

Sethinweise zu *Äther-Rebellion*

Zusammengestellt von Eli Shiffrin, mit Beiträgen von Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Zoe Stephenson, Matt Tabak und Thijs van Ommen

Fassung vom 26. Oktober 2016

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 sein, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der **Magic**-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr gültig ist. Falls du die Antwort auf deine Frage hier nicht finden kannst, kontaktiere uns bitte unter <http://company.wizards.com/contactus>.

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen über das Set und erklärt die 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 im kartenspezifischen Abschnitt enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind angeführt.

ALLGEMEINES

Informationen zum Set

Äther-Rebellion enthält 184 Karten (70 häufige, 60 nicht ganz so häufige, 42 seltene und 12 sagenhaft seltene Karten), die in Boosterpackungen vorkommen, sowie 10 zusätzliche Karten, die ausschließlich in *Äther-Rebellion* Planeswalker-Decks enthalten sind. Einige *Äther-Rebellion* Boosterpackungen enthalten eine Karte der Masterpiece-Serie (siehe unten).

Prerelease-Events: 14.–15. Januar 2017

Launch-Wochenende: 20.–22. Januar 2017

Game Day: 11.–12. Februar 2017

Äther-Rebellion wird an seinem Erscheinungsdatum für alle Constructed-Formate turnierlegal: Freitag, 20. Januar 2017. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Kampf um Zendikar*, *Eid der Wächter*, *Schatten über Innistrad*, *Düstermond*, *Kaladesh* und *Äther-Rebellion*.

Unter Magic.Wizards.com/Rules findest du eine vollständige Liste von Spielformaten und erlaubten Kartensets.

Unter Wizards.com/Locator findest du ein Event oder einen Magic-Store in deiner Nähe.

Masterpiece-Serie: *Kaladesh-Erfindungen*

Die schlauesten Köpfe Kaladeshs sind zur Erfindermesse nach Ghirapur gekommen – bloß um hilflos dabei zusehen zu müssen, wie das Konsulat alle ihre Erfindungen beschlagnahmt und sie für seine eigenen Zwecke missbraucht. Die *Kaladesh-Erfindungen* erregen besondere Aufmerksamkeit, handelt es sich bei ihnen schließlich um einige der mächtigsten Artefakte aus der **Magic**-Geschichte – mit neuem, einzigartigen Kartenrand!

* Das Set *Kaladesh-Erfindungen* enthält 54 Karten. Die ersten 30 dieser Karten erscheinen in *Kaladesh* Boosterpackungen. Die übrigen 24 Karten erscheinen in *Äther-Rebellion* Boosterpackungen. *Kaladesh-Erfindungen* haben ein eigenes Erweiterungssymbol.

* *Kaladesh-Erfindungen*, die in Boosterpackungen erscheinen, sind in jedem Limited-Event spielbar, in dem diese Boosterpackungen verwendet werden. In einem Sealed-Deck-Turnier sind diese Karten Teil deines Kartenpools. Falls du eine dieser Karten bei einem Boosterdraft-Turnier öffnest und behalten willst, musst du sie in deinen Kartenpool draften.

* *Kaladesh-Erfindungen* sind jedoch in keinem Constructed-Format legal, in dem sie nicht bereits vorher legal waren. Das Erscheinen in *Kaladesh* oder *Äther-Rebellion* Boosterpackungen macht sie *nicht* legal für Standard.

* *Kaladesh-Erfindungen* Karten erscheinen als englische Premiumkarten in Boosterpackungen aller Sprachen.

* *Kaladesh-Erfindungen* sind extrem selten. Wenn du eine öffnest, kannst du dich wirklich glücklich schätzen!

Neue Schlüsselworfähigkeit: Improvisieren

Die Handwerker Kaladeshs lebten einst einzig und allein, um immer neue, immer ausgefallendere Erfindungen zu erschaffen. Aber die Zeiten haben sich geändert. Eine Rebellion steht an. Das Schlüsselwort Improvisieren symbolisiert die Fähigkeit dieser Erfinder, aus den Artefakten, die ihnen zur Verfügung stehen, Waffen und andere mächtige Werkzeuge zu bauen.

Nachkonstruieren

{3}{U}{U}

Hexerei

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

Ziehe drei Karten.

Die offiziellen Regeln für Improvisieren lauten wie folgt:

702.125. Improvisieren

702.125a Improvisieren ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während sich der Zauberspruch mit Improvisieren auf dem Stapel befindet. „Improvisieren“ bedeutet: „Für jedes generische Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs kannst du ein ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst, tappen, anstatt dieses Mana zu bezahlen.“

702.125b Die Improvisieren-Fähigkeit stellt keine zusätzlichen oder alternativen Kosten dar und wird erst angewendet, nachdem die Gesamtkosten des Zauberspruchs mit Improvisieren ermittelt wurden.

702.125c Mehrfaches Vorkommen von Improvisieren auf demselben Zauberspruch hat keine zusätzliche Wirkung.

* Improvisieren ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs.

* 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. Improvisieren wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden.

* Da Improvisieren keine alternativen Kosten darstellt, kann es auch gemeinsam mit alternativen Kosten verwendet werden.

* Improvisieren kann nicht verwendet werden, um für die Manasymbole {W}, {U}, {B}, {R}, {G} oder {C} in den Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bezahlen.

* Improvisieren kann nicht verwendet werden, um irgendetwas anderes als die Kosten zum Wirken eines Zauberspruchs zu bezahlen. Es kann zum Beispiel nicht verwendet werden, während eine Fähigkeit verrechnet wird, die besagt: „Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.“

* Falls ein Artefakt, das du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du diese Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt bereits getappt, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst es dann nicht noch einmal für Improvisieren tappen. Ebenso gilt: Falls du ein Artefakt opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst, und du kannst es daher nicht für Improvisieren tappen.

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

* Ein Artefakt zu tappen, sorgt nicht dafür, dass seine Fähigkeiten nicht länger angewandt werden, es sei denn, diese Fähigkeiten sagen dies explizit.

* Ausrüstung, die an eine Kreatur angelegt ist, wird nicht getappt, wenn diese Kreatur getappt wird, und die Kreatur wird nicht getappt, wenn die Ausrüstung getappt wird.

Neues Fähigkeitswort: Rebellion

Fähigkeiten, die mit dem Fähigkeitswort „Rebellion“ beginnen, prüfen, ob in diesem Zug eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung. Karten, die über das Rebellion-Fähigkeitswort verfügen, stellen die Bewohner Kaladeshs dar, die sich der Rebellion angeschlossen haben. Wenn ihre Freunde und Familie eingesperrt oder ihre Erfindungen zerstört werden, stärkt das ihre Entschlossenheit und ihren Kampfeswillen.

Aufruf zur Einigkeit

{3}{W}{W}

Verzauberung

Rebellion — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, lege eine Einigkeitsmarke auf den Aufruf zur Einigkeit.

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 für jede Einigkeitsmarke auf dem Aufruf zur Einigkeit.

* Rebellion-Fähigkeiten prüfen nur, ob in diesem Zug eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat oder nicht. Sie werden also nicht mehrmals angewandt, falls mehr als eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat. Sie prüfen nicht, ob die bleibende Karte, die das Spiel verlassen hat, noch in der Zone ist, in die sie bewegt wurde.

* Rebellion-Fähigkeiten prüfen nicht, warum die bleibende Karte das Spiel verlassen hat, wer dafür verantwortlich war oder in welche Zone sie bewegt wurde. Ihre Bedingung gilt gleichermaßen als erfüllt, wenn du ein Artefakt geopfert hast, um Kosten zu bezahlen, wenn eine Kreatur, die du kontrolliert hast, von Mord zerstört wurde, oder wenn eine Verzauberung durch Hinter sich lassen auf deine Hand zurückgebracht wurde.

* Spielsteine, die das Spiel verlassen, erfüllen ebenfalls die Bedingung von Rebellion.

* Energiemarken sind keine bleibenden Karten. {E} zu bezahlen, erfüllt nicht die Bedingung von Rebellion.

* Alle Karten aus *Äther-Rebellion*, die über eine ausgelöste Rebellion-Fähigkeit verfügen, verwenden eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Mindestens eine bleibende Karte muss vorher in diesem Zug unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen haben, damit diese Fähigkeiten ausgelöst werden, sonst haben sie keinen Effekt. Anders gesagt: Es ist nicht möglich, eine solche Fähigkeit auszulösen, falls in diesem Zug noch keine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, selbst wenn du vorhättest, eine solche als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit das Spielfeld verlassen zu lassen.

Zyklus: Expertise

Der Expertise-Zyklus besteht aus fünf Hexereien, die nach legendären Kreaturenkarten aus dem Set benannt sind. Jede hat einen bestimmten Effekt und lässt dich dann auch noch eine Karte aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Kari Zevs Expertise

{1}{R}{R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur oder ein Fahrzeug deiner Wahl. Enttappe jene bleibende Karte. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

Du kannst eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls die von dir gewirkte Expertise ein oder mehrere Ziele hat und alle diese Ziele illegal werden, bevor der Zauberspruch verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Du kommst dann nicht dazu, einen Zauberspruch zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

* Die umgewandelten Manakosten einer Karte werden ausschließlich von den Manasymbolen bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind. Die umgewandelten Manakosten entsprechen der Gesamtanzahl an Mana in diesen Kosten, unabhängig von der Farbe. Eine Karte mit Manakosten von {1}{U}{U} hat zum Beispiel umgewandelte Manakosten von 3. Ignoriere alle alternativen, zusätzlichen, erhöhten oder verringerten Kosten, die zutreffen könnten. Eine Karte ohne Manakosten hat umgewandelte Manakosten von 0.

* Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Ein Effekt, der dich dazu auffordert, eine Karte zu „wirken“, erlaubt dir nicht, Länder zu spielen.

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten wie Auftauchen-Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise beim Emotionalen Wiedersehen der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

* Während du den kostenlosen Zauberspruch wirkst, befindet sich die Expertise immer noch auf dem Stapel. Sie wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, nachdem der kostenlose Zauberspruch gewirkt wurde. Der kostenlose Zauberspruch kann die Expertise also nicht so zum Ziel haben, als wäre sie bereits in deinem Friedhof. Er kann die Expertise aber als Zauberspruch auf dem Stapel zum Ziel haben. Sie wird dann aber zu einem illegalen Ziel, bevor der kostenlose Zauberspruch verrechnet wird.

* Alle ausgelösten Fähigkeiten, die ausgelöst werden, während der erste Effekt des Expertise-Zauberspruchs ausgeführt wird, werden erst auf den Stapel gelegt, nachdem du den kostenlosen Zauberspruch gewirkt hast. Sie werden zur selben Zeit auf den Stapel gelegt, wie alle anderen Fähigkeiten, die ausgelöst wurden, als du den kostenlosen Zauberspruch gewirkt hast. Die Reihenfolge, in der sie ausgelöst wurden, ist hierfür egal.

Zyklus: Utensilien

Was wäre ein Handwerker ohne sein Werkzeug? In *Äther-Rebellion* gibt es ein Set aus fünf Artefakten, die farbiges Mana in ihren Aktivierungskosten haben und dich eine Karte ziehen lassen, wenn sie auf den Friedhof gelegt werden.

Utensil der Verbrennung

{1}

Artefakt

{R}, opfere das Utensil der Verbrennung: Es fügt einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.
Wenn das Utensil der Verbrennung aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, ziehe eine Karte.

* Die letzte Fähigkeit eines Utensils wird unabhängig davon ausgelöst, wie es aus dem Spiel auf den Friedhof gelegt wird. Dafür muss nicht die erste Fähigkeit aktiviert worden sein.

* Falls du die erste Fähigkeit eines Utensils aktivierst, ziehst du durch die zweite Fähigkeit eine Karte, bevor die erste Fähigkeit verrechnet wird. Falls die erste Fähigkeit ein Ziel hat, brauchst du ein legales Ziel, um sie zu aktivieren. Du musst das Ziel wählen, bevor du eine Karte ziehst.

Äther-Rebellion Story-Schlüsselmoment-Karten

In der Story von *Äther-Rebellion* gibt es viele wichtige Momente, doch fünf davon sind absolut entscheidend. Diese werden „Story-Schlüsselmomente“ genannt und auf bestimmten Karten gezeigt. Um mehr über diese Ereignisse zu erfahren, kannst du die offiziellen **Magic**-Geschichten auf **mtgstory.com** lesen.

Story-Schlüsselmoment 1: Razzia des Konsulats

Story-Schlüsselmoment 2: Pias Revolution

Story-Schlüsselmoment 3: Aberkennen

Story-Schlüsselmoment 4: Kampf auf der Brücke

Story-Schlüsselmoment 5: Dunkle Vorzeichen

Die Story-Schlüsselmoment-Karten in *Äther-Rebellion* haben als besonderes Merkmal ein Planeswalker-Symbol in ihren Textboxen. Das Symbol hat keine Auswirkungen auf das Spiel. Auf den gedruckten Karten ist auch die **mtgstory.com** URL abgebildet, sowie eine Nummer, die angibt, an welcher Stelle in der Geschichte die Karte auftaucht.

Wiederkehrende Themen und Mechaniken aus *Kaladesh*

Äther-Rebellion enthält einige Mechaniken, die bereits in *Kaladesh* auftauchten. Weiterführende Informationen zu Energie, Fahrzeugen und Bemannen findest du in den [Sethinweisen zu Kaladesh](#).

KARTENSPEZIFISCHES

Aberkennen

{1}{U}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch, eine aktivierte oder eine ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl. (*Manafähigkeiten können nicht als Ziel bestimmt werden.*)

* Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „Kosten: Effekt“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten und Bemannen) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.

* Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „Wenn“, „Immer wenn“ oder „zu Beginn“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Fähigkeiten (wie Bravour und Fabrizieren) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „Wenn“, „Immer wenn“ oder „zu Beginn“ in ihrem Erinnerungstext.

* Falls du eine verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisierst, die zu Beginn des „nächsten“ Auftretens eines bestimmten Segments oder einer Phase auslöst, löst diese Fähigkeit nicht erneut aus, wenn jenes Segment oder jene Phase das nächste Mal auftritt.

* Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die den Manavorrat eines Spielers erhöht, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die den Manavorrat eines Spielers erhöht und von einer aktivierten Manafähigkeit ausgelöst wird.

* Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, wie dass bleibende Karten getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, können nicht als Ziel bestimmt werden. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und können nicht als Ziel bestimmt werden.

Abgeschirmter Ätherdieb

{1}{U}

Kreatur — Vedalken, Räuber

0/4

Aufblitzen (*Du kannst diesen Zauberspruch zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.*)

Immer wenn der Abgeschirmte Ätherdieb blockt, erhältst du {E} (eine Energiemarke).

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

* Falls der Abgeschirmte Ätherdieb mehr als eine Kreatur gleichzeitig blockt, erhältst du trotzdem nur eine {E}.

Ajani der Unnachgiebige

{4}{G}{W}

Planeswalker — Ajani

4

+2: Decke die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf. Nimm alle bleibenden Karten, die auf diese Weise aufgedeckt wurden und die keine Länder sind, auf deine Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

−2: Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr Beherrscher erhält Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke dazu.

−9: Lege fünf +1/+1-Marken auf jede Kreatur, die du kontrollierst, und fünf Loyalitätsmarken auf jeden anderen Planeswalker, den du kontrollierst.

* Eine bleibende Karte, die kein Land ist, kann ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung oder ein Planeswalker sein.

* Die Anzahl an Lebenspunkten, die der Beherrscher der Kreatur, die durch Ajanis zweite Fähigkeit ins Exil geschickt wurde, dazuerhält, entspricht der Stärke der Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte.

Ajani, kühner Beschützer (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4}{G}{W}

Planeswalker — Ajani

4

+2: Lege zwei +1/+1-Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

+1: Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst. Nimm die Karte auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

−11: Lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, wobei X gleich deinem Lebenspunktestand ist. Die Kreatur verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Falls du keine Kreatur in deiner Bibliothek hast, während Ajanis zweite Fähigkeit verrechnet wird, zeigst du alle Karten deiner Bibliothek offen vor und mischst sie anschließend.

* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Ajanis dritte Fähigkeit verrechnet wird. Die Anzahl der auf der Kreatur liegenden +1/+1-Marken ändert sich später nicht, falls dein Lebenspunktestand sich ändert.

Ajanis Hilfe (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{2}{G}{W}

Verzauberung

Wenn Ajanis Hilfe ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Ajani, kühner Beschützer, durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

Opfere Ajanis Hilfe: Verhindere allen Kampfschaden, den eine Kreatur, die du bestimmst, in diesem Zug zufügen würde.

* Die letzte Fähigkeit von Ajanis Hilfe hat kein Ziel. Du bestimmst eine Schadensquelle, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

* Du kannst die letzte Fähigkeit selbst dann aktivieren, wenn keine Kreatur kurz davorsteht, Kampfschaden zuzufügen, oder auch wenn überhaupt keine Kreatur im Spiel ist. In diesem Fall wird kein Schaden verhindert, aber Ajanis Hilfe verlässt das Spiel und ermöglicht so zum Beispiel Rebellion.

Äthergeoden-Schürferin

{1}{W}

Kreatur — Zwerg, Späher

3/1

Immer wenn die Äthergeoden-Schürferin angreift, erhältst du {EE} (*zwei Energiemarken*).

Bezahle {EE}: Schicke die Äthergeoden-Schürferin ins Exil und bringe sie danach unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

* Nachdem die Äthergeoden-Schürferin ins Spiel zurückgebracht wurde, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur Kreatur, die ins Exil geschickt wurde. Sie ist nicht im Kampf und hat keine zusätzlichen Fähigkeiten, die sie möglicherweise hatte, als sie ins Exil geschickt wurde. Alle +1/+1-Marken, die auf ihr lagen, und Auren, die an sie angelegt waren, wurden entfernt und jegliche Ausrüstung ist nicht mehr angelegt.

Äthersphären-Erntemaschine

{3}

Artefakt — Fahrzeug

3/5

Fliegend

Wenn die Äthersphären-Erntemaschine ins Spiel kommt, erhältst du {EE} (*zwei Energiemarken*).

Bezahle {E}: Die Äthersphären-Erntemaschine erhält Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

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

* Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung hat keine zusätzliche Wirkung.

Ätherwind-Reptil

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

Kreatur — Eidechse

7/7

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn das Ätherwind-Reptil ins Spiel kommt oder angreift, erhältst du {E} (*eine Energiemarke*) für jede Kreatur, die du kontrollierst.

Bezahle {E}: Das Ätherwind-Reptil erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Die ausgelöste Fähigkeit wird sowohl ausgelöst, wenn das Ätherwind-Reptil ins Spiel kommt, als auch jedes Mal, wenn es angreift. Du musst dich nicht für eines davon entscheiden.

* Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, „wenn du eine oder mehrere {E} erhältst“ (wie zum Beispiel beim Fabrikationsmodul aus *Kaladesh*), werden nur einmal ausgelöst, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Ätherwind-Reptils verrechnet wird.

Aufsässiger Schrottsammler

{2}{B}

Kreatur — Äthergeborener, Handwerker

2/2

Opfere ein Artefakt oder eine Kreatur: Lege eine +1/+1-Marke auf den Aufsässigen Schrottsammler. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

* Du kannst den Aufsässigen Schrottsammler opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren. In diesem Fall erhält er keine Marke, ermöglicht dir aber Rebellion.

* Falls du eine Artefaktkreatur opferst, um die Fähigkeit des Aufsässigen Schrottsammlers zu aktivieren, legst du eine +1/+1-Marke auf ihn, nicht zwei.

Auserlesener Erzengel

{5}{W}{W}

Kreatur — Engel

5/5

Fliegend

Falls du die Partie verlieren würdest, schicke stattdessen den Auserlesenen Erzengel ins Exil. Dein Lebenspunkttestand wird gleich deiner Startlebenspunktezahl.

* Falls der Auserlesene Erzengel zum selben Zeitpunkt wie du tödlichen Schaden erleidet, wird sein Effekt angewandt und dein Lebenspunkttestand wird gleich deiner Startlebenspunktezahl. Du bestimmst, ob der Auserlesene Erzengel ins Exil geschickt oder auf deinen Friedhof gelegt wird.

* Falls ein anderer Effekt sagt, dass du das Spiel nicht verlieren kannst, findet der Effekt des Auserlesenen Erzengels keine Anwendung.

* Falls du zwei Auserlesene Erzengel kontrollierst, bestimmst du, wessen Effekt angewandt wird. Der Effekt des anderen findet anschließend keine Anwendung mehr.

* Der Effekt des Auserlesenen Erzengels wird auch angewandt, falls du das Spiel verlieren würdest, ohne dass dein Lebenspunkttestand auf 0 oder weniger sinkt. Falls du verlieren würdest, weil du versuchst, eine Karte von einer leeren Bibliothek zu ziehen, verlierst du nicht, bis du das nächste Mal versuchst, von einer leeren Bibliothek zu ziehen und dies immer noch nicht kannst.

* Der Effekt des Auserlesenen Erzengels wird nicht angewandt, wenn du eine Partie aufgibst. Ein Spieler, der eine Partie aufgibt, scheidet aus dem Spiel aus.

* Damit dein Lebenspunkttestand zu deinem Startlebenspunkttestand wird (normalerweise 20), verlierst oder erhältst du die entsprechende Anzahl an Lebenspunkten. Beträgt dein Lebenspunkttestand zum Beispiel -4, wenn die Fähigkeit des Auserlesenen Erzengels angewandt wird, erhältst du 24 Lebenspunkte dazu. Falls dein Lebenspunkttestand 40 ist, wenn sie angewandt wird, verlierst du 20 Lebenspunkte. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren auch entsprechend mit diesem Effekt.

* Falls in einer Partie mit zwei Spielern oder zwei Teams ein Effekt angewandt wird, der besagt, dass ein Gegner das Spiel gewinnt, findet der Effekt des Auserlesenen Erzengels keine Anwendung.

* Falls in einer Multiplayer-Partie mit Einzelspielern (keine Teams) ein Effekt angewandt wird, der besagt, dass ein Gegner das Spiel gewinnt, verliert stattdessen jeder Spieler außer dem besagten Gegner das Spiel und der Effekt des Auserlesenen Erzengels wird angewandt.

* In einer Partie Two-Headed Giant sorgt die Fähigkeit des Auserlesenen Erzengels dafür, dass der Lebenspunktstand deines Teams auf den Startlebenspunktstand gesetzt wird (normalerweise 30), aber nur du erhältst oder verlierst in diesem Fall Lebenspunkte.

Außerbetriebnahme

{2}{W}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

Rebellion — Falls in diesem Zug eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

* Falls Außerbetriebnahme eine bleibende Karte, die du kontrollierst, zerstört, ermöglicht es so seine eigene Rebellion-Fähigkeit und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

* Falls das Artefakt oder die Verzauberung deiner Wahl ein illegales Ziel wird, wird die Außerbetriebnahme neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Baral, Oberster Regelüberwacher

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

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

Immer wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die du kontrollierst, einen Zauberspruch neutralisiert, kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

* Barals erste Fähigkeit reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die für einen Spontanzauber oder eine Hexerei benötigt wird.

* Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, wie Bonuskosten oder Kosten, die von einem anderen Effekt auferlegt werden (zum Beispiel durch die Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.

* Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit neutralisiert einen Zauberspruch nur dann, falls der Text ausdrücklich das Wort „neutralisieren“ verwendet. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die du kontrollierst, dafür sorgt, dass alle Ziele eines Zauberspruchs illegal werden, wird dieser Zauberspruch aufgrund der Spielregeln neutralisiert, nicht wegen deines Zauberspruchs oder deiner Fähigkeit – Barals Fähigkeit wird also nicht ausgelöst.

Barals Expertise

{3}{U}{U}

Hexerei

Bringe bis zu drei Artefakte und/oder Kreaturen deiner Wahl auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

Du kannst eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Die Karte, die du wirkst, kann eine der Kreaturen oder eines der Artefakte sein, die du vorher mit demselben Zauberspruch auf deine Hand zurückgebracht hast.

Barrikadenbrecher

{7}

Artefaktkreatur — Juggernaut

7/5

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

Der Barrikadenbrecher greift in jedem Kampf an, falls möglich.

* Falls der Barrikadenbrecher während deines Angreifer-deklarieren-Segments getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass er nicht angreifen kann, 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.

Belagerungsmodifikation

{1}{R}{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur oder ein Fahrzeug

Solange die verzauberte bleibende Karte ein Fahrzeug ist, ist sie zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Kreatur.

Die verzauberte Kreatur erhält +3/+0 und hat Erstschlag.

* Falls die Belagerungsmodifikation von einem angreifenden oder blockenden Fahrzeug gelöst wird, wird das Fahrzeug aus dem Kampf entfernt, sofern es nicht auch noch aufgrund eines anderen Effekts (wie zum Beispiel seiner Bemannen-Fähigkeit) eine Kreatur ist.

Bergungskrabbe

{4}{U}

Kreatur — Krabbe

4/4

Immer wenn die Bergungskrabbe angreift, bringe ein Artefakt, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Falls du kein Artefakt kontrollierst, bringst du auch keines auf die Hand seines Besitzers zurück. Die Bergungskrabbe kann trotzdem angreifen.

Biotronisches Bestiarium

{3}

Artefakt

Wende zu Beginn deines Versorgungssegments Hellsicht 1 an.

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, kannst du {oG} bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

* Das Ziehsegment kommt nach dem Versorgungssegment. Du wendest Hellsicht 1 also an, bevor du eine Karte im Ziehsegment ziehst.

* Die zweite ausgelöste Fähigkeit des Biotronischen Bestiariums wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird verrechnet, selbst wenn der Zauberspruch neutralisiert wird.

* Während die zweite ausgelöste Fähigkeit des Biotronischen Bestiariums verrechnet wird, kannst du nicht öfter {G} bezahlen, um mehrere Karten zu ziehen.

Biotronisches Erwachen

{X}{G}

Spontanzauber

Lege X +1/+1-Marken auf ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst. Falls es keine Kreatur und kein Fahrzeug ist, wird es zu einer 0/0 Konstrukt-Artefaktkreatur.

* Du kannst das Biotronische Erwachen auch mit X gleich 0 wirken. Falls das Artefakt weder eine Kreatur noch ein Fahrzeug ist, wird es zu einer 0/0 Kreatur und, falls nicht ein anderer Effekt seine Widerstandskraft ändert, kurz darauf auf den Friedhof gelegt.

* Auf diese Weise kannst du +1/+1-Marken auf Nichtkreatur-Fahrzeuge legen. Diese werden dann auf das Fahrzeug gelegt, verändern seine Stärke und Widerstandskraft, wenn es zu einer Kreatur wird, und verbleiben auf dem Fahrzeug, auch wenn es aufhört, eine Kreatur zu sein.

* Falls das Artefakt weder eine Kreatur noch ein Fahrzeug ist, sowie das Biotronische Erwachen verrechnet wird, wird es dauerhaft zu einer Kreatur.

* Falls eine Ausrüstung zu einer Kreatur wird, wird sie gelöst und kann fortan nicht mehr angelegt werden.

Blitzläuferin

{3}{R}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Doppelschlag, Eile

Immer wenn die Blitzläuferin angreift, erhältst du {EE} (zwei Energiemarken), dann kannst du {EEEEEEEEE} bezahlen. Falls du bezahlst, enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst, und es gibt nach dieser Phase eine zusätzliche Kampfphase.

* Du enttappest alle Kreaturen, die du kontrollierst, auch jene, die nicht angreifen.

Chandras Revolution

{3}{R}

Hexerei

Chandras Revolution fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Tappe ein Land deiner Wahl. Das Land enttappt nicht während des nächsten Enttappssegments seines Beherrschers.

* Chandras Revolution kann ein Land als Ziel haben, das bereits getappt ist. Dieses Land enttappt nicht während des nächsten Enttappssegments seines Beherrschers.

Dämmerschwingen-Adler

{4}{W}

Kreatur — Vogel

3/3

Fliegend

Wenn der Dämmerschwingen-Adler ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

* Welche Kreaturen von der ausgelösten Fähigkeit des Dämmerschwingen-Adlers betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die später in diesem Zug unter deine Kontrolle kommen, und bleibende Karten, die du kontrollierst und die später in diesem Zug zu Kreaturen werden, erhalten weder +1/+1 noch Wachsamkeit.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Dämmerflügel-Adlers betrifft auch ihn selbst.

Draufgängerischer Dragster

{3}

Artefakt — Fahrzeug

4/4

Am Ende des Kampfes und falls der Draufgängerische Dragster in diesem Kampf angegriffen oder geblockt hat, lege eine Geschwindigkeitsmarke auf ihn. Falls dann zwei oder mehr Geschwindigkeitsmarken auf ihm liegen, opfere ihn und ziehe zwei Karten.

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

* Falls der Draufgängerische Dragster das Kampfschadensegment nicht überlebt, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst.

* Falls etwas anderes als die Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit des Draufgängerischen Dragsters eine zweite Geschwindigkeitsmarke auf ihn legt, wird er noch nicht geopfert.

* Falls der Draufgängerische Dragster eine Geschwindigkeitsmarke auf sich liegen hat und das Spiel verlässt, während seine ausgelöste Fähigkeit noch auf dem Stapel liegt, erhält er keine zweite Geschwindigkeitsmarke und du ziehst keine Karten.

* Falls der Draufgängerische Dragster zwei Geschwindigkeitsmarken auf sich hat und das Spiel verlässt, während seine ausgelöste Fähigkeit noch auf dem Stapel liegt, ziehst du zwei Karten, auch wenn du ihn nicht opfern kannst.

Dunkle Vorzeichen

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

Hexerei

Jeder Gegner opfert eine Kreatur oder einen Planeswalker und wirft dann eine Karte ab. Du bringst eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück und ziehst dann eine Karte.

Wenn du einen Bolas-Planeswalkerzauber wirkst, schicke die Dunklen Vorzeichen aus deinem Friedhof ins Exil.

Jener Planeswalker kommt mit einer zusätzlichen Loyalitätsmarke ins Spiel.

* Wenn die Dunklen Vorzeichen verrechnet werden, bestimmt erst der Spieler, dessen Zug es ist (falls dieser Spieler ein Gegner ist), welche Kreatur er opfern will, dann tun dies alle anderen Gegner in Zugreihenfolge, und schließlich werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert. Dann bestimmt jeder Gegner in derselben Reihenfolge verdeckt eine Karte in seiner Hand und schließlich werden alle so bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.

* Jeder Gegner bestimmt unter den Kreaturen und Planeswalkern, die er kontrolliert, eine bleibende Karte, die er opfert. Du bestimmst nicht, welchen Typ von bleibender Karte dein Gegner opfert.

* Falls ein Gegner weder eine Kreatur noch einen Planeswalker opfern kann, muss er trotzdem eine Karte abwerfen, falls möglich. Auch wenn kein Gegner eine bleibende Karte geopfert und/oder eine Karte abgeworfen hat, bringst du – falls möglich – eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte auf deine Hand zurück. Du ziehst auch dann eine Karte, wenn du keine Karte auf deine Hand zurückbringen konntest.

* Du bestimmst die Kreaturen- oder Planeswalkerkarte, die du auf deine Hand zurückbringst, während die Dunklen Vorzeichen verrechnet werden. Kein Spieler kann eine Aktion ausführen, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du eine Karte bestimmst, und dem Zeitpunkt, zu dem du sie auf deine Hand nimmst.

* Falls sich zwei oder mehr Dunkle Vorzeichen in deinem Friedhof befinden, während du einen Bolas-Planeswalkerzauber wirkst, schickst du sie alle ins Exil und jener Planeswalker kommt mit entsprechend vielen zusätzlichen Loyalitätsmarken ins Spiel.

* Der Drachen-Planeswalker Nicol Bolas ist nicht im Set *Äther-Rebellion* enthalten. Er geht wohl gerade woanders seinen finsternen Plänen nach.

Effiziente Konstruktion

{3}{U}

Verzauberung

Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Effizienten Konstruktion wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird verrechnet, selbst wenn der Zauberspruch neutralisiert wird.

Embraal-Maschinenvernichter

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/3

{T}, opfere ein Artefakt: Der Embraal-Maschinenvernichter fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

* In einer Partie Two-Headed Giant fügt die Fähigkeit des Embraal-Maschinenvernichters dem gegnerischen Team 4 Schadenspunkte zu.

Entgleister Express

{4}

Artefakt — Fahrzeug

4/4

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn der Entgleiste Express angreift, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

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

* Sämtliche +1/+1-Marken auf dem Entgleisten Express bleiben auch auf ihm, wenn er aufhört, eine Kreatur zu sein.

Erfindungsreiche Rückkehr

{1}{B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Falls du ein Artefakt kontrollierst, ziehe eine Karte.

* Du kannst die Erfindungsreiche Rückkehr nicht ohne eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof als Ziel wirken.

* Ob du ein Artefakt kontrollierst, wird geprüft, sowie die Erfindungsreiche Rückkehr verrechnet wird.

Felidar-Wächter

{3}{W}

Kreatur — Katze, Bestie

1/4

Wenn der Felidar-Wächter ins Spiel kommt, kannst du eine andere bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil schicken und die Karte dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurückbringen.

* Falls ein Kreaturenspielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

* Nachdem die bleibende Karte ins Spiel zurückgebracht wurde, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zu der bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. Sie hat keine zusätzlichen Fähigkeiten, die sie möglicherweise hatte, als sie ins Exil geschickt wurde. Alle +1/+1-Marken, die auf ihr lagen, und Auren, die an sie angelegt waren, wurden entfernt und jegliche Ausrüstung ist nicht mehr angelegt.

Fixierungsapparat

{1}

Artefakt

{2}, {T}: Tappe ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl.

* Spieler können auf die Fähigkeit des Fixierungsapparats antworten, indem sie eine Fähigkeit der als Ziel bestimmten bleibenden Karte aktivieren, falls deren Zeitpunkts-Einschränkungen es zulassen. Spieler können auch reagieren, indem sie Fähigkeiten aktivieren oder Zaubersprüche wirken, deren Kosten das Tappen der als Ziel gewählten bleibenden Karte beinhalten.

* Hat ein Spieler erst einmal eine Fähigkeit mit {T} in ihren Kosten aktiviert, kann der Fixierungsapparat diese Aktivierung nicht mehr verhindern oder neutralisieren.

* Falls du mit dem Fixierungsapparat eine Kreatur davon abhalten willst, anzugreifen, musst du sie tappen, bevor sie als Angreifer deklariert wird. Du kannst nicht darauf warten, dass sie als Angreifer deklariert wurde, um sie dann mit dem Fixierungsapparat vom Angreifen abzuhalten. Dein Gegner muss dir daher die Gelegenheit geben, den Fixierungsapparat zu verwenden, bevor er seine Angreifer deklariert.

Flinkschmied-Rebell

{3}{R}

Kreatur — Mensch, Handwerker

3/2

Wenn der Flinkschmied-Rebell ins Spiel kommt, erhält ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, „{T}: Dieses Artefakt fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu“, solange du den Flinkschmied-Rebellen kontrollierst.

* Falls der Flinkschmied-Rebell das Spiel verlässt, kontrollierst du ihn nicht mehr.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über den Flinkschmied-Rebellen erlangt, verliert das entsprechende Artefakt die ihm vom Flinkschmied-Rebellen verliehene Fähigkeit und erhält diese auch nicht wieder, falls der Flinkschmied-Rebell zurück unter deine Kontrolle gelangt.

* Falls der Flinkschmied-Rebell das Spiel verlässt, während sich seine Fähigkeit noch auf dem Stapel befindet, wird dem als Ziel gewählten Artefakt nie die Fähigkeit, Schaden zuzufügen, verliehen.

* Falls der Flinkschmied-Rebell oder das von ihm als Ziel gewählte Artefakt das Spiel verlässt, während sich die Schadensfähigkeit des Artefakts noch auf dem Stapel befindet, wird diese normal verrechnet.

Flinkschmied-Spionin

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Handwerker

2/3

Wenn die Flinkschmied-Spionin ins Spiel kommt, erhält ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, „{T}: Ziehe eine Karte“, solange du die Flinkschmied-Spionin kontrollierst.

* Falls die Flinkschmied-Spionin das Spiel verlässt, kontrollierst du sie nicht mehr.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die Flinkschmied-Spionin erlangt, verliert das entsprechende Artefakt die ihm von der Flinkschmied-Spionin verliehene Fähigkeit und erhält diese auch nicht wieder, falls die Flinkschmied-Spionin zurück unter deine Kontrolle gelangt.

* Falls die Flinkschmied-Spionin das Spiel verlässt, während sich ihre Fähigkeit noch auf dem Stapel befindet, wird dem als Ziel gewählten Artefakt nie die Fähigkeit, eine Karte zu ziehen, verliehen.

* Falls die Flinkschmied-Spionin oder das von ihr als Ziel gewählte Artefakt das Spiel verlässt, während sich die Fähigkeit des Artefakts, eine Karte zu ziehen, noch auf dem Stapel befindet, wird diese normal verrechnet.

Flugmodifikation

{4}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur oder ein Fahrzeug

Solange die verzauberte bleibende Karte ein Fahrzeug ist, ist sie zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Kreatur.

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

* Falls die Flugmodifikation von einem angreifenden oder blockenden Fahrzeug gelöst wird, wird das Fahrzeug aus dem Kampf entfernt, sofern es nicht auch noch aufgrund eines anderen Effekts (wie zum Beispiel seine Bemannen-Fähigkeit) eine Kreatur ist.

Frontlinien-Rebell

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Der Frontlinien-Rebell greift in jedem Kampf an, falls möglich.

* Falls der Frontlinien-Rebell während deines Angreifer-deklarieren-Segments getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass er nicht angreifen kann, 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.

Gabe der Biotronik

{3}{G}

Spontanzauber

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Lege dann eine +1/+1-Marke auf jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der bereits mindestens eine +1/+1-Marke liegt.

* Die Kreatur deiner Wahl erhält kurz nach der ersten +1/+1-Marke eine weitere, also insgesamt zwei.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, wird die Gabe der Biotronik neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Du legst dann keine Marken auf andere Kreaturen.

* Falls sich eine +1/+1-Marke auf einer bleibenden Karte unter deiner Kontrolle befindet, die keine Kreatur ist, (zum Beispiel ein Fahrzeug, das gerade nicht bemannt ist), erhält diese bleibende Karte keine weitere Marke durch die Gabe der Biotronik.

Gebundet vom Scheinwerferlicht

{2}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken.

Wenn ein Fahrzeug, das du kontrollierst, angreift, schicke die verzauberte Kreatur ins Exil.

* Nachdem die verzauberte Kreatur ins Exil geschickt wurde, wird Geblendet vom Scheinwerferlicht auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

* Falls Geblendet vom Scheinwerferlicht das Spiel als Antwort auf seine ausgelöste Fähigkeit verlässt, wird bei der Verrechnung der Fähigkeit die Kreatur ins Exil geschickt, die von Geblendet vom Scheinwerferlicht verzaubert wurde, als es noch im Spiel war.

Gefährliches Dilemma

{4} {B}

Spontanzauber

Jeder Gegner opfert eine Artefaktkreatur und eine Nichtartefaktkreatur.

* Wenn das Gefährliche Dilemma verrechnet wird, bestimmt erst der Spieler, dessen Zug es ist (falls dieser Spieler ein Gegner ist), welche Kreaturen er opfern will, dann tun dies alle anderen Gegner in Zugreihenfolge, und schließlich werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.

* Falls ein Gegner ausschließlich Artefaktkreaturen kontrolliert, muss er nur eine einzige Kreatur opfern. Falls ein Gegner ausschließlich Nichtartefaktkreaturen kontrolliert, muss er ebenfalls nur eine einzige Kreatur opfern. Falls ein Gegner gar keine Kreaturen kontrolliert, muss er keine Kreaturen opfern.

Genährte Verwüstung

{1} {R}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Eine Kreatur deiner Wahl erhält +4/+0 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
- Zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten +2/+0 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Falls du den zweiten Modus der Genährten Verwüstung wählst und eines der bestimmten Ziele illegal wird, erhält das verbleibende Ziel trotzdem +2/+0 und verursacht Trampelschaden. Der Modus ändert sich dadurch nicht – es erhält nicht +4/+0.

Gepanzerter Revolutionär

{4} {B} {B}

Kreatur — Äthergeborener, Handwerker

4/4

Wenn der Gepanzerte Revolutionär ins Spiel kommt, kannst du ein Artefakt opfern. Falls du dies tust, lege zwei +1/+1-Marken auf den Gepanzerten Revolutionär und jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte.

* Du bestimmst, ob du ein Artefakt opferst oder nicht, sowie die Fähigkeit des Gepanzerten Revolutionärs verrechnet wird. Kein Spieler kann eine Aktion ausführen, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du bestimmst, ob du ein Artefakt opferst, und (falls du dies tust) dem Zeitpunkt, zu dem du die Marken auf den Gepanzerten Revolutionär legst und deine Gegner Lebenspunkte verlieren.

* Du kannst nur ein Artefakt opfern, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Gepanzerten Revolutionärs verrechnet wird. Du kannst nicht mehrere Artefakte opfern, um mehr Marken zu verteilen oder deine Gegner mehr Lebenspunkte verlieren zu lassen.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Gepanzerten Revolutionärs dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 4 Lebenspunkte verliert.

Gerissene Abwerberin

{4}{B}

Kreatur — Mensch, Handwerker

2/2

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

Immer wenn ein Nichtspielstein-Artefakt, das du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturenspielstein.

* Falls die Gerissene Abwerberin gleichzeitig mit einem Nichtspielsteinartefakt, das du kontrollierst, auf einen Friedhof gelegt wird, wird ihre Fähigkeit ausgelöst.

Gewandte Zurückweisung

{3}{W}

Spontanzauber

Die Gewandte Zurückweisung fügt 3 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein, zwei oder drei angreifende oder blockende Kreaturen deiner Wahl du bestimmst.

* Du bestimmst die Anzahl der Ziele der Gewandten Zurückweisung und wie der Schaden auf diese aufgeteilt wird, sowie du den Zauberspruch wirkst. Jedes Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt erhalten.

* Falls manche (aber nicht alle) der Ziele illegal werden, bleibt die ursprünglich gewählte Schadensaufteilung bestehen, aber den illegalen Zielen wird kein Schaden zugefügt. Falls alle Ziele illegal sind, wird die Gewandte Zurückweisung neutralisiert.

Gießerei-Hornisse

{3}{B}

Kreatur — Insekt

2/3

Fliegend

Wenn die Gießerei-Hornisse ins Spiel kommt und falls du eine Kreatur mit einer +1/+1-Marke kontrollierst, erhalten Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

* Welche Kreaturen von der ausgelösten Fähigkeit der Gießerei-Hornisse betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die später im Zug unter die Kontrolle deiner Gegner kommen und bleibende Karten unter der Kontrolle deiner Gegner, die keine Kreaturen sind, aber später in diesem Zug Kreaturen werden, erhalten nicht -1/-1. Dieser Effekt bleibt bis zum Ende des Zuges bestehen, auch falls du aufhörst, eine Kreatur, auf der eine +1/+1-Marke liegt, zu kontrollieren.

* Falls du keine Kreatur kontrollierst, auf der eine +1/+1-Marke liegt, sowie die Gießerei-Hornisse ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit der Gießerei-Hornisse nicht ausgelöst; selbst wenn du einer Kreatur sofort eine +1/+1-Marke geben könntest. Falls du keine Kreaturen, die +1/+1-Marken auf sich liegen haben, kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, geschieht nichts.

* Falls ein Effekt dafür sorgt, dass die Gießerei-Hornisse mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, erfüllt sie selbst die Bedingung ihrer ausgelösten Fähigkeit.

Glanzband-Abzapferin

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/1

Bedrohlich

Immer wenn die Glanzband-Abzapferin ins Spiel kommt oder angreift, erhältst du {E} (*eine Energiemarke*).

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du {EE} bezahlen. Falls du dies tust, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

* Die erste ausgelöste Fähigkeit wird sowohl ausgelöst, wenn die Glanzband-Abzapferin ins Spiel kommt, als auch jedes Mal, wenn sie angreift. Du musst dich nicht für eines davon entscheiden.

Gontis Machenschaften

{B}

Verzauberung

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug Lebenspunkte verlierst, erhältst du {E}. (*Du erhältst eine Energiemarke. Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.*)

Bezahle {EE}, opfere Gontis Machenschaften: Jeder Gegner verliert 3 Lebenspunkte. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie auf diese Weise Lebenspunkte verloren wurden.

* Die ausgelöste Fähigkeit kann dir maximal eine Energiemarke pro Zug geben, egal wie viel Leben du verlierst.

* In einer Partie Two-Headed Giant verliert immer ein individueller Spieler Lebenspunkte oder erleidet Schaden, auch wenn dies dann dazu führt, dass die Gesamtlebenspunkte des Teams sich ändern. Kampfschaden wird einem bestimmten Spieler zugewiesen und zugefügt. Falls dein Teamkamerad Schaden zugefügt bekommt oder anderweitig Lebenspunkte verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit von Gontis Machenschaften nicht ausgelöst, auch wenn sich dein Lebenspunktstand verringert hat.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die zweite Fähigkeit von Gontis Machenschaften dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 6 Lebenspunkte verliert.

Grausame Endgültigkeit

{2}{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.*)

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, wird die Grausame Endgültigkeit neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest nicht Hellsicht 1 an.

Gremlinbefall

{3}{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt

Zu Beginn deines Endsegments fügt der Gremlinbefall dem Beherrscher des verzauberten Artefakts 2

Schadenspunkte zu.

Wenn das verzauberte Artefakt auf einen Friedhof gelegt wird, erzeuge einen 2/2 roten Gremlin-Kreaturespielstein.

* Wenn das verzauberte Artefakt auf einen Friedhof gelegt wird, erzeugt der Beherrscher des Gremlinbefalls den Gremlin-Spielstein.

Grüngürtel-Wüter

{G}

Kreatur — Elefant

3/4

Wenn der Grüngürtel-Wüter ins Spiel kommt, bezahle {EE} (zwei Energiemarken). Falls du das nicht kannst, bringe den Grüngürtel-Wüter auf die Hand seines Besitzers zurück und du erhältst {E}.

* Falls du nur über ein {E} verfügst, kannst du es nicht bezahlen, selbst wenn du wolltest.

* Falls du über {EE} verfügst, musst du sie bezahlen, selbst wenn du nicht willst.

Hafenknecht des Händlers

{1}

Artefaktkreatur — Konstrukt

1/2

{3} {U}, {T}, tappe X ungetappte Artefakte, die du kontrollierst: Schau dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Der Hafenknecht des Händlers wird als Teil der {T}-Kosten seiner Fähigkeit getappt. Er kann daher nicht auch noch als eines der X ungetappten Artefakte getappt werden.

* Falls X größer oder gleich der Anzahl an Karten in deiner Bibliothek ist, kannst du deine gesamte Bibliothek in beliebiger Reihenfolge anordnen.

* Falls X gleich 0 ist, schaust du dir keine Karten an und legst auch keine Karten unter deine Bibliothek.

Hammerfaust-Revolutionärin

{1} {G} {G}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Verursacht Trampelschaden

Wenn die Hammerfaust-Revolutionärin ins Spiel kommt oder stirbt, erhält eine bleibende Karte oder ein Spieler deiner Wahl für jede Sorte von Marke, die auf ihr bzw. ihm liegt, eine weitere Marke dieser Sorte.

* Die ausgelöste Fähigkeit wird sowohl ausgelöst, wenn die Hammerfaust-Revolutionärin ins Spiel kommt, als auch, wenn sie stirbt. Du musst dich nicht für eines davon entscheiden.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Hammerfaust-Revolutionärin fügt nur eine weitere Marke jeder Art hinzu. Sie verdoppelt also nicht die Anzahl der Marken jeder Art. Falls eine Kreatur zum Beispiel zwei +1/+1-Marken und eine Ladungsmarke auf sich liegen hat, würde sie eine weitere +1/+1-Marke und eine weitere Ladungsmarke erhalten.

* „Eine Marke erhalten“ bedeutet, dass eine Marke auf eine bleibende Karte gelegt wird oder ein Spieler eine Marke erhält. Effekte, die damit interagieren, dass Marken auf bleibende Karten gelegt werden oder dass Spieler Marken erhalten, werden angewandt.

Heroische Intervention

{1} {G}

Spontanzauber

Bleibende Karten, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

* Welche bleibenden Karten von der Heroischen Intervention betroffen sind, wird beim Verrechnen des Zauberspruchs ermittelt. Bleibende Karten, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten keine Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit.

Herumtreiberin der Vierten Brücke

{B}

Kreatur — Mensch, Räuber

1/1

Wenn die Herumtreiberin der Vierten Brücke ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges -1/-1 erhalten lassen.

* Die Herumtreiberin der Vierten Brücke kann selbst das Ziel ihrer Fähigkeit sein.

Herz des Kiran

{2}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

4/4

Fliegend, Wachsamkeit

Bemannen 3 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 3 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

Du kannst eine Loyalitätsmarke von einem Planeswalker entfernen, anstatt die Bemannen-Kosten von Herz des Kiran zu bezahlen.

* Bei den alternativen Bemannen-Kosten der Herz des Kiran handelt es sich nicht um eine Loyalitätsfähigkeit. Sie können bezahlt werden, auch wenn du in diesem Zug bereits eine Loyalitätsfähigkeit des betroffenen Planeswalkers eingesetzt hast, und zu jeder Zeit, zu der die Bemannen-Fähigkeit der Herz des Kiran aktiviert werden kann.

Hinter sich lassen

{3}{U}

Spontanzauber

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Ziehe eine Karte.

* Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel wird, wird Hinter sich lassen neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

Hinterland-Wildschwein

{2}{R}{G}

Kreatur — Wildschwein

4/4

Das Hinterland-Wildschwein kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

* Sobald das Hinterland-Wildschwein von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr legal geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur auf 2 oder weniger nicht dazu, dass es ungeblockt wird.

Hochturm-Infusion

{1}{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges. Du erhältst {EE} (zwei *Energiemarken*).

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, wird die Hochturm-Infusion neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine {EE}.

Hoffnung von Ghirapur

{1}

Legendäre Artefaktkreatur — Thopter

1/1

Fliegend

Opfere die Hoffnung von Ghirapur: Bis zu deinem nächsten Zug kann ein Spieler deiner Wahl, dem die Hoffnung von Ghirapur in diesem Zug Kampfschaden zugefügt hat, keine Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken.

* Der betroffene Spieler kann keine Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken, bis zu dem Zeitpunkt in deinem nächsten Zug, nachdem alle deine ausgelösten Fähigkeiten, die „Zu Beginn deines Versorgungssegments“ auslösen, auf den Stapel gelegt wurden.

* Der betroffene Spieler kann immer noch Fähigkeiten aktivieren, Länder spielen und Kreaturenzauber wirken.

* Der als Ziel bestimmte Spieler (und jeder andere Spieler) kann als Antwort auf die aktivierte Fähigkeit der Hoffnung von Ghirapur noch Zaubersprüche wirken. Die Fähigkeit hat auf jene Zaubersprüche keinen Einfluss; genauso wenig wie auf Zaubersprüche, die der als Ziel bestimmte Spieler gewirkt hat, bevor die Fähigkeit aktiviert wurde. (Anders gesagt: die Fähigkeit kann nicht verwendet werden, um einen Zauberspruch zu neutralisieren.)

* Falls du deinen nächsten Zug überspringst, kann der betroffene Spieler erst wieder Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken, wenn du wieder einen eigenen Zug beginnst.

* Wenn ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, halten alle dauerhaften Effekte mit einer Dauer bis zum nächsten Zug dieses Spielers so lange an, bis jener Zug begonnen hätte. Weder erlöschen sie sofort, noch dauern sie auf unbestimmte Zeit an.

Hungrige Flammen

{2} {R}

Spontanzauber

Die Hungrigen Flammen fügen einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte und einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

* Du kannst die Hungrigen Flammen nicht wirken, wenn du nicht sowohl eine Kreatur als auch einen Spieler als Ziel wählst. Falls eines der Ziele illegal ist, sowie die Hungrigen Flammen verrechnet werden, fügen sie dem verbleibenden, legalen Ziel Schaden zu.

In Gewahrsam nehmen

{U}

Spontanzauber

Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie entappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* In Gewahrsam nehmen kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht entappt.

Inspirierende Statuen

{3}

Artefakt

Nichtartefakt-Zaubersprüche, die du wirkst, haben Improvisieren. *(Deine Artefakte können dir helfen, diese Zaubersprüche zu wirken. Mit jedem Artefakt, das du tappst, nachdem du mit dem Aktivieren deiner Manafähigkeiten fertig bist, bezahlst du {1}.)*

* Mehrfaches Vorkommen von Improvisieren hat keine zusätzliche Wirkung.

* Falls du einen Nichtartefakt-Zauberspruch wirkst, für den du als zusätzliche Kosten eine bleibende Karte opfern musst, kannst du die bleibende Karte (sofern sie ein Artefakt ist) für die Improvisieren-Fähigkeit des Zauberspruchs tappen, bevor du sie opferst, um die zusätzlichen Kosten zu bezahlen.

Jagd machen

{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, wenn Jagd machen verrechnet wird, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.

Kampf auf der Brücke

{X} {B}

Hexerei

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

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -X/-X bis zum Ende des Zuges. Du erhältst X Lebenspunkte dazu.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, wird der Kampf auf der Brücke neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Kari Zev, Freibeuterin der Lüfte

{1} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Pirat

1/3

Erstschlag, Bedrohlich

Immer wenn Kari Zev, Freibeuterin der Lüfte, angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden legendären 2/1 roten Affe-Kreaturenspielstein namens Ragavan. Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil.

* Du bestimmst, welchen Gegner oder gegnerischen Planeswalker Ragavan angreift, sowie du seinen Spielstein erzeugst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den Kari Zev angreift.

* Obwohl Ragavan angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).

* Die verzögerte ausgelöste Fähigkeit, die Ragavan ins Exil schickt, wird am Ende des Kampfes ausgelöst – auch wenn Kari Zev dann nicht mehr im Spiel ist.

Kari Zevs Expertise

{1}{R}{R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur oder ein Fahrzeug deiner Wahl. Enttappe jene bleibende Karte. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

Du kannst eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Kari Zevs Expertise kann eine beliebige Kreatur oder ein beliebiges Fahrzeug als Ziel haben – auch solche, die du bereits kontrollierst oder die nicht getappt sind.

Lasst die Gremlins los

{X}{X}{R}

Hexerei

Zerstöre X Artefakte deiner Wahl. Erzeuge X 2/2 rote Gremlin-Kreaturenspielsteine.

* Der Wert von X wird durch die Anzahl der Artefakte, die du als Ziel bestimmen kannst, beschränkt. Du kannst ein und dasselbe Artefakt nicht mehr als einmal als Ziel bestimmen.

* Du kannst ein Artefakt, das Unzerstörbarkeit hat, als Ziel bestimmen. Es wird nicht zerstört, aber es werden trotzdem alle X Gremlin-Spielsteine erzeugt.

* Falls ein Artefakt zu einem illegalen Ziel für Lasst die Gremlins los wird, ändert sich dadurch nicht die Anzahl an erzeugten Spielsteinen. Falls jedoch alle als Ziel bestimmten Artefakte zu illegalen Zielen werden, wird Lasst die Gremlins los neutralisiert und es werden keine Spielsteine erzeugt.

Luftschiffplünderer

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/1

Fliegend

Immer wenn der Luftschiffplünderer einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhält eine bleibende Karte oder ein Spieler deiner Wahl für jede Sorte von Marke, die auf ihr bzw. ihm liegt, eine weitere Marke dieser Sorte.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Luftschiffplünderers kann eine beliebige bleibende Karte oder einen beliebigen Spieler als Ziel haben; nicht nur den Spieler, dem der Kampfschaden zugefügt wurde.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Luftschiffplünderers fügt nur eine weitere Marke jeder Art hinzu. Sie verdoppelt also nicht die Anzahl der Marken jeder Art. Falls eine Kreatur zum Beispiel zwei +1/+1-Marken und eine Ladungsmarke auf sich liegen hat, würde sie eine weitere +1/+1-Marke und eine weitere Ladungsmarke erhalten.

* „Eine Marke erhalten“ bedeutet, dass eine Marke auf eine bleibende Karte gelegt wird oder ein Spieler eine Marke erhält. Effekte, die damit interagieren, dass Marken auf bleibende Karten gelegt werden oder dass Spieler Marken erhalten, werden angewandt.

Mausender Bandar

{1}{G}

Kreatur — Katze, Affe

0/0

Der Mausende Bandar kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine beliebige Anzahl an +1/+1-Marken vom Mausenden Bandar auf eine andere Kreatur deiner Wahl bewegen.

* Du bestimmst eine Kreatur als Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Mausenden Bandars, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Du wählst die Anzahl der Marken, die bewegt werden, erst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst dich auch dazu entscheiden, keine Marken zu bewegen. Falls die Kreatur ein illegales Ziel wird oder falls der Mausende Bandar zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, kannst du keine Marken bewegen.

* Um eine Marke von einer Kreatur auf eine andere Kreatur zu bewegen, wird die Marke von der ersten Kreatur entfernt und auf die zweite gelegt. Alle Fähigkeiten, die darauf achten, ob Marken von einer Kreatur entfernt oder auf eine Kreatur gelegt werden, werden angewendet.

Mechanisierte Produktion

{2}{U}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt, das du kontrollierst

Erzeuge zu Beginn deines Versorgungssegments einen Spielstein, der eine Kopie des verzauberten Artefakts ist. Falls du dann acht oder mehr Artefakte kontrollierst, die untereinander denselben Namen haben, gewinnst du die Partie.

* Jede Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn der Spielstein von der Mechanisierten Produktion erzeugt wird, wird erst verrechnet, nachdem die ausgelöste Fähigkeit der Mechanisierten Produktion vollständig verrechnet wurde (inklusive der Überprüfung auf acht oder mehr Artefakte desselben Namens).

* Die acht Artefakte mit demselben Namen müssen nicht denselben Namen haben wie das verzauberte Artefakt. Du gewinnst die Partie zum Beispiel auch, wenn du acht Thopter-Artefaktkreaturespielsteine kontrollierst, sowie die Fähigkeit der Mechanisierten Produktion verrechnet wird. Auch wenn die Mechanisierte Produktion selbst nicht an einen solchen Thopter angelegt ist.

* Alle acht bleibenden Karten, die denselben Namen tragen, müssen Artefakte sein. Falls du nur sieben Artefakte mit demselben Namen kontrollierst plus einer bleibenden Karte mit demselben Namen, die jedoch kein Artefakt ist, gewinnst du nicht das Spiel.

* Falls du acht oder mehr Artefakte mit demselben Namen kontrollierst, während du auch die Mechanisierte Produktion kontrollierst, gewinnst du noch nicht das Spiel. Du gewinnst das Spiel erst, wenn die ausgelöste Fähigkeit in deinem Versorgungssegment verrechnet wird.

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf dem ursprünglichen Artefakt aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, jenes Artefakt kopiert selbst etwas oder ist ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob dieses Artefakt getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihm Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

* Falls das kopierte Artefakt {X} in seinen Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls das kopierte Artefakt („A“) etwas anderes („B“) kopiert (falls das kopierte Artefakt zum Beispiel Formbarer Stahl ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von „B“ ins Spiel.

* Falls das kopierte Artefakt ein Spielstein ist, kopiert der von der Mechanisierten Produktion erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.

* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Artefakts werden ausgelöst, wenn der Artefaktspielstein ins Spiel kommt. Der Artefaktspielstein verfügt ebenfalls über alle „sowie ... ins Spiel kommt“- oder „kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die das kopierte Artefakt hat.

* Falls die Mechanisierte Produktion und das von ihr verzauberte Artefakt als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit gleichzeitig das Spiel verlassen, erzeugt der Effekt einen Spielstein, der das Artefakt kopiert, so wie es zuletzt im Spiel existiert hat.

* Falls nur das verzauberte Artefakt als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit der Mechanisierten Produktion das Spiel verlässt, wird die Mechanisierte Produktion als zustandsbasierte Aktion ohne verzaubertes Artefakt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Die ausgelöste Fähigkeit erzeugt dann zwar keinen Spielstein, aber falls du ausreichend Artefakte mit demselben Namen kontrollierst, gewinnst du dennoch das Spiel.

Meister-Restauratorin

{1}{W}

Kreatur — Zwerg, Handwerker

2/1

{W}, opfere die Meister-Restauratorin: Bringe bis zu eine Artefaktkarte deiner Wahl und bis zu eine Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Du kannst die Fähigkeit der Meister-Restauratorin auch aktivieren, ohne ein einziges Ziel zu wählen.

Metallischer Nachahmer

{2}

Artefaktkreatur — Gestaltwandler

2/1

Sowie der Metallische Nachahmer ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Der Metallische Nachahmer hat zusätzlich zu seinen anderen Typen den bestimmten Kreaturentyp.

Jede andere Kreatur des bestimmten Typs, die du kontrollierst, kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

* Das Bestimmen des Kreaturentyps geschieht, sowie der Metallische Nachahmer ins Spiel kommt. Spieler können auf diese Entscheidung nicht antworten. Die zweite Fähigkeit des Metallischen Nachahmers ist sofort wirksam.

* Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen. „Artefakt“ und „Fahrzeug“ sind keine Kreaturentypen.

* Obwohl der Metallische Nachahmer ein Gestaltwandler ist, haben andere Gestaltwandler-Kreaturen nicht +1/+1 (es sei denn, du hast Gestaltwandler bestimmt, sowie der Metallische Nachahmer ins Spiel kam).

* Kreaturen des bestimmten Kreaturentyps, die gleichzeitig mit dem Metallischen Nachahmer ins Spiel kommen, kommen nicht mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

* Falls eine Kreatur ins Spiel kommt und den bestimmten Kreaturentyp erst durch den Effekt einer anderen Karte erhält, nachdem sie ins Spiel gekommen ist, kommt sie nicht mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel. Kreaturen, die den bestimmten Kreaturentyp durch eine ihrer eigenen Fähigkeiten haben (wie zum Beispiel ein zweiter Metallischer Nachahmer, der denselben Kreaturentyp gewählt hat), kommen mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

Mitternächtliches Gefolge

{2}{B}{B}

Kreatur — Äthergeborener, Räuber

3/3

Andere Äthergeborene, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

Immer wenn das Mitternächtliche Gefolge oder ein anderer Äthergeborener, den du kontrollierst, stirbt, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Mitternächtlichen Gefolges ist verpflichtend. Du musst eine Karte ziehen und 1 Lebenspunkt verlieren, auch wenn du dies eigentlich nicht willst.

* Falls das Mitternächliche Gefolge gleichzeitig mit einem anderen Äthergeborenen das Spiel verlässt, wird seine Fähigkeit einmal für jeden von ihnen ausgelöst.

* Falls einer Kreatur Schaden zugefügt wurde, bleibt der Schaden bis zum Aufräumsegment auf dieser Kreatur vermerkt. Falls das Mitternächliche Gefolge das Spiel verlässt und einem anderen Äthergeborenen unter deiner Kontrolle in diesem Zug Schaden zugefügt wurde und falls dieser nun tödlich ist, wird dieser Äthergeborene zerstört. Dasselbe gilt auch, falls die Widerstandskraft eines Äthergeborenen durch den Wegfall des Effekts des Mitternächtlichen Gefolges auf 0 sinken würde.

Mobile Garnison

{3}

Artefakt — Fahrzeug

3/4

Immer wenn die Mobile Garnison angreift, enttappe ein anderes Artefakt oder eine andere Kreatur, das bzw. die du kontrollierst.

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

* Alle Angreifer müssen zum selben Zeitpunkt bestimmt werden. Du kannst also nicht mit der Mobilen Garnison angreifen, eine getappte Kreatur enttappen und dann mit jener Kreatur ebenfalls angreifen.

* Das Enttappen einer Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf.

Monströser Ansturm

{3}{G}{G}

Hexerei

Der Monströse Ansturm fügt X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl du bestimmst, wobei X die höchste Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst, sowie du den Monströsen Ansturm wirkst.

* Du teilst den Schaden unter den als Zielen bestimmten Kreaturen auf, sowie du den Monströsen Ansturm wirkst. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.

* Der Wert für X wird bestimmt, sowie du den Schaden aufteilst. Er ändert sich später nicht mehr, auch nicht, falls sich die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ändert.

* Falls manche (aber nicht alle) der Ziele illegal werden, bleibt die ursprünglich gewählte Schadensaufteilung bestehen, aber den illegalen Zielen wird kein Schaden zugefügt. Falls alle Ziele illegal werden, wird der Monströse Ansturm neutralisiert.

* Der Monströse Ansturm ist die Quelle des Schadens; nicht die Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst.

Paradoxon-Antrieb

{5}

Legendäres Artefakt

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, enttappe alle bleibenden Karten, die du kontrollierst und die keine Länder sind.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Paradoxon-Antriebs wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird verrechnet, selbst wenn der Zauberspruch neutralisiert wird.

Peema-Ätherseherin

{3}{G}

Kreatur — Elf, Druiden

3/2

Wenn die Peema-Ätherseherin ins Spiel kommt, erhältst du so viele {E} (*Energiemarken*), wie die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, beträgt.

Bezahle {EEE}: Eine Kreatur deiner Wahl blockt in diesem Zug, falls möglich.

* Die Menge {E}, die du erhältst, wird bestimmt, sowie die erste Fähigkeit der Peema-Ätherseherin verrechnet wird. Falls die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, negativ ist, erhältst du weder {E} noch verlierst du welche.

* Die als Ziel gewählte Kreatur blockt nur, falls sie dazu zu Beginn des Blocker-deklarieren-Segments in der Lage ist. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt getappt ist, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht blocken kann, oder keine Kreaturen ihren Beherrscher oder einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, angreifen, dann blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden wären, dass die Kreatur blockt, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls diese Kosten nicht bezahlt werden, blockt die Kreatur nicht.

* Der Beherrscher der als Ziel gewählten Kreatur entscheidet, welche angreifende Kreatur die Kreatur blockt.

* Falls es in einem Zug mehrere Kampfphasen gibt, muss die als Ziel gewählte Kreatur nur in der ersten Kampfphase blocken, in der sie blocken kann.

Pias Revolution

{2}{R}

Verzauberung

Immer wenn ein Nichtspielsteinartefakt aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, bringe es auf deine Hand zurück, es sei denn, ein Gegner deiner Wahl lässt sich von Pias Revolution 3 Schadenspunkte zufügen.

* Falls ein Nichtspielsteinartefakt gleichzeitig mit Pias Revolution auf deinen Friedhof gelegt wird, wird die Fähigkeit von Pias Revolution ausgelöst.

* Es spielt keine Rolle, wer das Artefakt kontrolliert hat, als es auf deinen Friedhof gelegt wurde. Die Fähigkeit von Pias Revolution wird ausgelöst, falls du der Besitzer des Artefakts bist.

* Der als Ziel gewählte Gegner entscheidet, ob Pias Revolution ihm 3 Schadenspunkte zufügt, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird. Du bringst die auf den Friedhof gelegte Karte nicht auf deine Hand zurück, falls der bestimmte Gegner sich dazu entscheidet, sich 3 Schadenspunkte zufügen zu lassen, oder falls die Karte den Friedhof verlässt, bevor die Fähigkeit von Pias Revolution verrechnet wurde.

* Falls es für die Fähigkeit von Pias Revolution keine legalen Ziele gibt (zum Beispiel weil alle Gegner Fluchsicherheit haben), wird sie vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt. In diesem Fall kann sich niemand dazu entscheiden, sich 3 Schadenspunkte zufügen zu lassen und du bringst die Artefaktkarte nicht auf deine Hand zurück.

Razzia des Konsulats

{3}{W}{W}

Verzauberung

Wenn die Razzia des Konsulats ins Spiel kommt, schicke alle Artefakte, die deine Gegner kontrollieren, ins Exil, bis die Razzia des Konsulats das Spiel verlässt.

* Falls die Razzia des Konsulats das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird kein Artefakt ins Exil geschickt.

* Auren, die an die Artefakte angelegt sind, die ins Exil geschickt werden, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Alle Marken auf den Artefakten, die ins Exil geschickt werden, hören auf zu existieren.

* Falls ein Artefaktspielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.

* Die ins Exil geschickten Karten werden unmittelbar, nachdem die Razzia des Konsulats das Spiel verlassen hat, wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen. * Falls die Razzia des Konsulats mehrere Artefakte ins Exil schickt, kehren diese Karten alle zur gleichen Zeit ins Spiel zurück.

* Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer der Razzia des Konsulats die Partie verlässt, werden die ins Exil geschickten Karten ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karten wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Renegaten-Fluchtplan

{2}{B}

Spontanzauber

Eine bleibende Karte deiner Wahl erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturenspielstein. *(Effekte, die „zerstören“, zerstören eine bleibende Karte mit Unzerstörbarkeit nicht, und falls sie eine Kreatur ist, kann sie nicht durch Schaden zerstört werden.)*

* Es ist nicht möglich, mit dem Renegaten-Fluchtplan dem Servo-Spielstein gleichzeitig auch Unzerstörbarkeit zu verleihen.

* Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel wird, wird der Renegaten-Fluchtplan neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Servo-Spielstein.

Renegaten-Velopilot

{1}{R}{W}

Kreatur — Zwerg, Pilot

3/2

Immer wenn der Renegaten-Velopilot getappt wird, kann eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht blocken.

* Dies ist eine ausgelöste und nicht eine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, den Renegaten-Velopilot jederzeit nach Belieben zu tappen. Du musst einen anderen Weg finden, um ihn zu tappen (zum Beispiel angreifen oder ein Fahrzeug bemannen).

* Damit diese Fähigkeit ausgelöst wird, muss der Zustand des Renegaten-Velopilot von ungetappt zu getappt wechseln. Falls ein Effekt versucht, ihn zu tappen, und er war zu diesem Zeitpunkt schon getappt, wird diese Fähigkeit nicht ausgelöst.

Renegaten-Zusammentrommler

{1}{G}{W}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/2

Rebellion — Wenn der Renegaten-Zusammentrommler ins Spiel kommt und falls in diesem Zug eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, bringe eine bleibende Karte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.

* Die umgewandelten Manakosten einer Karte in deinem Friedhof werden nur von den Manasymbolen bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind. Die umgewandelten Manakosten entsprechen der Gesamtanzahl an Mana in diesen Kosten, unabhängig von der Farbe. Eine Karte mit Manakosten von {1}{U}{U} hat zum Beispiel umgewandelte Manakosten von 3.

* Falls eine Karte in deinem Friedhof keine Manasymbole in ihrer rechten oberen Ecke hat (zum Beispiel weil es ein Land ist), betragen ihre umgewandelten Manakosten 0.

* Falls die Manakosten einer Karte in deinem Friedhof {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen.

* Du kannst jede beliebige bleibende Karte mit umgewandelte Manakosten von 2 oder weniger in deinem Friedhof als Ziel bestimmen; sie muss nicht erst in diesem Zug aus dem Spiel dorthin gelegt worden sein.

Rishkar, Peema-Renegat

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Elf, Druide

2/2

Wenn Rishkar, Peema-Renegat, ins Spiel kommt, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine Marke liegt, hat „{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {G}.“

* Rishkar kann als Ziel seiner eigenen ausgelösten Fähigkeit gewählt werden.

* Du kannst dieselbe Kreatur nicht zweimal als Ziel wählen, um zwei +1/+1-Marken auf sie zu legen.

* Jede Kreatur, die du kontrollierst, hat Rishkars Manafähigkeit, solange sie irgendeine Marke auf sich liegen hat. Der Effekt ist nicht beschränkt auf +1/+1-Marken.

Rishkars Expertise

{4}{G}{G}

Hexerei

Ziehe so viele Karten, wie die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, beträgt.

Du kannst eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 5 oder weniger aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, wird bestimmt, sowie Rishkars Expertise verrechnet wird.

* Falls du keine Kreaturen kontrollierst, deren Stärke größer als 0 ist, sowie Rishkars Expertise verrechnet wird, ziehst du keine Karten. Du kannst aber trotzdem eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 5 oder weniger aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Du kannst eine der Karten, die du mit dem ersten Effekt von Rishkars Expertise gezogen hast, mit dem zweiten Effekt wirken.

Rücksichtsloser Rennfahrer

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Pilot

2/3

Erstschlag

Immer wenn der Rücksichtslose Rennfahrer getappt wird, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

* Dies ist eine ausgelöste und nicht eine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, den Rücksichtsloser Rennfahrer jederzeit nach Belieben zu tappen. Du musst einen anderen Weg finden, um ihn zu tappen (zum Beispiel angreifen oder ein Fahrzeug bemannen).

* Damit diese Fähigkeit ausgelöst wird, muss der Zustand des Rücksichtslosen Rennfahrers von ungetappt zu getappt wechseln. Falls ein Effekt versucht, ihn zu tappen, und er war zu diesem Zeitpunkt schon getappt, wird diese Fähigkeit nicht ausgelöst.

Schatzhüter

{4}

Artefaktkreatur — Konstrukt

3/3

Wenn der Schatzhüter stirbt, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Karte aufdeckst, die kein Land ist und deren umgewandelte Manakosten 3 oder weniger betragen. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege alle aufgedeckten Karten, die nicht auf diese Weise gewirkt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Falls du die aufgedeckte Karte, die kein Land ist und umgewandelte Manakosten von 3 oder weniger hat, nicht wirkst, wird sie zusammen mit den anderen aufgedeckten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek gelegt.

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten wie Auftauchen-Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise beim Emotionalen Wiedersehen der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

* Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Schlängelnde Boa

{B} {G}

Kreatur — Ophis

2/3

Falls eine oder mehrere Marken auf ein Artefakt oder eine Kreatur gelegt würden, das bzw. die du kontrollierst, werden stattdessen so viele plus eine solcher Marken darauf gelegt.

Falls du eine oder mehrere Marken erhalten würdest, erhältst du stattdessen so viele plus eine solcher Marken.

* Die englische Version der Schlängelnden Boa hat ein geringfügiges Erratum erhalten, um ihre Funktionalität deutlicher zu machen. Die deutsche Übersetzung ist unverändert.

* Falls ein Artefakt oder eine Kreatur, das bzw. die du kontrollierst, mit einer Anzahl beliebiger Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen mit so vielen plus 1 ins Spiel.

* Falls ein Effekt mehrere Anweisungen bezüglich dem Legen von einer oder mehr Marken auf ein Artefakt oder eine Kreatur hat (wie die Gabe der Biotronik), findet der Effekt der Schlängelnden Boa bei jeder dieser Anweisungen Anwendung.

* Falls du zwei Schlängelnde Boas kontrollierst, entspricht die Anzahl der auf die Artefakte und Kreaturen gelegten Marken der ursprünglichen Anzahl plus 2. Drei Schlängelnde Boas bedeuten 3 weitere Marken, usw.

* Falls du mehrere Sorten von Marken gleichzeitig erhalten würdest, erhöht die Schlängelnde Boa die Anzahl jeder Sorte dieser Marken um 1. Dasselbe gilt auch, wenn mehrere Sorten von Marken auf ein Artefakt oder eine Kreatur, das bzw. die du kontrollierst, gelegt werden würden.

* Der Effekt der Schlängelnden Boa kann nicht die Anzahl an Marken erhöhen, die auf die Schlängelnde Boa selbst oder andere bleibende Karten, die gleichzeitig mit ihr ins Spiel kommen, gelegt werden würden.

* Falls eine bleibende Karte, die kein Artefakt und keine Kreatur ist (zum Beispiel ein Planeswalker), mit Marken ins Spiel kommt und im Spiel sofort zu einem Artefakt oder einer Kreatur wird (zum Beispiel wegen des Effekts des Mycosynth-Gitters), erhöht der Effekt der Schlängelnden Boa trotzdem nicht die Anzahl an Marken, mit denen sie ins Spiel kommt.

Schreitende Balliste

{X} {X}

Artefaktkreatur — Konstrukt

0/0

Die Schreitende Balliste kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.

{4}: Lege eine +1/+1-Marke auf die Schreitende Balliste.

Entferne eine +1/+1-Marke von der Schreitenden Balliste: Sie fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

* Der Wert für jedes X in den Manakosten der Schreitenden Balliste muss identisch sein. Falls X beispielsweise 2 ist, bezahlst du {4} zum Wirken der Schreitenden Balliste und sie kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

* Falls der Schreitenden Balliste Schaden zugefügt oder ihre Widerstandskraft durch einen Effekt reduziert wurde, begrenzt das die Anzahl an +1/+1-Marken, die du von ihr im aktuellen Zug entfernen kannst. Falls zum Beispiel drei +1/+1-Marken auf ihr liegen und ihr im aktuellen Zug bereits 1 Schadenspunkt zugefügt wurde, wird sie unmittelbar nach der zweiten Aktivierung ihrer zweiten Fähigkeit zerstört und es gibt keine Gelegenheit, die Fähigkeit ein drittes Mal zu aktivieren.

Schrottfischer

{3}

Artefaktkreatur — Konstrukt

3/2

Immer wenn der Schrottfischer oder ein anderes Artefakt, das du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, bringe eine Artefaktkarte deiner Wahl mit niedrigeren umgewandelten Manakosten aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Falls der Schrottfischer und ein anderes Artefakt, das du kontrollierst, gleichzeitig auf einen Friedhof gelegt werden, wird die Fähigkeit des Schrottfischers für beide ausgelöst.

* Die als Ziel gewählte Artefaktkarte muss geringere umgewandelte Manakosten als das Artefakt haben, das die Fähigkeit des Schrottfischers ausgelöst hat, indem es auf einen Friedhof gelegt wurde. Verwende dabei die umgewandelten Manakosten des Artefakts, wie es zuletzt im Spiel existiert hat.

* Im Spiel und im Friedhof wird {X} in den Manakosten eines Objekts als 0 behandelt.

* Falls ein Artefakt eine Kopie eines anderen Artefakts mit höheren umgewandelten Manakosten ist (wie zum Beispiel Formbarer Stahl, der ein Artefakt mit umgewandelten Manakosten von 4 kopiert), kann die Fähigkeit des Schrottfischers jenes Artefakt (den oben genannten Formbaren Stahl) anzielen, wenn es auf deinen Friedhof gelegt wird.

Schweißender Automat

{2}

Artefaktkreatur — Konstrukt

2/1

{3} {R}: Der Schweißende Automat fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

* In einer Partie Two-Headed Giant fügt die Fähigkeit des Schweißenden Automaten dem gegnerischen Team insgesamt 2 Schadenspunkte zu.

Servo-Bauplan

{2}

Artefakt

Wenn der Servo-Bauplan ins Spiel kommt oder aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturenspielstein.

* Die Fähigkeit des Servo-Bauplans erlaubt es dir nicht, ihn nach Belieben zu opfern. Du musst einen anderen Weg finden, um den Servo-Bauplan in deinen Friedhof zu legen.

Sram, leitender Konstrukteur

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Berater

2/2

Immer wenn du einen Aura-, Ausrüstungs- oder Fahrzeug-Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte.

* Srams ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird verrechnet, selbst wenn der Zauberspruch neutralisiert wird.

Stratagem des Illusionisten

{3}{U}

Spontanzauber

Schicke bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe jene Karten dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

Ziehe eine Karte.

* Falls ein Kreaturenspielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

* Jede Karte, die ins Spiel zurückgebracht wird, ist ein neues Objekt ohne Verbindung zu der Kreatur, die ins Exil geschickt wurde. Sie sind nicht im Kampf und haben keine zusätzlichen Fähigkeiten, die sie möglicherweise hatten, als sie ins Exil geschickt wurden. Alle +1/+1-Marken, die auf ihnen lagen, und Auren, die an sie angelegt waren, werden entfernt und jegliche Ausrüstung ist nicht mehr angelegt.

* Falls du zwei Kreaturen als Ziele bestimmst und eine davon ein illegales Ziel ist, sowie das Stratagem des Illusionisten verrechnet wird, schickst du die andere ins Exil, bringst sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück und ziehst eine Karte.

* Falls alle als Ziel gewählten Kreaturen illegale Ziele sind, sowie das Stratagem des Illusionisten verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert. Du ziehst dann keine Karte.

* Du kannst das Stratagem des Illusionisten wirken, ohne Ziele zu wählen, falls du nur eine Karte ziehen willst.

Tezzeret der Ränkeschmied

{2}{U}{B}

Planeswalker — Tezzeret

5

+1: Erzeuge einen farblosen Artefaktspielstein namens Ätheriumzelle mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

–2: Eine Kreatur deiner Wahl erhält +X/-X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an Artefakten ist, die du kontrollierst.

–7: Du erhältst ein Emblem mit „Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wird ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, eine Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5.“

* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Tezzerets zweite Fähigkeit verrechnet wird. Er ändert sich nicht mehr während des Zuges, selbst wenn sich die Anzahl an Artefakten ändert, die du kontrollierst.

* Der Effekt der ausgelösten Fähigkeit des Emblems ist dauerhaft.

* Ein Artefakt, das aufgrund der Fähigkeit des Emblems zu einer Kreatur wird, kann nicht angreifen, es sei denn, es war durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle. Es ist egal, ob es zu Beginn deines Zuges schon eine Kreatur war.

* Eine Artefaktkreatur, die als Ziel der Fähigkeit des Emblems gewählt wird, wird 5/5 – unabhängig davon, was ihre normale Stärke und Widerstandskraft sind.

* Ein Fahrzeug, das als Ziel der Fähigkeit des Emblems gewählt wird, wird eine 5/5 Kreatur. Es anschließend zu bemannen, ändert weder seine Stärke noch seine Widerstandskraft.

* Falls eine Ausrüstung zu einer Kreatur wird, wird sie gelöst und kann fortan nicht mehr angelegt werden.

Tezzeret, Meister des Metalls (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4}{U}{B}

Planeswalker — Tezzeret

5

+1: Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Artefaktkarte aufdeckst. Nimm die Karte auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

–3: Ein Gegner deiner Wahl verliert so viele Lebenspunkte, wie du Artefakte kontrollierst.

–8: Übernimm die Kontrolle über alle Artefakte und Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert.

*Falls du keine Artefaktkarte in deiner Bibliothek hast, während Tezzerets erste Fähigkeit verrechnet wird, zeigst du alle Karten deiner Bibliothek offen vor und mischst sie anschließend.

* Der Effekt von Tezzerets dritter Fähigkeit ist dauerhaft.

Tezzerets Berührung

{1}{U}{B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt

Das verzauberte Artefakt ist zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5.

Wenn das verzauberte Artefakt auf einen Friedhof gelegt wird, bringe es auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Ein Artefakt, das durch Tezzerets Berührung zu einer Kreatur wird, kann nicht angreifen, es sei denn, es war durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle. Es ist egal, ob es zu Beginn deines Zuges schon eine Kreatur war.

* Eine Artefaktkreatur, die von Tezzerets Berührung verzaubert wird, wird 5/5 – unabhängig davon, was ihre normale Stärke und Widerstandskraft sind.

* Ein Fahrzeug, das von Tezzerets Berührung verzaubert wird, wird eine 5/5 Kreatur. Es anschließend zu bemannen, ändert weder seine Stärke noch seine Widerstandskraft.

* Falls es sich bei dem verzauberten Artefakt um eine Ausrüstung handelt, wird sie gelöst und kann solange nicht mehr angelegt werden, wie sie eine Kreatur ist.

* Falls Tezzerets Berührung von einem angreifenden oder blockenden Fahrzeug gelöst wird, wird das Fahrzeug aus dem Kampf entfernt, sofern es nicht auch noch aufgrund eines anderen Effekts (wie zum Beispiel seine Bemannen-Fähigkeit) eine Kreatur ist.

Tezzerets Verrat (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{3}{U}{B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Du kannst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Tezzeret, Meister des Metalls, durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

* Falls die gewählte Kreatur ein illegales Ziel für Tezzerets Verrat wird, wird der Zauberspruch neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. Du durchsuchst deine Bibliothek nicht nach Tezzeret, Meister des Metalls.

Thopter-Festnahme

{2}{W}

Verzauberung

Wenn die Thopter-Festnahme ins Spiel kommt, schicke ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die Thopter-Festnahme das Spiel verlässt.

* Falls die Thopter-Festnahme das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die gewählte bleibende Karte nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die bleibende Karte angelegt sind, die ins Exil geschickt wird, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wird, hören auf zu existieren.

* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

* Die ins Exil geschickte Karte wird unmittelbar, nachdem die Thopter-Festnahme das Spiel verlassen hat, wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen.

* Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer der Thopter-Festnahme die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Tödlicher Stoß

{B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, falls sie umgewandelte Manakosten von 2 oder weniger hat.

Rebellion — Falls in diesem Zug eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, zerstöre stattdessen die Kreatur, falls sie umgewandelte Manakosten von 4 oder weniger hat.

* Der Tödliche Stoß kann eine beliebige Kreatur zum Ziel haben; auch eine mit umgewandelten Manakosten von 5 oder mehr. Die umgewandelten Manakosten der Kreatur werden erst überprüft, wenn der Tödliche Stoß verrechnet wird.

* Falls die Manakosten einer Kreatur im Spiel {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen.

Trophäenmagierin

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Wenn die Trophäenmagierin ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte mit umgewandelten Manakosten von 3 durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.

* Die Fähigkeit der Trophäenmagierin findet nur Artefaktkarten, deren umgewandelte Manakosten exakt 3 betragen.

Turmpatrouille

{2}{W}{U}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Fliegend

Wenn die Turmpatrouille ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Die Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Die Fähigkeit der Turmpatrouille kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht enttappt.

Überzeugung

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+3.

{W}: Bringe die Überzeugung auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Spieler haben zwischen Zuweisen und Zufügen von Kampfschaden keine Gelegenheit, Zaubersprüche zu wirken oder Fähigkeiten zu aktivieren. Das bedeutet: Falls du die Überzeugung auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen möchtest, bevor Kampfschaden zugefügt wird, musst du dies tun, bevor der Kampfschaden zugewiesen wird (und die Kreatur hat dann nicht mehr +1/+3).

Unbeugsame Kreativität

{X}{R}{R}{R}

Hexerei

Zerstöre X Artefakte und/oder Kreaturen deiner Wahl. Für jede auf diese Weise zerstörte bleibende Karte deckt ihr Beherrscher Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Artefakt- oder Kreaturenkarte aufdeckt, und schickt jene Karte ins Exil. Diese Spieler bringen die ins Exil geschickten Karten ins Spiel und mischen dann ihre Bibliothek.

* Falls ein Spieler keine bleibenden Karten kontrollierte, die auf diese Weise zerstört wurden, deckt er keine Karten von seiner Bibliothek auf und mischt sie auch nicht.

* Falls ein Artefakt oder eine Kreatur als Ziel bestimmt aber nicht zerstört wurde (zum Beispiel weil es bzw. sie Unzerstörbarkeit hat oder ein illegales Ziel wurde), zählt es bzw. sie nicht zu den auf diese Weise zerstörten

Artefakten und Kreaturen. Ein Artefakt oder eine Kreatur, die zerstört wurde, aber in eine andere Zone als den Friedhof gelegt wurde (zum Beispiel in die Kommandozone in einer Partie Commander), zählt.

* Ein Spieler deckt solange Karten aus seiner Bibliothek auf, bis er eine Karte aufdeckt, die ein Artefakt oder eine Kreatur (oder beides) ist. Er entscheidet sich nicht für einen der beiden Typen.

* Falls die Bibliothek eines Spielers weder Kreaturen noch Artefakte enthält, deckt dieser Spieler alle Karten seiner Bibliothek auf, schickt keine Karten ins Exil und mischt anschließend seine Bibliothek.

* Alle ins Exil geschickten Karten werden gleichzeitig ins Spiel gebracht.

Unterstützung vom Kuttengrund

{3}{G}{G}

Verzauberung

Rebellion — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die aufgedeckte Karte eine bleibende Karte ist, kannst du sie ins Spiel bringen. Anderenfalls kannst du sie unter deine Bibliothek legen.

* Falls die aufgedeckte Karte keine bleibende Karte ist oder falls du bestimmst, sie nicht ins Spiel zu bringen, kannst du sie unter deine Bibliothek legen. Falls du dies nicht tust, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek.

* Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.

* Falls eine bleibende Karte auf diese Art ins Spiel gebracht wird und eine Fähigkeit hat, die zu Beginn deines Endsegments ausgelöst wird, wird sie in diesem Endsegment nicht ausgelöst.

Vereisen

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt oder eine Kreatur

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

* Vereisen kann eine ungetappte Kreatur oder ein ungetapptes Artefakt als Ziel haben und verzaubern.

Viehtrieb

{1}{R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 4 oder weniger.

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

* Viehtrieb kann eine beliebige Kreatur mit Stärke 4 oder weniger als Ziel haben; selbst eine Kreatur, die du bereits kontrollierst oder die nicht getappt ist.

* Falls die Stärke der gewählten Kreatur 5 oder mehr wird, während du die Kontrolle über sie erhältst (zum Beispiel weil eine Verzauberung besagt, dass Kreaturen unter deiner Kontrolle +1/+1 erhalten), wird der Viehtrieb trotzdem weiter normal verrechnet. Die Kreatur wird enttappt, erhält bis zum Ende des Zuges Eile und du kontrollierst sie bis zum Ende des Zuges.

Vollstrecker-Konstrukt

{4}

Artefaktkreatur — Konstrukt

2/2

Immer wenn du eine Fähigkeit eines Artefakts oder einer Kreatur aktivierst, die keine Manafähigkeit ist, erhält das Vollstrecker-Konstrukt +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „Kosten: Effekt“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten und Bemannen) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.

* Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die den Manavorrat eines Spielers erhöht, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist.

* Die Fähigkeit des Vollstrecker-Konstrukts wird nicht ausgelöst, wenn du eine Fähigkeit von einer Kreatur oder einem Artefakt aktivierst, die bzw. das nicht im Spiel ist.

* Jede Fähigkeit, deren Aktivierungskosten {0} betragen, kann beliebig oft aktiviert werden. Jede Aktivierung löst dabei die Fähigkeit des Vollstrecker-Konstrukts aus.

Wachsamer Automat

{3}

Artefaktkreatur — Konstrukt

2/2

{2}{U}: Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.*)

* Falls du die Fähigkeit des Wachsam Automaten mehr als einmal aktivierst, wendest du jedes Mal Hellsicht 1 an. Du kannst dir mit der Fähigkeit nicht mehr als eine Karte gleichzeitig anschauen.

Weltenbrücke

{6}

Legendäres Artefakt

{8}, {T}: Durchsuche deine Bibliothek nach einer bleibenden Karte, bringe sie ins Spiel und mische danach deine Bibliothek.

* Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.

Yahenni, unvergänglicher Partisan

{2}{B}

Legendäre Kreatur — Äthergeborener, Vampir

2/2

Eile

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf Yahenni, unvergänglicher Partisan.

Opfere eine andere Kreatur: Yahenni erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

* Falls Yahenni und eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, gleichzeitig das Spiel verlassen (zum Beispiel weil sie gegeneinander gekämpft haben oder im selben Kampf verwickelt waren), ist Yahenni nicht mehr im Spiel, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Er kann nicht durch die +1/+1-Marke gerettet werden, die auf ihn gelegt werden würde.

Yahennis Expertise

{2}{B}{B}

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten -3/-3 bis zum Ende des Zuges.

Du kannst eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls die Widerstandskraft einer Kreatur durch Yahennis Expertise auf 0 oder weniger reduziert wird, ist sie noch im Spiel, sowie du den kostenlosen Zauberspruch von Yahennis Expertise wirkst. Sie kann als Ziel dieses Zauberspruchs gewählt werden, wird allerdings zu einem illegalen Ziel, bevor der Zauberspruch verrechnet wird. Falls sie jedoch eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn ein Zauberspruch gewirkt wird, wird diese Fähigkeit noch ausgelöst.

Zahnradmonteur

{3}

Artefaktkreatur — Montagearbeiter

2/3

{7}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefakts deiner Wahl ist. Der Spielstein erhält Eile. Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf dem ursprünglichen Artefakt aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, jenes Artefakt kopiert selbst etwas oder ist ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jenes Artefakt getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihm Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

* Falls das kopierte Artefakt {X} in seinen Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls das kopierte Artefakt („A“) etwas anderes („B“) kopiert (falls das kopierte Artefakt zum Beispiel Formbarer Stahl ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von „B“ ins Spiel.

* Falls das kopierte Artefakt ein Spielstein ist, kopiert der vom Zahnradmonteur erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften jenes Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.

* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Artefakts werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Artefakt] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Artefakt] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des gewählten Artefakts funktionieren ebenfalls.

Zerstörerische Manipulation

{2} {R}

Hexerei

Bestimme eines —

- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
- Nichtfliegende Kreaturen können in diesem Zug nicht blocken.

* Du bestimmst den Modus, sowie du die Zerstörerische Manipulation wirkst. Sobald du dies bestimmt hast, kann der Modus nicht mehr geändert werden.

* Da der Effekt des zweiten Modus der Zerstörerischen Manipulation nicht die Eigenschaften von bleibenden Karten ändert, wird ständig aktualisiert, welche Gruppe von Kreaturen davon betroffen sind. Nichtfliegende Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, können nicht blocken.

Magic: The Gathering, Magic, Äther-Rebellion, Kampf um Zendikar, Eid der Wächter, Schatten über Innistrad, Düstermund und Kaladesh sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2017 Wizards.