verliert die Partie. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion, die nicht den Stapel verwendet. Mit anderen Worten: Sie wird sofort ausgeführt und Spieler können darauf nicht antworten, genauso, wie ein Spieler die Partie verliert, weil er 0 oder weniger Lebenspunkte hat.

Xu-Ifit, Osteoharmonikerin

{1} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

{T}: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Skelett und hat keine Fähigkeiten. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls ein Permanent, das mit Xu-Ifits Fähigkeit ins Spiel zurückgebracht wird, eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, „wenn“ es ins Spiel kommt, verliert es jene Fähigkeit, bevor sie ausgelöst werden kann. Falls es eine Fähigkeit hat, die dazu führt, dass es getappt ins Spiel kommt, verliert es jene Fähigkeit, bevor sie angewendet werden kann. Dasselbe gilt auch für alle anderen Fähigkeiten, die modifizieren, wie es ins Spiel kommt, zum Beispiel Fähigkeiten, die dazu führen würden, dass es mit Marken ins Spiel kommen, oder die angewendet werden, „sowie“ es ins Spiel kommt, wie die Landverschlingen-Fähigkeit des Ausgehungerten Weltenvaters.
- Falls ein Permanent, das von Xu-Ifits Fähigkeit ins Spiel zurückgebracht wird, eine Fähigkeit erhält, nachdem es auf diese Weise ins Spiel gebracht wurde, behält es jene Fähigkeit.

Zeitlicher Eingriff

{2} {B}

Hexerei

Leere — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls in diesem Zug ein Nichtland-Permanent das Spiel verlassen hat oder ein Zauberspruch gewarpt wurde.

Ein Gegner deiner Wahl zeigt seine Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Nichtland-Karte. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab.

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

Zerborstene Flügel

{2} {G}

Hexerei

Zerstöre ein Artefakt, eine Verzauberung oder eine fliegende Kreatur deiner Wahl. Überwachen 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Zerborstenen Flügel verrechnet werden sollen, werden sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest nicht Überwachen an.

Zerebrales Herunterladen

{4} {U}

Spontanzauber

Wende Überwachen X an, wobei X gleich der Anzahl an Artefakten ist, die du kontrollierst. Ziehe dann drei Karten. (*Um Überwachen X anzuwenden, schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.*)

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie das Zerebrale Herunterladen verrechnet wird.

Zerfasern

{1}{U}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls die Menge Mana, die ausgegeben wurde, um jenen Zauberspruch zu wirken, kleiner war als sein Manabetrag, ziehst du eine Karte.

- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird durch alternative Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen nicht verändert. Falls du beispielsweise das Surrende Schwarmbecken (ein Artefakt mit Affinität zu Remasuris) wirkst, ist sein Manabetrag 6, unabhängig davon, wie viele Remasuris du kontrolliert hast, als du es gewirkt hast.
- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Zurateziehen der Sternenkarten

{1}{U}

Spontanzauber

Bonus {1}{U} (*Du kannst zusätzlich {1}{U} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Anzahl an Ländern ist, die du kontrollierst. Nimm eine der Karten auf deine Hand. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, nimm stattdessen zwei der Karten auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie das Zurateziehen der Sternenkarten verrechnet wird.
- Falls du beim Wirken eines Zauberspruchs die Bonuskosten bezahlst, gelten die Bonuskosten als bezahlt.
- Die Bonus-Fähigkeit erlaubt dir nicht, Bonuskosten mehr als einmal zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, auf dem Stapel kopierst, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonus) 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.

***AM RANGE DER EWIGKEITEN* INTERSTELLARE-ORTE-BONUSBLATT –
KARTENSPEZIFISCHES**

Ändergewölbe

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/2 Kreatur mit allen Kreaturentypen. Es ist immer noch ein Land.

- Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.
-

Aufgerüttelte Waldwildnis

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

{1}{G}{W}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer 3/4 grünen und weißen Elementarwesen-Kreatur mit Reichweite. Es ist immer noch ein Land.

- Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.
-

Blinkmotten-Nexus

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer 1/1 Blinkmotte-Artefaktkreatur mit Flugfähigkeit. Es ist immer noch ein Land.

{1}, {T}: Eine Blinkmotte-Kreatur deiner Wahl erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in jenem Zug seine {T}-Fähigkeiten nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.
 - Der Blinkmotten-Nexus kann das Ziel seiner letzten Fähigkeit sein, nachdem seine mittlere Fähigkeit aktiviert wurde. Falls er aktiviert wird, nachdem er eine Kreatur geblockt hat, wird er nicht aus dem Kampf entfernt und kann immer noch Kampfschaden zufügen und zugefügt bekommen.
-

Brutgründe

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1}, {T}: Bewege eine Marke von einem Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, auf ein anderes Permanent deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du bestimmst die zwei Permanente deiner Wahl, sowie die zweite Fähigkeit der Brutgründe auf den Stapel gelegt wird. Du bestimmst, welche Sorte von Marke bewegt werden soll, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Um eine Marke von einer Kreatur auf eine andere Kreatur zu bewegen, wird die Marke vom ersten Permanent entfernt und auf das zweite gelegt. Alle Fähigkeiten, die darauf achten, ob Marken von einem Permanent entfernt oder auf ein Permanent gelegt werden, werden angewendet.
- Falls eines der beiden Permanente zu einem illegalen Ziel wird, wird keine Marke entfernt oder irgendwohin gelegt.
- Die zwei Permanente deiner Wahl müssen keinen Typ gemeinsam haben, was dazu führen kann, das auf Permanenten einige Marken liegen, die normalerweise nicht auf diesen liegen würden, z. B. Loyalitätsmarken auf Kreaturen oder +1/+1-Marken auf Ländern. Schlüsselwort-Marken gewähren dem Permanent das Schlüsselwort, auch falls es bedeutungslos ist (z. B. Verursacht Trampelschaden auf einer Nichtkreatur-Verzauberung). +1/+1-Marken betreffen das Permanent nicht, es sei denn, es ist eine Kreatur. Und viele Marken mit Namen (z. B. Seelenmarken) haben keinen Effekt, es sei denn, das Permanent, das die Marken erhält, bezieht sich irgendwie auf sie.

Edelsteinhöhlen
Legendäres Land

Falls diese Karte auf deiner Starthand ist und du nicht der Startspieler bist, kannst du sie vor Beginn der Partie mit einer Glücksmarke ins Spiel bringen. Falls du dies tust, schicke eine Karte aus deiner Hand ins Exil.
{T}: Erzeuge {C}. Falls eine Glücksmarke auf den Edelsteinhöhlen liegt, erzeuge stattdessen ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.

Eldrazi-Tempel
Land

{T}: Erzeuge {C}.
{T}: Erzeuge {C}{C}. Gib dieses Mana nur aus, um farblose Eldrazi-Zaubersprüche zu wirken oder Fähigkeiten von farblosen Eldrazi zu aktivieren.

- Mana, das von der letzten Fähigkeit erzeugt wird, kann nicht dazu verwendet werden, um Fähigkeiten von Eldrazi-Quellen zu aktivieren, die nicht im Spiel sind.

Endlose Sande
Land — Wüste
{T}: Erzeuge {C}.
{2}, {T}: Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil.
{4}, {T}, opfere dieses Land: Bringe alle von diesem Land ins Exil geschickten Kreaturenkarten unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.

- Falls die Endlosen Sande das Spiel verlassen, bevor du ihre letzte Fähigkeit aktiviert hast, bleiben die Kreaturenkarten, die ins Exil geschickt wurden, für immer unter den Sanden begraben. Falls dieselbe Endlose-Sande-Karte ins Spiel zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Zugriff auf die vom alten Objekt ins Exil geschickten Karten.
- Falls du mit der zweiten Fähigkeit der Endlosen Sande eine Kreatur ins Exil schickst, die keine Kreaturenkarte ist (wie zum Beispiel einen Kreaturenspielstein oder ein Land, das zu einer Kreatur geworden ist), bringt die dritte Fähigkeit jenen Spielstein bzw. jene Karte nicht aus dem Exil zurück.

Energiedepot
Artefaktland
Dieses Land kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {C}.
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um Artefaktzauber zu wirken oder Fähigkeiten von Artefakten zu aktivieren.
Bausteine 1 (*Dieses Land kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel. Wenn es stirbt, kannst du seine +1/+1-Marken auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl legen.*)

- Da das Energiedepot ein Land ist, kann es nur als Land gespielt werden. Es kann nicht als Zauberspruch gewirkt werden.
- Ja, dieses Land kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, die keinen Effekt hat, solange es keine Kreatur ist. Wenn es aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du seine +1/+1-Marken auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl legen, unabhängig davon, welche Kartentypen das Energiedepot zu diesem Zeitpunkt hat.
- Das von der letzten aktivierten Fähigkeit erzeugte Mana kann nicht verwendet werden, um Fähigkeiten von Artefaktkarten in anderen Zonen zu aktivieren, z. B. für Umwandlungs- oder Exhumieren-Kosten.

Enklave der Bynder
Land
{T}: Erzeuge {C}.
{3}, {T}: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

- Sobald du angekündigt hast, dass du die letzte Fähigkeit der Enklave der Bynder aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.
- Sobald du die letzte Fähigkeit der Enklave der Bynder aktiviert hast, überprüft sie zu keinem Zeitpunkt erneut, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

Fauchender Pfuhl

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

{1}{B}{G}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/2 schwarzen und grünen Elementarwesen-Kreatur mit Todesberührung. Es ist immer noch ein Land.

- Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.

Himmliche Säulenreihe

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

{3}{W}{U}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer 4/4 weißen und blauen Elementarwesen-Kreatur mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit. Es ist immer noch ein Land.

- Sobald die Himmliche Säulenreihe angegriffen hat, wird sie nicht aus dem Kampf entfernt, wenn sie für Mana getappt wird.
- Falls die Himmliche Säulenreihe nicht angreifen kann, es sei denn, du bezahlst Kosten, die eine Manazahlung umfassen, kannst du mit ihr angreifen und sie tappen, um jene Kosten zu bezahlen. In diesem Fall greift sie trotzdem an.
- Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.

Knochenwüste

Land — Wüste

{T}: Erzeuge {C}.

{2}, {T}, opfere eine Wüste: Schicke alle Friedhöfe ins Exil.

- Du kannst die Knochenwüste opfern, um die Kosten ihrer eigenen letzten Fähigkeit zu bezahlen.
-

Kriechende Teergrube

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

{1}{U}{B}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer 3/2 blauen und schwarzen Elementarwesen-Kreatur. Es ist immer noch ein Land. Es kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.
-

Lavaklauen-Gebiet

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

{1}{B}{R}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/2 schwarzen und roten Elementarwesen-Kreatur mit „{X}: Diese Kreatur erhält +X/+0 bis zum Ende des Zuges.“ Es ist immer noch ein Land.

- Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.
-

Lotusfeld

Land

Fluchsicher

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

Wenn dieses Land ins Spiel kommt, opfere zwei Länder.

{T}: Erzeuge drei Mana genau einer beliebigen Farbe.

- Falls das Lotusfeld ins Spiel kommt, während du weniger als zwei andere Länder kontrollierst, musst du alle Länder opfern, die du kontrollierst, einschließlich des Lotusfeldes.
-

Meteorkrater

Land

{T}: Bestimme eine Farbe eines Permanents, das du kontrollierst. Erzeuge ein Mana jener Farbe.

- Die fünf Farben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. Die Fähigkeit des Meteorkraters kann kein farbloses Mana erzeugen.
 - Fast alle Länder sind farblos.
-

Nadelfels-Plateau

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

{2}{R}{W}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/1 roten und weißen Elementarwesen-Kreatur mit Doppelschlag. Es ist immer noch ein Land.

- Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.
-

Rumpelholz-Wasserfälle

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

{2}{G}{U}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 grünen und blauen Elementarwesen-Kreatur mit Fluchsicherheit. Es ist immer noch ein Land.

- Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.
-

Schlurfender Schlot

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

{1}{W}{B}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/3 weißen und schwarzen Elementarwesen-Kreatur mit Lebensverknüpfung. Es ist immer noch ein Land.

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung. Mehrfaches Aktivieren der letzten Fähigkeit lässt dich keine zusätzlichen Lebenspunkte dazuerhalten, falls der Schlurfende Schlot Schaden zufügt.
 - Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.
-

Spiegelbecken

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {C}.

{2}{C}, {T}, opfere dieses Land: Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

{4}{C}, {T}, opfere dieses Land: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst.

- Die dritte Fähigkeit des Spiegelbeckens kann jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei als Ziel haben (und kopieren), nicht nur solche mit Zielen.
 - Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht gewirkt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopie wird dann wie ein normaler Zauberspruch verrechnet, nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren.
 - Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
 - Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines—“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
 - Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
 - Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die für den ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären. Falls zum Beispiel ein Spieler eine 3/3 Kreatur opfert, um die Flugstunde zu wirken, und du den Zauberspruch kopierst, fügt auch die Kopie der Flugstunde ihrem Ziel 3 Schadenspunkte zu.
 - Bei der letzten Fähigkeit des Spiegelbeckens kopiert der Spielstein genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (falls diese Kreatur nicht selbst etwas kopiert; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
-

Sprengzone

Land

Dieses Land kommt mit einer Ladungsmarke ins Spiel.

{T}: Erzeuge {C}.

{X}{X}, {T}: Lege X Ladungsmarken auf dieses Land.

{3}, {T}, opfere dieses Land: Zerstöre jedes Nichtland-

Permanent mit Manabetrag gleich der Anzahl an

Ladungsmarken auf diesem Land.

- Aktivierungskosten von {X}{X} bedeuten, dass du zweimal X bezahlen musst. Falls du für X den Wert 3 bestimmen möchtest, musst du {6} bezahlen, um die Fähigkeit der Sprengzone zu aktivieren.
 - Jeder Spielstein hat Manabetrag 0, es sei denn, er kopiert etwas oder er wurde mit bestimmten Manakosten erzeugt.
 - Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.
-

Theaterbühne

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{2}, {T}: Dieses Land wird zu einer Kopie eines Landes deiner Wahl, außer dass es diese Fähigkeit hat.

- Der Kopiereffekt, der durch die letzte aktivierte Fähigkeit erzeugt wird, hat keine bestimmte Dauer. Er dauert so lange an, bis die Theaterbühne das Spiel verlässt oder bis er von einem anderen Kopiereffekt überschrieben wird. Das Permanent hat nicht mehr die erste Fähigkeit der Theaterbühne.
 - Die kopierbaren Werte eines Landes sind auf ihm aufgedruckt, unter Berücksichtigung anderer Kopiereffekte. Marken und andere Effekte werden nicht kopiert. Beachte: Falls du ein Land kopierst, das durch einen vorübergehenden Effekt auch eine Kreatur ist (zum Beispiel die Himmlische Säulenreihe), wird die Theaterbühne nur zu einem „unbelebten“ Land.
 - Die Theaterbühne wird nicht enttappt, wenn sie zu einer Kopie wird, auch falls das Land deiner Wahl enttappt ist.
 - Keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des Landes, das von der Theaterbühne kopiert wird, werden ausgelöst. Die Theaterbühne war bereits im Spiel. Ebenso gilt: Keine Effekte wie „sowie dieses Land ins Spiel kommt“ oder „dieses Land kommt mit [...] ins Spiel“, wie jener der Dunklen Tiefen, werden angewendet.
-

Tintenmotten-Nexus

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer 1/1 Phyrexianer-Blinkmotte-Artefaktkreatur mit Flugfähigkeit und Infizieren. Es ist immer noch ein Land. *(Es fügt Schaden in Form von -1/-1-Marken für Kreaturen und von Giftmarken für Spieler zu.)*

- Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.
-

Tosende Klamm

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

{2} {R} {G}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges

zu einer 3/3 roten und grünen Elementarwesen-Kreatur

mit „Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine

+1/+1-Marke auf sie.“ Es ist immer noch ein Land.

- Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.
 - Sämtliche +1/+1-Marken auf der Tosenden Klamm bleiben auch auf ihr, wenn sie aufhört, eine Kreatur zu sein. Sie haben keinen Effekt, bis die Tosende Klamm wieder zu einer Kreatur geworden ist. (Mit anderen Worten, das Land tost weiter, jedoch ohne Auswirkungen.)
 - Falls die letzte Fähigkeit der Tosenden Klamm mehrfach in einem Zug aktiviert wird, erhält sie entsprechend viele Vorkommen der gewährten ausgelösten Fähigkeit. Falls du beispielsweise die letzte Fähigkeit der Tosenden Klamm zweimal aktivierst und dann mit ihr angreifst, legst du zweimal eine +1/+1-Marke auf sie.
-

Umkämpftes Kriegsgebiet

Land

Immer wenn dir eine Kreatur Kampfschaden zufügt, übernimmt der Beherrscher jener Kreatur die Kontrolle über dieses Land.

{T}: Erzeuge {C}.

{1}, {T}: Angreifende Kreaturen erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte aktivierte Fähigkeit betrifft alle angreifenden Kreaturen, nicht nur diejenigen, die du kontrollierst.
 - Das Wort „du“ in einer Auslösebedingung eines Permanents bezieht sich immer auf den derzeitigen Beherrscher des Permanents.
 - Das Übernehmen der Kontrolle über das Umkämpfte Kriegsgebiet führt nicht dazu, dass dieses getappt oder enttappt wird.
 - In manchen Multiplayer-Formaten können Kreaturen, die von verschiedenen Spielern kontrolliert werden, dir gleichzeitig Kampfschaden zufügen. Falls dies geschieht, kontrollierst du die ausgelösten Fähigkeiten und kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte Fähigkeit, die dabei verrechnet wird, bestimmt, wer die Kontrolle über das Umkämpfte Kriegsgebiet erhält.
-

Versteinertes Feld

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{T}, opfere dieses Land: Bringe eine Länderkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Da Ziele bestimmt werden, bevor Kosten bezahlt werden, ist das Versteinerte Feld kein legales Ziel für seine eigene letzte Fähigkeit, weil es zu jenem Zeitpunkt noch nicht im Friedhof ist.

Versunkene Zitadelle

Land — Höhle

Dieses Land kommt getappt ins Spiel. Sowie es ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.

{T}: Erzeuge ein Mana der bestimmten Farbe.

{T}: Erzeuge zwei Mana der bestimmten Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um Fähigkeiten von Länderquellen zu aktivieren.

- Zu den „Länderquellen“ gehören alle Objekte mit dem Kartentyp Land. Das bedeutet, dass du das Mana beispielsweise ausgeben könntest, um eine Fähigkeit eines Lands, das du kontrollierst, oder einer Länderkarte auf deiner Hand oder in deinem Friedhof zu aktivieren.
- Du kannst die zwei Mana, die durch die letzte Fähigkeit erzeugt wurden, für dieselbe Fähigkeit oder für zwei verschiedene Fähigkeiten ausgeben.

Wandernde Fumarole

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

{2}{U}{R}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer 1/4 blauen und roten Elementarwesen-Kreatur mit „{0}: Vertausche Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur bis zum Ende des Zuges.“ Es ist immer noch ein Land.

- Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur vertauschen, werden nach allen anderen Effekten angewendet, egal, seit wann diese Effekte angewendet werden. Falls du zum Beispiel Stärke und Widerstandskraft der Wandernden Fumarole vertauschst und ihr später im Zug +2/+0 gibst, wird sie zu einer 4/3 Kreatur, nicht zu einer 6/1 Kreatur.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du ihre Stärke und ihre Widerstandskraft während dieses Zuges vertauschst.
- Wenn Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur zweimal (oder eine beliebige gerade Anzahl von Malen) vertauscht werden, führt das dazu, dass die Kreatur wieder die Stärke und Widerstandskraft hat, die sie vor allen Vertauschungen hatte.
- Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.

Widerhallende Tiefen

Land — Höhle

Du kannst dieses Land getappt als Kopie einer beliebigen Länderkarte in einem Friedhof ins Spiel kommen lassen, außer dass es zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Höhle ist.

{T}: Erzeuge {C}.

- Falls du bestimmst, dass die Widerhallenden Tiefen nichts kopieren, kommen sie ungetappt ins Spiel.
- Die Widerhallenden Tiefen kopieren genau das, was auf die ursprüngliche Länderkarte aufgedruckt war, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Länderkarte werden ausgelöst, wenn die Widerhallenden Tiefen ins Spiel kommen. Alle „sowie [dieses Land] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Land] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Länderkarte funktionieren ebenfalls.

Widerspiegelnder Teich

Land

{T}: Erzeuge ein Mana eines beliebigen Typs, das ein Land, das du kontrollierst, produzieren könnte.

- Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Jede Änderung des Typs eines Landes oder Fähigkeiten, die ein Land bekommen hat, können den Typ des Manas, den ein Land erzeugen kann, ändern.
- Die Fähigkeit des Widerspiegelnden Teichs überprüft die Effekte aller manaerzeugenden Fähigkeiten der Länder, die du kontrollierst, aber nicht deren Kosten oder deren Legalität. Der Turm der Industrie besagt zum Beispiel: „{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du ein Artefakt kontrollierst.“ Falls du einen Turm der Industrie und einen Widerspiegelnden Teich kontrollierst, kannst du den Widerspiegelnden Teich für ein Mana beliebiger Farbe tappen. Dafür ist es egal, ob du ein Artefakt kontrollierst, ob du 1 Lebenspunkt bezahlen kannst oder ob der Turm der Industrie ungetappt ist.
- Die Fähigkeit des Widerspiegelnden Teichs berücksichtigt keine Einschränkungen oder Zusatzklauseln, die deine Länder dem Mana auferlegen, das sie produzieren, wie zum Beispiel die des Platzes der Helden oder des Energiedepots. Sie erzeugt einfach ein Mana des entsprechenden Typs, ohne irgendwelche Einschränkungen oder Zusatzklauseln.
- Mehrere Widerspiegelnde Teiche helfen einander nicht beim Erzeugen von Mana. Falls du einen Widerspiegelnden Teich kontrollierst, und falls alle anderen Länder, die du kontrollierst, keine Manafähigkeiten haben oder selbst Widerspiegelnde Teiche sind, kannst du trotzdem die Fähigkeit des Widerspiegelnden Teichs aktivieren, sie erzeugt dann allerdings kein Mana.

AM RANDE DER EWIGKEITEN SPECIAL GUESTS – KARTENSPEZIFISCHES

Aufblühen

{G}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner ein Land spielt, kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Effekte, die Länder ins Spiel bringen, ohne dass sie gespielt werden, führen nicht dazu, dass die Fähigkeit des Aufblühens ausgelöst wird.

Magus des Mondes

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Nichtstandardländer sind Gebirge.

- Falls ein Nichtstandardland eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, „wenn“ es ins Spiel kommt, verliert es jene Fähigkeit, bevor sie ausgelöst werden kann.
- Falls ein Nichtstandardland eine Fähigkeit hat, durch die es getappt ins Spiel kommt, verliert es jene Fähigkeit, bevor sie angewendet werden kann. Dasselbe gilt auch für andere Fähigkeiten, die modifizieren, wie ein Land ins Spiel kommt, oder angewendet werden, „sowie“ ein Land ins Spiel kommt, z. B. die von Vesuva oder des Seelengewölbes.
- Nichtstandardländer verlieren alle anderen Landtypen und Fähigkeiten, die sie hatten. Sie erhalten den Landtyp Gebirge und die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {R}.“
- Der Magus des Mondes betrifft keine Namen oder Übertypen. Er macht weder ein Land zu einem Standardland noch entfernt er den Übertyp Legendär von einem legendären Land, und die Länder erhalten nicht den Namen „Gebirge“.
- Falls der Magus des Mondes seine Fähigkeiten verliert, macht er weiterhin Nichtstandardländer zu Gebirgen. Das liegt daran, dass Effekte, die Untertypen verändern, angewendet werden, bevor Effekte berücksichtigt werden, die Fähigkeiten entfernen, egal in welcher Reihenfolge diese Effekte begannen.

Nexus des Schicksals

{5} {U} {U}

Spontanzauber

Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

Falls der Nexus des Schicksals von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, zeige ihn offen vor und mische ihn stattdessen in die Bibliothek seines Besitzers.

- Die letzte Fähigkeit des Nexus des Schicksals wird angewendet, falls er auf irgendeine Weise auf einen Friedhof gelegt würde, auch während er verrechnet wird.

Ohrenbetäubende Stille

{W}

Verzauberung

Kein Spieler kann mehr als einen Nichtkreatur-

Zauberspruch pro Zug wirken.

- Spieler können eine beliebige Anzahl an Kreaturenzaubern plus einen Nichtkreatur-Zauberspruch pro Zug wirken.
- Die Ohrenbetäubende Stille betrachtet den gesamten Zug, um zu überprüfen, ob ein Spieler in diesem Zug bereits einen Zauberspruch gewirkt hat, auch wenn die Ohrenbetäubende Stille noch nicht im Spiel war, als jener Zauberspruch gewirkt wurde. Insbesondere kannst du nicht die Ohrenbetäubende Stille und dann im selben Zug einen weiteren Nichtkreatur-Zauberspruch wirken.
- Falls du einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, der neutralisiert wurde, kannst du in diesem Zug keinen weiteren Nichtkreatur-Zauberspruch wirken.

Paradoxer Dunst

{2}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert einen Spieler

Zu Beginn des ersten Versorgungssegments des verzauberten Spielers in jedem Zug erhält dieser Spieler nach diesem Segment ein zusätzliches Versorgungssegment.

- Falls zwei Paradoxe Dünste den gleichen Spieler verzaubern, werden beide ausgelöst, wenn das erste Versorgungssegment eines Zuges jenes Spielers beginnt. Der Spieler erhält zwei zusätzliche Versorgungssegmente.
- Fähigkeiten, die „zu Beginn [deines] Versorgungssegments“ ausgelöst werden, werden auch zu Beginn der zusätzlichen Versorgungssegmente.
- Falls ein Effekt dafür sorgt, dass der verzauberte Spieler sein Versorgungssegment überspringt, wird diese Fähigkeit nicht ausgelöst.

Robe der Sterne

{1}{W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +0/+3.

Astrale Projektion — {1}{W}: Die ausgerüstete Kreatur destabilisiert sich.

Ausrüsten {1}

- Destabilisierte Permanente werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht Ziele von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Sowie sich eine Kreatur destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an sie angelegt sind (einschließlich der Robe der Sterne). Wenn sich jene Auren und Ausrüstungen wieder stabilisieren, sind sie an die Kreatur angelegt, an die sie angelegt waren, als sie sich destabilisiert haben.
- Das bedeutet insbesondere, dass du keine andere Kreatur mit der Robe der Sterne ausrüsten kannst, solange sie destabilisiert ist. Falls du die Fähigkeit Astrale Projektion einer angelegten Robe der Sterne als Antwort auf eine Ausrüsten-Fähigkeit aktivierst, destabilisiert sich die Robe der Sterne, bevor die Ausrüsten-Fähigkeit verrechnet wird, und wird nicht bewegt.
- Permanente stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine Permanente enttappt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einem Permanent Marken lagen, als es sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihm, wenn es sich wieder stabilisiert.
- Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.

- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der des Geiselfährts (eine Karte aus dem *Ätherdrift-Release*) ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
- Entscheidungen, die für Permanente getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Falls ein Gegner die Kontrolle über eine deiner Kreaturen übernimmt, die Kreatur sich destabilisiert und die Dauer des Kontrollwechsels abläuft, bevor sie sich wieder stabilisiert, dann stabilisiert sich die Kreatur unter deiner Kontrolle, sowie das nächste Enttappsegment des Gegners beginnt. Falls jener Gegner die Partie vor seinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich die Kreatur, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dessen Zug begonnen hätte.

Zenit der Grünen Sonne

{X}{G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer grünen Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger, bringe sie ins Spiel und mische danach. Mische den Zenit der Grünen Sonne in die Bibliothek seines Besitzers.

- Falls der Zenit der Grünen Sonne neutralisiert wird, tritt keiner seiner Effekte ein. Insbesondere wird er auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und nicht in die Bibliothek seines Besitzers gemischt.
- In den meisten Fällen mischst du deine Bibliothek zweimal, falls du den Zenit der Grünen Sonne besitzt und wirkst. In der Praxis reicht es, wenn du nur einmal mischst, aber Effekte, die prüfen, ob du deine Bibliothek mischst (wie zum Beispiel die Psychogene Sonde) stellen fest, dass du zweimal gemischt hast.
- Falls du den Zenit der Grünen Sonne besitzt, aber ein Gegner ihn kontrolliert, wenn er verrechnet wird (wahrscheinlich weil er ihn gewirkt hat), durchsucht jener Gegner seine Bibliothek nach einer entsprechenden Kreaturenkarte und mischt dann seine Bibliothek. Jener Gegner mischt dann den Zenit der Grünen Sonne in deine Bibliothek. In diesem Fall mischst du gar keine Bibliothek.

AM RANDE DER EWIGKEITEN COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES

Auslöschender Schwarm

{1}{B}{G}

Kreatur — Insekt

1/1

Fliegend

Immer wenn du ein Land opferst, erzeuge, falls dein Friedhof sieben oder mehr Länderkarten enthält, einen getappten Spielstein, der eine Kopie dieser Kreatur ist. Anderenfalls erzeuge einen getappten 1/1 schwarzen Insekt-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Die letzte Fähigkeit des Auslöschenden Schwarms zählt die Anzahl an Länderkarten in deinem Friedhof, sowie sie verrechnet wird. Dazu zählt normalerweise das Land, das du geopfert hast.
- Die Spielsteinkopie hat die Fähigkeiten des Auslöschenden Schwarms und kann weitere Kopien von sich selbst erzeugen.

- Der Spielstein kopiert nicht, ob der Auslöschende Schwarm getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls der Auslöschende Schwarm das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde und dein Friedhof sieben oder mehr Länderkarten enthält, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein trotzdem als Kopie des Auslöschenden Schwarms ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte des Auslöschenden Schwarms, die er zuletzt im Spiel hatte.
- Im ungewöhnlichen Fall, dass der Auslöschende Schwarm zu einer Kopie von etwas anderem wird, während seine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber bevor sie verrechnet wurde, und dein Friedhof sieben oder mehr Länderkarten enthält, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein als Kopie dessen ins Spiel, was der Auslöschende Schwarm kopiert. (Schwärme kommen in allerlei Gestalt daher.)

Baloth-Primus

{3} {G}

Kreatur — Bestie

10/10

Diese Kreatur kommt getappt und mit sechs Betäubungsmarken ins Spiel. (*Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

Immer wenn du ein Land opferst, erzeuge einen getappten 4/4 grünen Bestie-Kreaturespielstein und enttappe diese Kreatur.

{4}, Opfere ein Land: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls der Baloth-Primus zum selben Zeitpunkt das Spiel verlässt, wie du ein oder mehrere Länder opferst (wahrscheinlich, weil du auch den Baloth-Primus geopfert hast), wird seine zweite Fähigkeit für jedes jener Länder ausgelöst.

Erkenntnismaschine

{2} {U}

Artefakt

{2}, {T}: Lege eine Ladungsmarke auf dieses Artefakt und ziehe dann für jede Ladungsmarke darauf eine Karte.

- Falls die Erkenntnismaschine das Spiel verlässt, bevor ihre letzte Fähigkeit verrechnet wurde, wird keine Ladungsmarke auf sie gelegt, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Verwende die Anzahl an Ladungsmarken, die sie zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Karten du ziehst.

Erkunder des Horizonts

{2} {G}

Kreatur — Insekt, Späher

2/4

Länder, die du kontrollierst, kommen ungetappt ins Spiel.

Immer wenn du einen Spieler angreifst, erzeuge einen Lander-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.“)*

- Falls ein Land eine Fähigkeit hat, die besagt, dass es getappt ins Spiel kommt, bestimmst du die Reihenfolge, in der der Effekt jener Fähigkeit und der Effekt des Erkunders des Horizonts angewendet werden. Das bedeutet, dass du bestimmen kannst, ob das Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommen soll. Falls ein Land, das du kontrollierst, einfach getappt ins Spiel gebracht wird, ohne dass ein Ersatzeffekt angewendet wird, kommt es immer ungetappt ins Spiel, falls du den Erkunder des Horizonts kontrollierst.
- Die letzte Fähigkeit des Erkunders des Horizonts wird einmal für jeden Spieler ausgelöst, den du angreifst.

Erkundungs-Brutschiff

{G}

Artefakt — Raumschiff

Stationieren *(Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Aktiviere Stationieren wie eine Hexerei. Bei 8+ ist dies eine Artefaktkreatur.)*

3+ | Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

8+ | Fliegend

Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen Permanent-Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu seinen anderen Kosten ein Land opferst.

4/4

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von der letzten Fähigkeit des Erkundungs-Brutschiffs gewährten Berechtigung gewirkt werden. Beispielsweise kannst du einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.
-

Eumidianischer Wiedererwecker

{2} {B} {B}

Kreatur — Insekt, Kleriker

4/4

Immer wenn diese Kreatur angreift, werft du und der verteidigende Spieler jeweils eine Karte ab oder opfert ein Permanent. Du ziehst für jede Länderkarte, die auf diese Weise auf einen Friedhof gelegt wurde, eine Karte. Zugabe {6} {B} {B} ({6} {B} {B}), *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.*)

- Wenn die erste Fähigkeit des Eumidianischen Wiedererweckers verrechnet wird, bestimmst du, ob du eine Karte abwirfst oder ein Permanent opferst, dann bestimmt der verteidigende Spieler, ob er eine Karte abwirft oder ein Permanent opfert. Falls einer jener Spieler keine Karte abwerfen kann (z. B. weil er keine Karten auf der Hand hat), *muss* jener Spieler ein Permanent opfern.
 - Du ziehst so viele Karten wie Länderkarten durch das Abwerfen und Opfern auf Friedhöfe gelegt werden. Zähle nur die Karten, die im Friedhof Länderkarten sind. Falls ein Spieler einen Länderspielstein opfert, ziehst du dafür keine Karte. Ebenso gilt: Falls ein Spieler Ashaya, Seele der Wildnis, opfert (die eine Fähigkeit hat, die sie im Spiel zu einem Land macht), ist sie im Friedhof eine Kreaturenkarte, keine Länderkarte, daher ziehst du für sie keine Karte.
 - Zugabe ist eine aktivierte Fähigkeit, die aus dem Friedhof funktioniert. „Zugabe [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist und der jenen Gegner in diesem Zug angreift, falls möglich. Der Spielstein erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
 - Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Zugabe-Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
 - Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
 - Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
 - Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.
 - Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
 - Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker bzw. eine Schlacht angreifen oder gar nicht angreifen. Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.
 - Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt permanent im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.
-

Evendo-Gestrüppschnitter

{2} {R}

Kreatur — Insekt, Krieger

2/2

Immer wenn du ein Nichtspielstein-Permanent opferst, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Während deines Zuges und solange du in diesem Zug ein Nichtspielstein-Permanent geopfert hast, kannst du Karten, die von dieser Kreatur ins Exil geschickt wurden, spielen.
{T}, opfere ein Land: Erzeuge {R} {R}.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von der zweiten Fähigkeit des Evendo-Gestrüppschnitters gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls eine ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Fauliges Dickicht

Land — Sumpf, Wald

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

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

- Anders als einige andere Doppelländer hat das Faulige Dickicht zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen (wie die Fähigkeit eines Lander-Spielsteins), aber es hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Ödwald-Ausläufers (aus dem *Ätherdrift*-Release).

Friedensstifter-Patrouille

{2} {W}

Artefaktkreatur — Roboter, Soldat

0/0

Diese Kreatur kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel. Immer wenn ein Gegner ein Verbrechen begeht, führe Wucherung durch. *(Er begeht ein Verbrechen, falls er einen Gegner, Karten in einem gegnerischen Friedhof oder etwas unter gegnerischer Kontrolle als Ziel bestimmt. Um Wucherung durchzuführen, bestimmst du eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gibst ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*

- Ein Spieler begeht ein Verbrechen, sowie er a) einen Zauberspruch wirkt, b) eine Fähigkeit aktiviert oder c) eine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel legt, und dafür mindestens eines der Folgenden als Ziel bestimmt: 1) einen Gegner, 2) ein gegnerisches Permanent, 3) einen gegnerischen Zauberspruch, 4) eine gegnerische Fähigkeit und/oder 5) eine Karte im Friedhof eines Gegners.
- Der Zauberspruch oder die Fähigkeit, mit dem bzw. der das Verbrechen begangen wurde, muss nicht verrechnet worden sein oder überhaupt verrechnet werden. Sobald du damit fertig bist, den Zauberspruch zu wirken, die Fähigkeit zu aktivieren oder die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel zu legen, hast du ein Verbrechen begangen.

- Zum Beispiel wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du einen Zauberspruch wirkst, der einen Gegner als Ziel hat, zum gleichen Zeitpunkt ausgelöst wie eine Fähigkeit, die immer dann ausgelöst wird, wenn du ein Verbrechen begehst. Jene Fähigkeiten können in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden (falls du beide kontrollierst) und sie werden beide vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
- Ein Spieler kann nur ein Verbrechen pro Zauberspruch oder Fähigkeit, den bzw. die er kontrolliert, begehen. Das Bestimmen von mehreren Gegnern, Permanenten, Zaubersprüchen, Fähigkeiten und/oder Karten als Ziel desselben Zauberspruchs oder derselben Fähigkeit zählt nicht als das Begehen mehrerer Verbrechen.
- Das Ändern des oder der Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit hat keine Auswirkungen darauf, ob sein bzw. ihr Beherrscher ein Verbrechen begangen hat. Nur die ursprünglich für jenen Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit bestimmten Ziele werden verwendet, um zu ermitteln, ob sein bzw. ihr Beherrscher ein Verbrechen begangen hat.
- Wenn du Wucherung durchführst, kannst du beliebige Permanente mit Marken bestimmen, also auch solche, die Gegner kontrollieren. Du kannst beliebige Spieler mit Marken bestimmen, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf einem Permanent oder Spieler mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass jenes Permanent bzw. jener Spieler zusätzliche Marken erhält, erhält jenes Permanent bzw. jener Spieler eine weitere Marke jeder Sorte, die es bzw. er bereits hat. Du kannst nicht bestimmen, dass es bzw. er nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die es bzw. er bereits hat, 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.

Frühlingshaftes Fenn

Land — Sumpf, Wald

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

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

- Anders als einige andere Doppelländer hat das Frühlingshafte Fenn zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen (wie die Fähigkeit eines Lander-Spielsteins), aber es hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Ödwald-Ausläufers (aus dem *Ätherdrift*-Release).

Glitzerndes Massiv

Land — Gebirge, Ebene

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

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

- Anders als einige andere Doppelländer hat das Glitzernde Massiv zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen (wie die Fähigkeit eines Lander-Spielsteins), aber es hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Sonnenschwall-Ausläufers (aus dem *Ätherdrift*-Release).

Heimschiff, die Weltensaat

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

Legendäres Artefakt — Raumschiff

Stationieren (*Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Aktiviere Stationieren wie eine Hexerei. Bei 8+ ist dies eine Artefaktkreatur.*)

2+ | {1}, {T}, opfere ein Land: Ziehe zwei Karten. Du darfst in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen.

8+ | Fliegend, Wachsamkeit, Eile

Immer wenn du ein Land opferst, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte.

6/7

- Der Effekt von Heimschiffs zweiter Fähigkeit ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Falls du beispielsweise den Eisflug-Entdecker kontrollierst und Heimschiffs Fähigkeit aktivierst, kannst du in jenem Zug drei Länder spielen.
- Heimschiffs zweite Fähigkeit erlaubt dir nicht, Länder im Zug anderer Spieler zu spielen.

Kilo, Apogäum-Verstand

{U} {R} {W}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter, Handwerker

3/3

Eile

Immer wenn Kilo getappt wird, 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.*)

- Falls Kilo getappt wird, um ein Permanent zu stationieren, wird ihre letzte Fähigkeit verrechnet, bevor die Stationieren-Fähigkeit verrechnet wird.
- Wenn du Wucherung durchführst, kannst du beliebige Permanente mit Marken bestimmen, also auch solche, die Gegner kontrollieren. Du kannst beliebige Spieler mit Marken bestimmen, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf einem Permanent oder Spieler mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass jenes Permanent bzw. jener Spieler zusätzliche Marken erhält, erhält jenes Permanent bzw. jener Spieler eine weitere Marke jeder Sorte, die es bzw. er bereits hat. Du kannst nicht bestimmen, dass es bzw. er nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die es bzw. er bereits hat, 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.

Langstreckensensor

{2} {R}

Artefakt

Immer wenn du einen Spieler angreifst, lege eine Ladungsmarke auf dieses Artefakt.

{1}, entferne zwei Ladungsmarken von diesem Artefakt: Wende Entdeckung 4 an. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. *(Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 4 oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.)*

- Die erste Fähigkeit des Langstreckensensors wird einmal für jeden Spieler ausgelöst, den du angreifst.
- Beim Anwenden von Entdeckung musst du Karten ins Exil schicken. Der einzige optionale Teil der Fähigkeit ist, ob du die ins Exil geschickte Karte wirkst oder ob du sie auf deine Hand nimmst.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- 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, musst du diese bezahlen, um ihn zu wirken.
- Falls die entdeckte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Falls du die entdeckte Karte nicht wirken kannst (vielleicht weil es keine legalen Ziele für den Zauberspruch gibt), nimmst du sie auf deine Hand.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Entdeckung dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken (solange ihr Manabetrag kleiner oder gleich dem Entdeckung-Wert des Effekts ist), aber nicht beide Hälften.
- Falls du eine Abenteuerkarte, eine geteilte Karte oder eine modale doppelseitige Karte entdeckst, kannst du die Karte je nach Entdeckung-Wert des Effekts möglicherweise mit einem der beiden Sets von Eigenschaften wirken. Falls du beispielsweise Entdeckung 4 anwendest und die Galvanische Riesin (eine Abenteuerkarte aus *Wildnis von Eldraine* mit Manabetrag 4) aufdeckst, kannst du die Galvanische Riesin wirken, aber nicht Sturmlesen (ihr Abenteuer mit Manabetrag 7). Falls du hingegen Entdeckung 7 anwendest und die Galvanische Riesin aufdeckst, kannst du entweder die Galvanische Riesin oder Sturmlesen wirken.

Solaranlage

{3}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Artefaktzauber wirkst, erhält jener Zauberspruch Sonneneruption. *(Falls es eine Kreatur ist, kommt sie für jede unterschiedliche Farbe von Mana, das ausgegeben wurde, um sie zu wirken, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel. Anderenfalls kommt es mit entsprechend vielen Ladungsmarken ins Spiel.)*

- Falls ein Zauberspruch mehrfach Sonneneruption hat, wird jedes Vorkommen einzeln angewendet. Falls du beispielsweise die Fähigkeiten von zwei Solaranlagen aktivierst und dann den Selbstfertigungs-Mechan (eine Artefaktkreatur) wirkst, hat er zwei Vorkommen von Sonneneruption und kommt daher mit zwei +1/+1-Marken für jede unterschiedliche Farbe von Mana, das ausgegeben wurde, um ihn zu wirken, ins Spiel.
- Sonneneruption überprüft, welches Mana tatsächlich ausgegeben wurde, um einen Zauberspruch zu wirken. Falls ein Effekt es dir erlaubt, Mana auszugeben, „als wäre es“ Mana einer beliebigen Farbe oder eines beliebigen Typs, erlaubt dir dies, Mana auszugeben, das du sonst nicht ausgeben könntest, aber es ändert nichts daran, welches Mana du letztendlich tatsächlich ausgegeben hast, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die fünf Farben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. Farblos ist keine Farbe.

Strahlender Gipfel

Land — Gebirge, Ebene

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

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

- Anders als einige andere Doppelländer hat der Strahlende Gipfel zwei Standardlandtypen. Er ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen (wie die Fähigkeit eines Lander-Spielsteins), aber er hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Sonnenschwall-Ausläufers (aus dem *Ätherdrift*-Release).

Szarek, Hirte der Schöpfung

{2} {B} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Insekt, Druide

2/5

Fliegend

Du kannst Länder aus deinem Friedhof spielen.

Immer wenn du während deines Zuges ein anderes Nichtspielstein-Permanent opferst, lege so viele +1/+1-Marken, wie Szarek's Stärke beträgt, auf bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl.

- Szarek's zweite Fähigkeit verändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du jene Länder spielen kannst. Du kannst Länder auch weiterhin nur während deiner Hauptphase spielen, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.

- Szarels zweite Fähigkeit erlaubt dir nicht, Fähigkeiten (wie Umwandlung) von Länderkarten in deinem Friedhof zu aktivieren.
- Falls Szarel gleichzeitig das Spiel verlässt, wie du eine oder mehrere Nichtspielstein-Permanente in deinem Zug opferst (wahrscheinlich weil du auch Szarel geopfert hast), wird Szarels letzte Fähigkeit für jedes jener anderen Nichtspielstein-Permanente ausgelöst.
- Falls Szarel das Spiel verlässt, bevor Szarels letzte Fähigkeit verrechnet wurde, verwende Szarels Stärke, als Szarel zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele +1/+1-Marken auf die Kreatur deiner Wahl gelegt werden.

Tiefenspalter-Titan

{5} {R} {R}

Artefaktkreatur — Roboter

5/5

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, wird eine beliebige Anzahl an Nichtkreatur-Artefakten deiner Wahl, die du kontrollierst, zu 3/3 Artefaktkreaturen. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

Jede Artefaktkreatur, die du kontrollierst, hat Tumult, Eile und verursacht Trampelschaden. *(Immer wenn eine Kreatur mit Tumult angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jeden Gegner, den du in diesem Kampf angegriffen hast.)*

- Falls die erste Fähigkeit des Tiefenspalter-Titanen dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Artefaktkreatur wird, zählt dies für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Fahrzeug bemannt wird, nicht als „Bemannen“ des Fahrzeugs.
- Falls die erste Fähigkeit des Tiefenspalter-Titanen dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Artefaktkreatur wird, wird dessen Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf 3/3 festgelegt. Durch Bemannen des Fahrzeugs werden seine Stärke und Widerstandskraft nicht wiederhergestellt. Ebenso gilt: Falls die Fähigkeit dazu führt, dass ein Permanent mit Stationieren zu einer Artefaktkreatur wird, führt das Daraufliegen der nötigen Anzahl an Ladungsmarken, sodass es zu einer Artefaktkreatur wird, nicht dazu, dass die von der ersten Fähigkeit des Tiefenspalter-Titanen festgelegte Basis-Stärke und -Widerstandskraft überschrieben wird.

Überspannungsleiter

{3}

Artefaktkreatur — Roboter

3/2

Immer wenn ein anderes Nichtspielsteinartefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, 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.)*

- Falls der Überspannungsleiter und ein oder mehrere Nichtspielsteinartefakte, die du kontrollierst, gleichzeitig ins Spiel kommen, wird die Fähigkeit des Überspannungsleiters für jedes jener Nichtspielsteinartefakte ausgelöst.
- Wenn du Wucherung durchführst, kannst du beliebige Permanente mit Marken bestimmen, also auch solche, die Gegner kontrollieren. Du kannst beliebige Spieler mit Marken bestimmen, auch Gegner. Du

kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.

- Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf einem Permanent oder Spieler mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass jenes Permanent bzw. jener Spieler zusätzliche Marken erhält, erhält jenes Permanent bzw. jener Spieler eine weitere Marke jeder Sorte, die es bzw. er bereits hat. Du kannst nicht bestimmen, dass es bzw. er nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die es bzw. er bereits hat, 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.

Uthros-Forschungsschiff

{2} {U}

Artefakt — Raumschiff

Stationieren (*Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Aktiviere Stationieren wie eine Hexerei. Bei 12+ ist dies eine Artefaktkreatur.*)

3+ | Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, ziehe eine Karte. Lege eine Ladungsmarke auf dieses Raumschiff.

12+ | Fliegend

Dieses Raumschiff erhält +1/+0 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.

0/8

- Die von der zweiten Fähigkeit des Uthros-Forschungsschiffs gewährte ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.