

Sethinweise zu *Kaladesh*

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

Fassung vom 9. August 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

Das Set *Kaladesh* enthält 264 Karten (101 häufige, 80 nicht so häufige, 53 seltene, 15 sagenhaft seltene und 15 Standardländer), die in Boosterpackungen vorkommen, sowie 10 zusätzliche Karten, die ausschließlich in *Kaladesh*-Planeswalker-Decks enthalten sind. Einige *Kaladesh*-Boosterpackungen enthalten eine Karte der Masterpiece-Serie (siehe unten).

Prerelease-Events: 24.–25. September 2016

Launch-Wochenende: 30. September bis 2. Oktober 2016

Game Day: 22.–23. Oktober 2016

Das Set *Kaladesh* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 30. September 2016. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Kampf um Zendikar*, *Eid der Wächter*, *Schatten über Innistrad*, *Düstermond* und *Kaladesh*.

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 Masterpiece-Serie, die mit den *Zendikar-Expeditionen* begann, wird mit den *Kaladesh-Erfindungen* fortgeführt!

Die hellsten Köpfe von *Kaladesh* haben sich auf der Erfindermesse eingefunden, um ihre Kreationen zu präsentieren. Angesichts dieser *Kaladesh-Erfindungen* wird es den Messebesuchern die Sprache verschlagen, denn es handelt sich um aufregende Artefakte aus der **Magic**-Geschichte, mit einzigartigem filigranem Kartenrand.

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

* *Kaladesh-Erfindungen*, die in *Kaladesh*-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*-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 Mechanik: Energie

Magie funktioniert hier auf Kaladesh ein bisschen anders, denn hier wird sie von einer Energiequelle namens Äther gespeist. Manch eine Karte lässt dich eine oder mehrere Energiemarken erhalten, die du später ausgeben kannst, um ihre Fähigkeit zu aktivieren. Falls du mehrere dieser Karten in dein Deck packst, kannst du nicht nur einen größeren Energievorrat anlegen, sondern du hast auch unterschiedliche Möglichkeiten, deine Energie zu verwenden.

Gedeihendes Nashorn

{2}{G}

Kreatur — Nashorn

2/3

Wenn das Gedeihende Nashorn ins Spiel kommt, erhältst du {EE} (*zwei Energiemarken*).

Immer wenn das Gedeihende Nashorn angreift, kannst du {EE} bezahlen. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke darauf.

* {E} ist das Energiesymbol. Es repräsentiert eine Energiemarke.

* Energiemarken sind eine Sorte von Marken, die ein Spieler haben kann. Sie sind nicht mit einer bestimmten bleibenden Karte verbunden. (Andere Sorten von Marken, die Spieler haben können, sind z.B. Gift- und Erfahrungsmarken.)

* Verfolge sorgfältig, wie viele Energiemarken jeder Spieler hat. Das geht per Strichliste, mithilfe eines Würfels oder mit anderen Mitteln, die eindeutig sind und auf die sich die Spieler einigen.

* Falls ein Effekt sagt, dass du eine oder mehrere {E} erhältst, dann erhältst du entsprechend viele Energiemarken. Um ein oder mehr {E} zu bezahlen, verlierst du entsprechend viele Energiemarken. Du kannst nicht mehr Energiemarken bezahlen, als du besitzt. Jeder Effekt, der damit interagiert, wie viele Marken ein Spieler erhält, hat oder verliert, kann auch mit Energiemarken interagieren.

* Energiemarken sind kein Mana. Sie verschwinden nicht, wenn Segmente, Phasen oder Züge enden, und Effekte, die deinen Manavorrat um Mana „eines beliebigen Typs“ erhöhen, können dir keine Energiemarken geben.

* Einige ausgelöste Fähigkeiten besagen, dass du eine bestimmte Menge {E} bezahlen kannst. Du kannst diesen Betrag nicht mehrmals bezahlen, um den Effekt zu multiplizieren. Du bestimmst einfach, ob du diese Menge {E} bezahlst oder nicht, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, und kein Spieler kann eine Aktion ausführen, um den Effekt der Fähigkeit zu verhindern, nachdem du diese Wahl getroffen hast.

* Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einem oder mehreren Zielen besagt, dass du eine bestimmte Menge {E} bezahlen kannst, und jede bleibende Karte, die sie zum Ziel hat, ein illegales Ziel geworden ist, wird die Fähigkeit neutralisiert. Du kannst keine {E} bezahlen, selbst wenn du das möchtest.

Neue Mechanik: Fahrzeuge und Bemannen

Dank den genialen Erfindern von Kaladesh hast du nun Zugriff auf Artefakte, die im Kampf ordentlich austeilen können – sobald du ein paar Kreaturen damit beauftragst, sie zu bemannen.

Aradara-Express

{5}

Artefakt — Fahrzeug

8/6

Bedrohlich

Bemannen 4 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 4 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

Die offiziellen Regeln für Fahrzeuge lauten wie folgt:

301.7. Einige Artefakte haben den Untertyp „Fahrzeug“. Fahrzeuge können mithilfe der Bemannen-Fähigkeit zu Artefaktkreaturen werden. Siehe Regel 702.121, „Bemannen“.

301.7a Jedes Fahrzeug hat eine aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft, doch es hat diese Eigenschaften nur, wenn es auch eine Kreatur ist. Siehe Regel 208.3.

301.7b Falls ein Fahrzeug eine Kreatur wird, hat es sofort seine aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft. Andere Effekte, einschließlich des Effektes, der es zu einer Kreatur macht, können diese Werte modifizieren oder auf einen anderen Wert setzen.

Die offiziellen Regeln für die Schlüsselwortfähigkeit Bemannen lauten wie folgt:

702.121. Bemannen

702.121a Bemannen ist eine aktivierte Fähigkeit von Fahrzeug-Karten. „Bemannen N“ bedeutet: „Tappe eine beliebige Anzahl an ungetappten Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke N oder mehr haben: Diese bleibende Karte wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.“

702.121b Eine Kreatur „bemannt ein Fahrzeug“, wenn sie getappt wird, um die Kosten zum Aktivieren der Bemannen-Fähigkeit eines Fahrzeugs zu bezahlen.

702.121c Falls ein Effekt besagt, dass eine Kreatur „Fahrzeuge nicht bemannen kann“, kann diese Kreatur nicht getappt werden, um die Kosten zum Aktivieren der Bemannen-Fähigkeit eines Fahrzeugs zu bezahlen.

* Jedes Fahrzeug hat eine aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft, aber ein Fahrzeug ist keine Kreatur. Falls es eine Kreatur wird (höchstwahrscheinlich durch seine Bemannen-Fähigkeit, aber das *Kaladesh*-Set beinhaltet auch andere Effekte, die ihm erlauben, eine Kreatur zu werden), hat es diese Stärke und Widerstandskraft.

* Falls ein Effekt dazu führt, dass ein Fahrzeug eine Artefaktkreatur mit einer bestimmten Stärke und Widerstandskraft wird, überschreibt dieser Effekt die aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft des Fahrzeugs.

* Du kannst eine beliebige ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, tappen, um die Bemannen-Kosten zu bezahlen; selbst eine, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellen Zuges unter deiner Kontrolle war.

* Du kannst mehr Kreaturen als nötig tappen, um die Bemannen-Fähigkeit zu aktivieren.

* Sobald ein Spieler ankündigt, dass er die Bemannen-Fähigkeit aktiviert, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten der Fähigkeit bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Fähigkeit zu verhindern, indem sie die Stärke einer Kreatur ändern, eine Kreatur entfernen oder eine Kreatur tappen.

* Kreaturen, die ein Fahrzeug bemannen, sind nicht daran angelegt oder auf irgendeine andere Weise damit verbunden. Effekte, die das Fahrzeug betreffen, zum Beispiel indem sie es zerstören oder ihm eine +1/+1-Marke geben, betreffen nicht die Kreaturen, die es bemannt haben.

* Sobald ein Fahrzeug eine Kreatur wird, verhält es sich genauso wie jede andere Artefaktkreatur. Es kann nicht angreifen, es sei denn, es war durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle, es kann blocken, falls es ungetappt ist, es kann getappt werden, um die Bemannen-Kosten eines Fahrzeugs zu bezahlen, und so weiter.

* Fahrzeug ist ein Artefakttyp und nicht ein Kreaturentyp. Ein Fahrzeug, das bemannt wird, hat keinen Kreaturentyp.

* Du kannst die Bemannen-Fähigkeit eines Fahrzeugs auch aktivieren, falls es bereits eine Artefaktkreatur ist. Dies hat keinen Effekt auf das Fahrzeug. Es ändert weder seine Stärke noch seine Widerstandskraft.

* Damit ein Fahrzeug angreifen kann, muss es eine Kreatur sein, sowie das Angreifer-deklarieren-Segment beginnt. Du musst daher seine Bemannen-Fähigkeit spätestens während des Beginn-des-Kampfes-Segments aktivieren. Damit ein Fahrzeug blocken kann, muss es eine Kreatur sein, sowie das Blocker-deklarieren-Segment beginnt. Du musst daher seine Bemannen-Fähigkeit spätestens während des Angreifer-deklarieren-Segments aktivieren. In beiden Fällen können die Spieler Aktionen ausführen, nachdem die Bemannen-Fähigkeit verrechnet wurde und bevor das Fahrzeug als angreifende oder blockende Kreatur deklariert wurde.

* Wenn ein Fahrzeug zu einer Kreatur wird, zählt das nicht als eine Kreatur, die ins Spiel kommt. Die bleibende Karte war schon im Spiel, sie hat nur ihren Typ verändert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst.

* Falls eine bleibende Karte zu einer Kopie eines Fahrzeugs wird, ist die Kopie selbst keine Kreatur, auch falls das Fahrzeug, das sie kopiert, derzeit eine Artefaktkreatur ist.

Neuer Regelbegriff: Erzeugen

„Erzeugen“ ist ein neuer Begriff für ein altes Konzept: Den Vorgang, Spielsteine ins Spiel zu bringen.

Meisterhafter Feinmechaniker

{2}{W}

Kreatur — Zwerg, Handwerker

3/2

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

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

* Um einen Spielstein zu erzeugen, bringe ihn unter deiner Kontrolle ins Spiel.

* Dieser neue Begriff bewirkt keine Änderung in der bisherigen Funktionsweise von Spielsteinen. Die Spielregeln für Spielsteine oder ihr Ins-Spiel-Bringen bleiben unverändert, mit Ausnahme der Formulierung, die verwendet wird, um das Spielkonzept zu repräsentieren. Der Text auf älteren Karten, die Spielsteine erzeugen, wird aktualisiert.

Neue Schlüsselwort-Fähigkeit: Fabrizieren

Kaladesh ist eine Welt der Erfinder. Mit ein paar Bauteilen erschaffen sie die nötigen Werkzeuge, um jede erdenkbare Situation zu meistern. Die Fabrizieren-Fähigkeit gibt dir die gleiche Flexibilität.

Waffenbaukunst-Enthusiast

{2}{B}

Kreatur — Äthergeborener, Handwerker

0/1

Fabrizieren 2 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege zwei +1/+1-Marken auf sie oder erzeuge zwei 1/1 farblose Servo-Artefaktkreaturenspielsteine.*)

Die offiziellen Regeln für Fabrizioen lauten wie folgt:

702.122. Fabrizioen

702.122a Fabrizioen ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Fabrizieren N“ bedeutet „Wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt, kannst du N +1/+1-Marken auf sie legen. Falls du dies nicht tust, erzeuge N 1/1 farblose Servo-Artefaktkreaturenspielsteine.“

702.122b Hat eine bleibende Karte mehrfach die Fähigkeit Fabrizioen, wird jede davon einzeln ausgelöst.

* Du bestimmst, ob +1/+1-Marken auf die Kreatur gelegt oder Servo-Spielsteine erzeugt werden sollen, sowie die Fabrizioen-Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, und dem Zeitpunkt, zu dem die Marken hinzugefügt bzw. die Spielsteine erzeugt werden, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

* Fabrizioen bewirkt nicht, dass die Kreatur mit der Fähigkeit bereits mit +1/+1-Marken auf ihr ins Spiel kommt. Der Waffenbaukunst-Enthusiast kommt beispielsweise als eine 0/1 Kreatur ins Spiel und erst dann geht seine Fabrizioen-Fähigkeit auf den Stapel. Spieler können Aktionen ausführen (zum Beispiel Spontanzauber wirken), während die Fähigkeit darauf wartet, verrechnet zu werden.

* Falls du aus einem beliebigen Grund keine +1/+1-Marken auf die Kreatur legen kannst (zum Beispiel falls sie nicht mehr im Spiel ist), erzeugst du einfach die Servo-Spielsteine.

Zyklus: Mechakolosse

Die Mechakolosse sind fünf der beeindruckendsten Konstrukte, die Kaladeshs Ingenieure jemals zusammengebaut haben. Bei allen fünf handelt es sich um Artefaktkreaturen, die farbiges Mana benötigen, um gewirkt zu werden, und eine mächtige ausgelöste Fähigkeit haben, wenn sie ins Spiel kommen.

Todbringender Mechakoloss

{4} {B} {B}

Artefaktkreatur — Konstrukt

5/4

Bedrohlich

Wenn der Todbringende Mechakoloss ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur deiner Wahl zerstören. Falls eine Kreatur auf diese Weise zerstört wird, erhältst du Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft dazu.

* Jeder Mechakoloss ist eine Artefaktkreatur, die farbiges Mana benötigt, um gewirkt zu werden. Sie sind nicht farblos – jeder Mechakoloss hat jene Farbe, die durch seine Manakosten festgelegt ist.

Zyklus: Kaladesh „Speed-Länder“

Das *Kaladesh*-Set enthält einen Zyklus von fünf Ländern, die zwei verschiedene Manafarben produzieren können und getappt ins Spiel kommen, es sei denn, du kontrollierst zwei oder weniger andere Länder.

Verborgener Innenhof

Land

Der Verborgene Innenhof kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder weniger andere Länder. {T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {W} oder {B}.

* Falls eines dieser Länder als dein erstes, zweites oder drittes Land ins Spiel kommt, kommt es ungetappt ins Spiel. Falls du allerdings drei oder mehr andere Länder kontrollierst, kommt es getappt ins Spiel.

* Falls eines dieser Länder gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Ländern ins Spiel kommt (zum Beispiel durch Landschaftswechsel oder Verformte Welt), werden diese anderen Länder nicht mitgezählt, wenn bestimmt wird, wie viele andere Länder du kontrollierst.

Neuvorstellung: Story-Schlüsselmoment-Karten

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

Story-Schlüsselmoment 1: Erfindermesse

Story-Schlüsselmoment 2: Inhaftiert vom Konsulat

Story-Schlüsselmoment 3: Blockierende Falle

Story-Schlüsselmoment 4: Schicksalsträchtige Machtprobe

Story-Schlüsselmoment 5: Unfaire Konfiszierung

Die Story-Schlüsselmoment-Karten im *Kaladesh*-Set 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 Story die Karte auftaucht.

KARTENSPEZIFISCHES

Abriss-Stampfer

{6}

Artefakt — Fahrzeug

10/7

Der Abriss-Stampfer kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

Bemannen 5 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 5 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

* Sobald der Abriss-Stampfer 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 er ungeblockt wird.

Akrobatisches Manöver

{2}{W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe ihre Karte dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

Ziehe eine Karte.

* Nachdem die Kreatur 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, bevor 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.

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

Animationsmodul

{1}

Artefakt

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine bleibende Karte, die du kontrollierst, gelegt werden, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturenspielstein.

{3}, {T}: Bestimme eine Marke auf einer bleibenden Karte oder einem Spieler deiner Wahl. Gib dieser bleibenden Karte oder diesem Spieler eine weitere Marke dieser Sorte.

* Falls +1/+1-Marken gleichzeitig auf mehrere bleibende Karten, die du kontrollierst, gelegt werden, wird die erste Fähigkeit des Animationsmoduls einmal für jede dieser bleibenden Karten ausgelöst.

* Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Marken auf eine bleibende Karte gelegt werden, werden sowohl ausgelöst, wenn eine bleibende Karte mit Marken ins Spiel kommt, als auch wenn ein Spieler Marken auf eine bleibende Karte legt.

* Du kannst {1} nur so oft bezahlen, wie die erste Fähigkeit des Animationsmoduls verrechnet wird. Du kannst nicht mehr bezahlen, um zusätzliche Servo-Spielsteine zu erzeugen.

Anstürmende Balliste

{5}

Artefakt — Fahrzeug

6/6

Immer wenn die Anstürmende Balliste angreift, fügt sie einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

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.*)

* Die ausgelöste Fähigkeit der Anstürmenden Balliste wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden. Eine Kreatur, der auf diese Weise tödlicher Schaden zugefügt wird, kann nicht mehr blocken.

Ära der Innovationen

{1}{U}

Verzauberung

Immer wenn ein Artefakt oder ein Handwerker unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {1} bezahlen.

Falls du dies tust, erhältst du {EE} (*zwei Energiemarken*).

Bezahle {EEEEEE}, opfere die Ära der Innovationen: Ziehe drei Karten.

* Falls eine Kreatur sowohl ein Artefakt als auch ein Handwerker ist und unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird die ausgelöste Fähigkeit der Ära der Innovationen nur einmal ausgelöst.

* Du kannst {1} nur so oft bezahlen, wie die erste Fähigkeit der Ära der Innovationen verrechnet wird. Du kannst nicht mehr bezahlen, um mehr als {EE} zu erhalten.

Asservatenkammer

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{4}, {T}, opfere die Asservatenkammer: Lege die obersten fünf Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Dann kannst du eine Artefaktkarte aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek legen.

* Die Fähigkeit der Asservatenkammer hat die Artefaktkarte in deinem Friedhof nicht als Ziel. Du kannst eine der fünf Karten bestimmen, die du aus deiner Bibliothek dorthin gelegt hast.

Äther-Passat

{2}{U}

Spontanzauber

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, und eine bleibende Karte deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

* Falls eine dieser Karten zu einem illegalen Ziel wird, wird die andere auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht. Falls beide Ziele illegal werden, wird der Äther-Passat neutralisiert.

Äthergeborener Marodeur

{3}{B}

Kreatur — Äthergeborener, Räuber

2/2

Fliegend, Lebensverknüpfung

Wenn der Äthergeborene Marodeur ins Spiel kommt, bewege eine beliebige Anzahl an +1/+1-Marken von anderen bleibenden Karten, die du kontrollierst, auf den Äthergeborenen Marodeur.

* Du kannst +1/+1-Marken von einer beliebigen Anzahl anderer bleibender Karten, die du kontrollierst, bewegen, nicht nur von einer.

* Du bestimmst, welche Marken bewegt werden sollen, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Äthergeborenen Marodeurs verrechnet wird.

* Du kannst auch bestimmen, dass keine +1/+1-Marken bewegt werden.

* Falls einer Kreatur Schaden zugefügt wurde, bleibt der Schaden bis zum Aufräumsegment auf dieser Kreatur vermerkt. Falls der Äthergeborene Marodeur Marken von einer Kreatur bewegt, der zuvor Schaden zugefügt wurde, wird diese Kreatur zerstört, falls der Schaden nun tödlich ist.

Ätherkollaps

{1}{U}

Verzauberung — Aura

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

Verzaubert eine Kreatur oder ein Fahrzeug

Wenn der Ätherkollaps ins Spiel kommt, erhältst du {EE} (*zwei Energiemarken*).

Die verzauberte bleibende Karte erhält -4/-0.

* Falls die Kreatur oder das Fahrzeug zu einem illegalen Ziel wird, während der Ätherkollaps auf dem Stapel liegt, wird der Ätherkollaps neutralisiert. Er kommt nicht ins Spiel und du erhältst nicht {EE}.

Ätherstrom-Reservoir

{4}

Artefakt

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, erhältst du für jeden Zauberspruch, den du in diesem Zug gewirkt hast, 1 Lebenspunkt dazu.

Bezahle 50 Lebenspunkte: Das Ätherstrom-Reservoir fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 50 Schadenspunkte zu.

* Die erste Fähigkeit zählt den Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, und zusätzlich alle anderen Zaubersprüche, die du früher in diesem Zug gewirkt hast.

* Die erste Fähigkeit zählt auch solche Zaubersprüche, die du in deinem aktuellen Zug gewirkt hast, als du das Ätherstrom-Reservoir noch nicht kontrolliert hast, auch falls diese Zaubersprüche neutralisiert wurden.

* Die Anzahl der Zaubersprüche, die du gewirkt hast, wird erst gezählt, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Ätherstrom-Reservoirs verrechnet wird. Falls du beispielsweise einen Zauberspruch wirkst und dann auf die ausgelöste Fähigkeit mit einem zweiten Zauberspruch antwortest, erhältst du insgesamt 4 Lebenspunkte dazu.

* Die erste Fähigkeit des Ätherstrom-Reservoirs wird nicht ausgelöst, wenn du das Ätherstrom-Reservoir selbst wirkst.

Äthersturm-Roc

{2}{W}{W}

Kreatur — Vogel

3/3

Fliegend

Immer wenn der Äthersturm-Roc oder eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du {E} (eine Energiemarke).

Immer wenn der Äthersturm-Roc angreift, kannst du {EE} bezahlen. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf ihn und tappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert.

* Eine Kreatur, die zur gleichen Zeit wie der Äthersturm-Roc ins Spiel kommt, löst seine erste ausgelöste Fähigkeit aus.

* Die letzte ausgelöste Fähigkeit des Äthersturm-Rocs wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden. Eine auf diese Weise getappte Kreatur kann also nicht mehr blocken.

* Du musst für die letzte Fähigkeit des Äthersturm-Rocs keine Kreatur als Ziel bestimmen. Falls du ein Ziel bestimmst und dieses Ziel illegal wird, wird die Fähigkeit neutralisiert. Du kannst dann nicht mehr {EE} bezahlen, um eine Marke auf den Äthersturm-Roc zu legen.

Ausgewählt zur Inspektion

{U}

Spontanzauber

Bringe eine getappte Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück. Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.*)

* Falls die als Ziel gewählte Kreatur enttappt wird (oder auf anderem Weg ein illegales Ziel wird), bevor Ausgewählt zur Inspektion verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert. Die Kreatur bleibt im Spiel und du wendest nicht Hellsicht 1 an.

Ausräuchern

{3}{W}{W}

Hexerei

Zerstöre alle Kreaturen. Du erhältst 1 Lebenspunkt für jede auf diese Weise zerstörte Kreatur dazu.

* Auch falls auf diese Weise zerstörte Kreaturen in eine andere Zone als auf einen Friedhof gelegt werden, zählen sie bei der Ermittlung der Lebenspunktezahl mit.

* Kreaturen mit Unzerstörbarkeit werden auf diese Weise nicht zerstört.

Bastion-Mastodon

{5}

Artefaktkreatur — Elefant

4/5

{W}: Das Bastion-Mastodon erhält Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

* Wurde das Bastion-Mastodon bereits zum Angreifen getappt, wird es nicht enttappt, falls es Wachsamkeit erhält.

Befreiende Verbrennung (*nur im Planeswalker-Deck*)

{4} {R}

Hexerei

Die Befreiende Verbrennung fügt einer Kreatur deiner Wahl 6 Schadenspunkte zu. Du kannst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Chandra, Pyrogenie, durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel für die Befreiende Verbrennung wird, wird der Zauberspruch neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. Du suchst nicht nach Chandra, Pyrogenie.

Blockierende Falle

{3}

Artefakt

Die Blockierende Falle kommt getappt ins Spiel.

Wenn die Blockierende Falle ins Spiel kommt, erhältst du {EE} (*zwei Energiemarken*).

{T}, bezahle {E}: Tappe eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl. Ihre bzw. seine aktivierten Fähigkeiten können in diesem Zug nicht aktiviert werden.

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

* Hat ein Spieler eine Fähigkeit bereits angekündigt, kann die Blockierende Falle nicht mehr verwendet werden, um sie zu verhindern. Ihre letzte Fähigkeit muss aktiviert werden, bevor dieser Spieler die Fähigkeit aktiviert.

* Spieler können auf die letzte Fähigkeit der Blockierenden Falle antworten, indem sie eine Fähigkeit der als Ziel bestimmten bleibenden Karte aktivieren, falls die Zeitpunkts-Einschränkungen es zulassen.

* Nachdem ein Planeswalker ins Spiel kommt, erhält der aktive Spieler Priorität und kann eine Fähigkeit dieses Planeswalkers aktivieren, bevor irgendein Spieler die letzte Fähigkeit der Blockierenden Falle aktivieren kann.

* Ein getappter Planeswalker kann normal angegriffen werden und ihm kann normal Schaden zugefügt werden.

* Falls die getappte Kreatur auf irgendeine Weise enttappt wird, kann sie normal angreifen und blocken, doch ihre Fähigkeiten können in diesem Zug weiterhin nicht aktiviert werden.

Bomat-Kurier

{1}

Artefaktkreatur — Konstrukt

1/1

Eile

Immer wenn der Bomat-Kurier angreift, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek verdeckt ins Exil. (*Du darfst sie nicht anschauen.*)

{R}, wirf alle Karten aus deiner Hand ab, opfere den Bomat-Kurier: Bringe alle durch den Bomat-Kurier ins Exil geschickten Karten auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

* Jeder Bomat-Kurier, den du kontrollierst, hat seinen eigenen Vorrat an Karten. Die letzte Fähigkeit des Bomat-Kuriers bringt nur diese Karten auf deine Hand, nicht die irgendeines anderen Bomat-Kuriers.

* Falls der Bomat-Kurier das Spiel verlässt, bevor du seine letzte Fähigkeit aktivierst, bleiben alle durch seine ausgelöste Fähigkeit ins Exil geschickten Karten für den Rest des Spiels verdeckt im Exil. Falls du denselben Bomat-Kurier irgendwie ins Spiel zurückbringst, ist er ein neues Objekt ohne Verbindung zu diesen verdeckten Karten.

* Du kannst die Kosten, „alle Karten aus deiner Hand abwerfen“, auch bezahlen, wenn du keine Karten auf der Hand hast.

Brandgefährlicher Mechakoloss

{4} {R} {R}

Artefaktkreatur — Konstrukt

6/6

Erstschlag

Wenn der Brandgefährliche Mechakoloss ins Spiel kommt, kann dich ein Gegner deiner Wahl drei Karten ziehen lassen. Falls er dies nicht tut, lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Dann fügt der Brandgefährliche Mechakoloss diesem Spieler Schadenspunkte in Höhe der Summe der umgewandelten Manakosten jener Karten zu.

* Falls eine der auf deinen Friedhof gelegten Karten {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls du weniger als drei Karten in deiner Bibliothek hast, kann der Gegner dich drei Karten ziehen lassen. In diesem Fall verlierst du das Spiel, sowie das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden.

* Während die ausgelöste Fähigkeit des Brandgefährlichen Mechakolosses verrechnet wird, kann kein Spieler andere Aktionen ausführen, als die vom Mechakoloss angegebenen. Sobald der Gegner entschieden hat, kann kein Spieler Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, bis die Karten gezogen oder auf den Friedhof gelegt wurden und der Schaden zugefügt wurde (falls zutreffend).

Bronzeviertel-Überwacher

{3}

Artefaktkreatur — Eidechse

3/2

{R}: Der Bronzeviertel-Überwacher erhält Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

* Sobald der Bronzeviertel-Überwacher von einer Kreatur legal geblockt wurde, führt das Erhalten von Bedrohlichkeit nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

* Mehrfaches Vorkommen von Bedrohlichkeit hat keine zusätzliche Wirkung.

Chandra, Fackel des Widerstands

{2} {R} {R}

Planeswalker — Chandra

4

+1: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst diese Karte wirken. Falls du dies nicht tust, fügt Chandra, Fackel des Widerstands, jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

+1: Erhöhe deinen Manavorrat um {R} {R}.

−3: Chandra, Fackel des Widerstands, fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

−7: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, fügt dieses Emblem einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.“

* Ein Effekt, der dich dazu auffordert, eine Karte zu „wirken“, erlaubt dir nicht, Länder zu spielen. Falls mit Chandras erster Fähigkeit eine Länderkarte ins Exil geschickt wird, kannst du sie nicht spielen und Chandra fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

* Falls du die ins Exil geschickte Karte wirkst, wirkst du sie als Teil der Verrechnung von Chandras Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Andere Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“).

* Du musst die Kosten für die ins Exil geschickte Karte bezahlen, falls du sie wirkst. Du kannst alternative Kosten wie Auftauchen-Kosten für diese Karte bezahlen, anstatt ihrer Manakosten.

* Loyalitätsfähigkeiten können keine Manafähigkeiten sein. Chandras zweite Fähigkeit verwendet den Stapel und kann neutralisiert oder auf andere Weise beantwortet werden. Wie alle Loyalitätsfähigkeiten kann sie nur einmal pro Zug aktiviert werden, und zwar während deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist und nur, wenn noch keine anderen Loyalitätsfähigkeiten dieses Planeswalkers in diesem Zug aktiviert wurden.

* Das von Chandras letzter Fähigkeit erzeugte Emblem ist farblos. Der Schaden, den es zufügt, kommt von einer farblosen Quelle.

* Die Fähigkeit von Chandras Emblem wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

* In einer Partie Two-Headed Giant fügt Chandras erste Fähigkeit dem gegnerischen Team insgesamt 4 Schadenspunkte zu.

Chandra, Pyrogenie (*nur im Planeswalker-Deck*)

{4} {R} {R}

Planeswalker — Chandra

5

+2: Chandra, Pyrogenie, fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

−3: Chandra, Pyrogenie, fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

−10: Chandra, Pyrogenie, fügt einem Spieler deiner Wahl und jeder Kreatur, die er kontrolliert, 6 Schadenspunkte zu.

* Die letzte Fähigkeit von Chandra, Pyrogenie, hat die Kreaturen nicht als Ziel. Einer Kreatur mit Fluchsicherheit, die von dem Spieler deiner Wahl kontrolliert wird, wird auf diese Weise Schaden zugefügt.

* In einer Partie Two-Headed Giant fügt Chandras erste Fähigkeit dem gegnerischen Team insgesamt 4 Schadenspunkte zu.

Chandras Pyrohelix

{1} {R}

Spontanzauber

Chandras Pyrohelix fügt 2 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein oder zwei Kreaturen und/oder Spieler deiner Wahl du bestimmst.

* Du teilst den Schaden auf, sowie du Chandras Pyrohelix wirkst, nicht sowie sie verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. Anders ausgedrückt: Sowie du Chandras Pyrohelix wirkst, bestimmst du, ob sie einem einzelnen Ziel 2 Schadenspunkte oder zwei Zielen je 1 Schadenspunkt zufügt.

* Falls Chandras Pyrohelix zwei Kreaturen als Ziel hat und eine ein illegales Ziel wird, wird dem verbliebenen Ziel 1 Schadenspunkt zugefügt, nicht 2.

Dämon der düsteren Intrigen

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

Kreatur — Dämon

5/5

Fliegend

Wenn der Dämon der düsteren Intrigen ins Spiel kommt, erhalten alle anderen Kreaturen -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, erhältst du {E} (*eine Energiemarke*).

{2}{B}, bezahle {EEEE}: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle getappt ins Spiel.

* Welche Kreaturen von der ersten ausgelösten Fähigkeit des Dämons der düsteren Intrigen betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später in diesem Zug Kreaturen werden, erhalten nicht -2/-2.

* Die zweite ausgelöste Fähigkeit des Dämons der düsteren Intrigen wird immer ausgelöst, wenn eine andere Kreatur aus irgendeinem Grund stirbt, nicht nur wegen der ersten ausgelösten Fähigkeit.

* Falls der Dämon der düsteren Intrigen zur gleichen Zeit wie eine andere Kreatur stirbt, wird seine zweite ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.

* Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer einer Kreatur die Partie verlässt, nachdem du sie mit der letzten Fähigkeit des Dämons der düsteren Intrigen ins Spiel gebracht hast, verlässt die Kreatur die Partie mit diesem Spieler. Falls du die Partie vor diesem Spieler verlässt, wird die Kreatur ins Exil geschickt.

Depala, vorbildliche Pilotin

{1}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Pilot

3/3

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

Jedes Fahrzeug, das du kontrollierst, erhält +1/+1, solange es eine Kreatur ist.

Immer wenn Depala, vorbildliche Pilotin, getappt wird, kannst du {X} bezahlen. Falls du dies tust, decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf und nimm davon alle Zwerg- und Fahrzeug-Karten auf deine Hand. Lege dann den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Die letzte Fähigkeit von Depala, vorbildliche Pilotin, ist eine ausgelöste Fähigkeit, keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, Depala jederzeit nach Belieben zu tappen; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, um sie zu tappen (zum Beispiel angreifen).

* Damit diese Fähigkeit ausgelöst wird, muss Depalas Zustand von ungetappt zu getappt wechseln. Falls ein Effekt versucht, Depala zu tappen, und sie war zu diesem Zeitpunkt schon getappt, wird diese Fähigkeit nicht ausgelöst.

Die Konkurrenz eliminieren

{4}{B}

Hexerei

Opfere X Kreaturen als zusätzliche Kosten, um Die Konkurrenz eliminieren zu wirken.

Zerstöre X Kreaturen deiner Wahl.

* Sobald du angekündigt hast, dass du Die Konkurrenz eliminieren wirkst, kann kein Spieler versuchen, Kreaturen zu entfernen, die du opfern möchtest.

* Falls du Die Konkurrenz eliminieren auf irgendeine Weise wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, bestimmst du dennoch einen Wert für X und opferst X Kreaturen.

Die Schwachen jagen

{3}{G}

Hexerei

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Dann kämpft die Kreatur gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Du kannst Die Schwachen jagen nicht wirken, es sei denn, du wählst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, sowie Die Schwachen jagen verrechnet wird, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

* Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, Die Schwachen jagen zu verrechnen, legst du keine +1/+1-Marke auf sie. Falls diese Kreatur ein legales Ziel ist, die andere Kreatur aber nicht, legst du dennoch eine Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst.

Dovin Baan

{2}{W}{U}

Planeswalker — Dovin

3

+1: Bis zu deinem nächsten Zug erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl -3/-0 und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

-1: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte.

-7: Du erhältst ein Emblem mit „Deine Gegner können während ihres Enttappsegments nicht mehr als zwei bleibende Karten enttappen.“

* Dovin Baans erste Fähigkeit kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, nicht nur eine Kreatur mit einer aktivierten Fähigkeit. Sie kann auch aktiviert werden ohne eine Kreatur als Ziel zu haben.

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

* Ein Gegner, der von Dovin Baans Emblem betroffen ist, bestimmt selbst, welche zwei seiner bleibenden Karten enttappen, nicht du.

Dukhara-Pfau

{4}

Artefaktkreatur — Vogel

2/4

{U}: Der Dukhara-Pfau erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

* Wenn die Fähigkeit des Dukhara-Pfaus aktiviert wird, nachdem er von einer Kreatur ohne Flugfähigkeit oder Reichweite geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

Dynavolt-Turm

{3}

Artefakt

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhältst du {EE} (*zwei Energiemarken*).

{T}, bezahle {EEEE}: Der Dynavolt-Turm fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Dynavolt-Turms wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

Eifriges Konstrukt

{2}

Artefaktkreatur — Konstrukt

2/2

Wenn das Eifrige Konstrukt ins Spiel kommt, kann jeder Spieler Hellsicht 1 anwenden. (*Betrachte für Hellsicht 1 die oberste Karte deiner Bibliothek, dann kannst du diese Karte unter deine Bibliothek legen.*)

* Sowie die ausgelöste Fähigkeit des Eifrigen Konstrukts verrechnet wird, wendet zuerst der Spieler, der am Zug ist, Hellsicht 1 an, dann alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Jeder Spieler weiß, welche Wahl die anderen Spieler getroffen haben, die vor ihm an der Reihe waren.

Elegante Klingenschleifer

{4} {G} {G}

Kreatur — Elf, Handwerker

3/4

Die Eleganten Klingenschleifer können von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

Fabrizieren 2 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege zwei +1/+1-Marken auf sie oder erzeuge zwei 1/1 farblose Servo-Artefaktkreaturenspielsteine.*)

* Sobald die Eleganten Klingenschleifer von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr legal geblockt wurden, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur auf 2 oder weniger nicht dazu, dass die Eleganten Klingenschleifer ungeblockt werden.

Elektrostatischer Prügler

{3}

Artefaktkreatur — Konstrukt

1/1

Wenn der Elektrostatische Prügler ins Spiel kommt, erhältst du {EEE} (*drei Energiemarken*).

Bezahle {EEE}: Der Elektrostatische Prügler erhält +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich seiner Stärke ist.

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die letzte Fähigkeit des Elektrostatischen Prüglers verrechnet wird.

* Falls die Stärke des Elektrostatischen Prüglers negativ wird, senkt seine letzte Fähigkeit Stärke und Widerstandskraft. Falls die Stärke des Elektrostatischen Prüglers zum Beispiel -2 beträgt, lässt seine letzte Fähigkeit ihn -2/-2 erhalten.

Embraal-Scherge

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/1

Der Embraal-Scherge kommt getappt ins Spiel.

Der Embraal-Scherge hat Bedrohlichkeit, solange du ein Artefakt kontrollierst.

* Sobald der Embraal-Scherge von einer Kreatur legal geblockt wurde, führt das Erhalten von Bedrohlichkeit nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

Emotionales Wiedersehen

{1} {R}

Hexerei

Wirf als zusätzliche Kosten, um Emotionales Wiedersehen zu wirken, zwei Karten ab.

Ziehe drei Karten.

* Da das Abwerfen der zwei Karten zusätzliche Kosten sind, kannst du das Emotionale Wiedersehen nicht wirken, falls du nicht zwei oder mehr andere Karten auf der Hand hast.

Erfahrener Rennfahrer

{R} {W}

Kreatur — Zwerg, Pilot

3/1

Wenn der Erfahrene Rennfahrer ins Spiel kommt, wende Hellsicht 2 an.

Immer wenn der Erfahrene Rennfahrer ein Fahrzeug bemannt, erhält das Fahrzeug +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Die letzte Fähigkeit des Erfahrenen Rennfahrers wird ausgelöst, wenn er getappt wird, um eine Bemannen-Fähigkeit zu aktivieren. Selbst wenn der Erfahrene Rennfahrer das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, erhält das Fahrzeug +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Die letzte Fähigkeit des Erfahrenen Rennfahrers wird vor der Bemannen-Fähigkeit verrechnet, für die er getappt wurde. Der +1/+1-Bonus gilt, sowie das Fahrzeug eine Artefaktkreatur wird.

Erfindermesse

Legendäres Land

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du drei oder mehr Artefakte kontrollierst, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{4}, {T}, opfere die Erfindermesse: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du drei oder mehr Artefakte kontrollierst.

* Kein Spieler kann in einem Zug eine Aktion ausführen, bevor die ausgelöste Fähigkeit der Erfindermesse überprüft, ob sie ausgelöst wird. Falls du nicht drei oder mehr Artefakte kontrollierst, wird sie nicht ausgelöst.

* Falls du drei oder mehr Artefakte kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu. Die Artefakte, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, müssen nicht dieselben Artefakte sein, die du kontrolliert hast, als sie ausgelöst wurde. Falls du zu diesem Zeitpunkt nicht mehr drei oder mehr Artefakte kontrollierst, erhältst du keine Lebenspunkte dazu.

* Wenn du die letzte aktivierte Fähigkeit der Erfindermesse verwendest, wird die Anzahl der Artefakte, die du kontrollierst, nur überprüft, sowie du sie aktivierst. Sie wird nicht noch einmal überprüft, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Essenzextraktion

{1} {B} {B}

Spontanzauber

Essenzextraktion fügt einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, wird die Essenzextraktion neutralisiert und du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Ewiglaufende Uhr

{2}

Artefakt

{T}: Lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.

{2}, schicke die Ewiglaufende Uhr ins Exil: Mische eine beliebige Anzahl an Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof in deine Bibliothek.

* Du kannst die zweite Fähigkeit der Ewiglaufenden Uhr ohne Ziele aktivieren, nur um deine Bibliothek zu mischen. Falls du Ziele bestimmst und alle Ziele illegal werden, wird die Fähigkeit neutralisiert und du mischst nicht deine Bibliothek.

Fabrikationsmodul

{3}

Artefakt

Immer wenn du eine oder mehrere {E} (*Energiemarken*) erhältst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

{4}, {T}: Du erhältst {E}.

* Falls du mehrere {E} auf einmal erhältst, legst du nur eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur, nicht eine Marke pro {E}. Falls du mehrere {E} zu unterschiedlichen Zeitpunkten erhältst, wird die Fähigkeit des Fabrikationsmoduls jedes Mal einmal ausgelöst.

Fragmentieren

{W}

Hexerei

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger.

* Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Die umgewandelten Manakosten eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, sind 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat die umgewandelten Manakosten dessen, was er kopiert.

Funke der Kreativität

{R}

Hexerei

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst den Funken der Kreativität jener Kreatur Schaden in Höhe der umgewandelten Manakosten der ins Exil geschickten Karte zufügen lassen. Falls du dies nicht tust, kannst du die Karte bis zum Ende des Zuges spielen.

* Du kannst den Funken der Kreativität nicht wirken, ohne eine Kreatur als Ziel zu bestimmen. Falls die Kreatur ein illegales Ziel für den Funken der Kreativität wird, tritt keiner seiner Effekte ein. Du schickst die oberste Karte deiner Bibliothek nicht ins Exil.

* Falls eine Karte im Exil {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls auf diese Weise eine Länderkarte ins Exil geschickt wird, kannst du das Land bis zum Ende des Zuges spielen, falls du noch ein Land spielen kannst.

* Du musst alle Kosten bezahlen, um die ins Exil geschickte Karte zu spielen. Du kannst alternative oder zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.

* Der Funke der Kreativität ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Kreaturenkarte ohne Aufblitzen ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.

Gebändigter Blitz

{1}{R}

Spontanzauber

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst {EEE} (*drei Energiemarken*), dann kannst du eine beliebige Menge {E} bezahlen. Der Gebändigte Blitz fügt der bestimmten Kreatur entsprechend viele Schadenspunkte zu.

* Du bestimmst die Kreatur deiner Wahl, sowie du den Gebändigten Blitz wirkst. Du entscheidest erst, wie viele {E} du bezahlst, wenn der Gebändigte Blitz verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, wie viele {E} du bezahlst, und dem Zeitpunkt, zu dem der Kreatur entsprechend viele Schadenspunkte zugefügt werden, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, wird der Gebändigte Blitz neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst weder {EEE} noch die Möglichkeit, eine beliebige Menge {E} zu bezahlen.

Gebaut für die Ewigkeit

{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls es eine Artefaktkreatur ist, erhält sie Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören ihn nicht.*)

* Eine Artefaktkreatur erhält sowohl Unzerstörbarkeit als auch +2/+2.

Gebaut um zu zerschmettern

{R}

Spontanzauber

Eine angreifende Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges. Falls es eine Artefaktkreatur ist, verursacht sie Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Eine Artefaktkreatur verursacht Trampelschaden und erhält +3/+3.

Gebietstreuer Gierschlund

{3}{R}

Kreatur — Gremlin

2/2

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du eine oder mehrere {E} (*Energiemarken*) erhältst, erhält der Gebietstreue Gierschlund +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

* Falls du gleichzeitig mehrere {E} erhältst, erhält der Gebietstreue Gierschlund nur einmal +2/+2, nicht +2/+2 für jedes {E}. Falls du mehrere {E} zu unterschiedlichen Zeitpunkten erhältst, wird die Fähigkeit jedes Mal einmal ausgelöst.

Gesundheitsgefährdende Umstände

{2} {B} {G}

Hexerei

Kreaturen ohne Marken erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

* Die Gesundheitsgefährdenden Umständen berücksichtigen nicht, welche Sorte von Marke eine Kreatur hat. Es spielt keine Rolle, ob es eine +1/+1-Marke, -1/-1-Marke, LadungsMarke oder SchicksalsMarke ist – jede Sorte von Marke bewirkt, dass eine Kreatur nicht betroffen wird.

* Welche Kreaturen von den Gesundheitsgefährdenden Umständen betroffen sind, wird ermittelt, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Kreaturen, die später in diesem Zug eine Marke erhalten, haben weiterhin -2/-2. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen oder ihre Marken später in diesem Zug verlieren, und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später in diesem Zug Kreaturen werden, erhalten nicht -2/-2.

Ghirapur-Führer

{2} {G}

Kreatur — Elf, Späher

3/2

{2} {G}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kann in diesem Zug von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

* Sobald eine angreifende Kreatur legal geblockt wurde, führt das Aktivieren der Fähigkeit des Ghirapur-Führers nicht dazu, dass sie ungeblockt wird. Sobald eine Kreatur mit Stärke 3 oder mehr eine Kreatur geblockt hat, die von der Fähigkeit des Ghirapur-Führers betroffen ist, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Ghirapur-Orrery

{4}

Artefakt

Jeder Spieler darf in jedem seiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers und falls jener Spieler keine Karten auf der Hand hat, zieht er drei Karten.

* Die erste Fähigkeit des Ghirapur-Orrerys erlaubt es einem Spieler, während seiner Hauptphase ein zusätzliches Land zu spielen. Dies folgt den normalen Timing-Regeln für das Spielen von Ländern.

* Die erste Fähigkeit des Ghirapur-Orrerys ist kumulativ, falls mehr als eines im Spiel ist.

* Kein Spieler kann in einem Zug eine Aktion ausführen, bevor die zweite Fähigkeit des Ghirapur-Orrerys überprüft, ob sie ausgelöst wird. Falls der Spieler, dessen Zug es ist, mindestens eine Karte auf der Hand hat, wird sie nicht ausgelöst.

* Falls der Spieler mindestens eine Karte auf der Hand hat, sowie die zweite Fähigkeit des Ghirapur-Orrerys verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Insbesondere gilt: Ein zweites Ghirapur-Orrery lässt einen Spieler nicht zusätzlich drei weitere Karten ziehen, es sei denn, der Spieler leert seine Hand, nachdem die Fähigkeit des ersten Ghirapur-Orrery verrechnet wurde.

* Das Ziehsegment folgt auf das Versorgungssegment, also hat das Ziehen einer Karte als rundenbasierte Aktion keinen Einfluss darauf, ob die zweite Fähigkeit des Ghirapur-Orrerys ausgelöst wird.

* In einer Partie Two-Headed Giant wird die zweite Fähigkeit des Ghirapur-Orrerys für jeden Spieler eines Teams separat ausgelöst. Falls ein Spieler Karten auf der Hand hat, kann die Fähigkeit dennoch für den anderen Spieler ausgelöst werden.

Gießerei-Inspektor

{3}

Artefaktkreatur — Konstrukt

3/2

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

* Falls die Manakosten eines Artefaktzaubers {X} enthalten, bestimmst du zuerst einen Wert für X und reduzierst dann die Kosten um {1}. Ein Artefakt, das {X} kostet, mit einem für X bestimmten Wert von 4, kostet beim Wirken also zum Beispiel {3}, falls du den Gießerei-Inspektor kontrollierst.

* Sobald ein Spieler einen Artefaktzauber angekündigt hat, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, um zu versuchen, den Gießerei-Inspektor zu entfernen, bevor die Kosten dieses Zauberspruchs festgelegt werden.

Gonti, Fürst der Opulenz

{2} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Äthergeborener, Räuber

2/3

Todesberührung

Wenn Gonti, Fürst der Opulenz, ins Spiel kommt, schaue dir die obersten vier Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl an, schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege dann den Rest in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek. Solange die Karte im Exil ist, kannst du sie anschauen, sie wirken und Mana ausgeben, als wäre es Mana beliebigen Typs, um sie zu wirken.

* Du kannst diese Karte anschauen und sie wirken (und Mana ausgeben, um sie zu wirken, als wäre es Mana beliebigen Typs), auch falls Gonti das Spiel verlässt. Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über Gonti übernimmt, kann dieser Spieler die Karte nicht anschauen oder wirken, aber du kannst das immer noch tun.

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

* Du musst die Kosten für die ins Exil geschickte Karte bezahlen, falls du sie wirkst. Du kannst alternative Kosten wie Auftauchen-Kosten für diese Karte bezahlen, anstatt ihrer Manakosten.

* Gonti ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Kreaturenkarte ohne Aufblitzen ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.

* Das Wirken der Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.

* Falls du die Partie verlässt, bleibt die Karte dauerhaft und verdeckt im Exil. Kein Spieler kann sie sich anschauen.

Hammerfaust-Türbrecher

{3}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

4/2

Wenn der Hammerfaust-Türbrecher ins Spiel kommt, erhältst du {EE} (*zwei Energiemarken*).

Immer wenn der Hammerfaust-Türbrecher angreift, kannst du {E} bezahlen. Falls du dies tust, kann eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht blocken.

* Die Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug gar keine Kreaturen blocken. Der Effekt ist nicht darauf beschränkt, dass die Kreatur nur den Hammerfaust-Türbrecher nicht blocken kann.

Heimtückischer Wille

{2}{U}{U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.
- Du kannst neue Ziele für einen Zauberspruch deiner Wahl bestimmen.
- Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Falls du neue Ziele für den Zauberspruch deiner Wahl oder für die Kopie bestimmst, müssen diese Ziele legale Ziele sein.

* Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie.

* Der dritte Modus kann jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei kopieren, nicht nur solche mit Zielen.

* Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

* Die Kopie hat die gleichen Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, falls du keine neuen bestimmst. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues erlaubtes Ziel finden kannst, dann bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht erlaubt ist).

* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder ähnlichem beginnt), hat die Kopie den gleichen Modus. Ein anderer Modus kann nicht bestimmt werden.

* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie bei Die Konkurrenz eliminieren), hat die Kopie den gleichen Wert für X.

* Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde (wie bei Chandras Pyrohelix), kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon).

* Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.

Hinterlistige Pläne

{1}{B}

Verzauberung

Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt, und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

{1}{B}, opfere die Hinterlistigen Pläne: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du zwei oder mehr Artefakte kontrollierst.

* Du kannst {1} nur so oft bezahlen, wie die ausgelöste Fähigkeit der Hinterlistigen Pläne verrechnet wird. Du kannst nicht mehr bezahlen, um deine Gegner mehr Lebenspunkte verlieren zu lassen.

* Die Anzahl der Artefakte, die du kontrollierst, wird nur überprüft, sowie du die letzte Fähigkeit der Hinterlistigen Pläne aktivierst. Sie wird nicht noch einmal überprüft, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit der Hinterlistigen Pläne dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 2 Lebenspunkte verliert. Du erhältst dennoch nur 1 Lebenspunkt dazu.

Hirnverbranntes Experiment

{3}{R}

Hexerei

Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Artefaktkarte aufdeckst. Bringe die Karte ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Das Hirnverbrannte Experiment fügt dir Schaden in Höhe der Anzahl der auf diese Weise aufgedeckten Karten zu.

* Die Anzahl der auf diese Weise aufgedeckten Karten beinhaltet die Artefaktkarte, die du ins Spiel bringst.

* Sobald das Hirnverbrannte Experiment beginnt verrechnet zu werden, kann kein Spieler andere Aktionen ausführen, als die vom Hirnverbrannten Experiment angegebenen, bis es fertig verrechnet wurde.

* Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sowie das Artefakt ins Spiel kommt, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn das Hirnverbrannte Experiment fertig verrechnet wurde.

* Falls du keine Artefaktkarte aufdeckst, mischst du deine Bibliothek und dir wird Schaden in Höhe der Anzahl der Karten in deiner Bibliothek zugefügt.

Inhaftiert vom Konsulat

{3}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du nicht kontrollierst

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen.

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt und falls der Zauberspruch ein einzelnes Ziel hat, ändere das Ziel auf die verzauberte Kreatur, falls möglich.

* Wenn du Inhaftiert vom Konsulat an eine Kreatur anlegst, die dein Gegner kontrolliert, bleibst du trotzdem der Beherrscher von Inhaftiert vom Konsulat. Seine letzte Fähigkeit wird immer ausgelöst, wenn deine Gegner einen Zauberspruch mit einem einzelnen Ziel wirken, nicht wenn ein Gegner des Beherrschers der Kreatur einen Zauberspruch mit einem einzelnen Ziel wirkt.

* Aura-Zaubersprüche haben eine einzelne Kreatur (die verzaubert werden soll) als Ziel und können somit die letzte Fähigkeit von Inhaftiert vom Konsulat auslösen.

* Falls ein Zauberspruch mehrere Ziele hat, hat er kein einzelnes Ziel, auch wenn für jedes dieser Ziele dasselbe Objekt bestimmt wird.

* Falls der Zauberspruch die verzauberte Kreatur nicht als Ziel haben kann, bleibt sein Ziel unverändert.

* Falls mehr als ein Inhaftiert vom Konsulat im Spiel ist, verändert die ausgelöste Fähigkeit von jedem Inhaftiert vom Konsulat das Ziel, falls möglich. Die zuletzt verrechnete Fähigkeit bestimmt, was der Zauberspruch letztendlich als Ziel hat. Falls ein Spieler mehr als ein Inhaftiert vom Konsulat kontrolliert, bestimmt er, in welcher Reihenfolge sie verrechnet werden. Falls die Auren von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden, wird die ausgelöste Fähigkeit des ersten Spielers unter ihnen in Zugreihenfolge (beginnend mit dem Spieler, dessen Zug es ist) zuletzt verrechnet.

Inspirierter Ansturm

{2}{W}{W}

Spontanzauber

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Welche Kreaturen vom Inspirierten Ansturm betroffen sind, wird ermittelt, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später in diesem Zug Kreaturen werden, erhalten nicht +2/+1.

Kambal, Konsul der Allokation

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

2/3

Immer wenn ein Gegner einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, verliert er 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Kambals Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

* Ein Nichtkreatur-Zauberspruch ist ein Zauberspruch, der keine Kreatur ist. Ein Artefaktkreaturenzauber ist kein Nichtkreatur-Zauberspruch. Länder sind niemals Zaubersprüche.

Klingenzüchter

{3}{G}{G}

Kreatur — Elf, Handwerker

1/1

Fabrizieren 2 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege zwei +1/+1-Marken auf sie oder erzeuge zwei 1/1 farblose Servo-Artefaktkreaturenspielsteine.*)

Immer wenn der Klingenzüchter angreift, kannst du andere angreifende Kreaturen bis zum Ende des Zuges +X/+X erhalten lassen, wobei X gleich der Stärke des Klingenzüchters ist.

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die letzte Fähigkeit des Klingenzüchters verrechnet wird. Er ändert sich später nicht, selbst wenn sich seine Stärke ändert. Falls der Klingenzüchter nicht länger im Spiel ist, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um den Wert von X zu bestimmen.

* Du bestimmst, ob deine anderen angreifenden Kreaturen +X/+X erhalten sollen oder nicht, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Klingenzüchters verrechnet wird, nicht, sowie sie auf den Stapel gelegt wird.

* Falls die Stärke des Klingenzüchters negativ wird, senkt seine letzte Fähigkeit Stärke und Widerstandskraft. Falls die Stärke des Klingenzüchters zum Beispiel -2 beträgt, lässt seine letzte Fähigkeit andere angreifende Kreaturen -2/-2 erhalten (falls du bestimmst, sie +X/+X erhalten zu lassen).

Konsulats-Überwachung

{3}{W}

Verzauberung

Wenn die Konsulats-Überwachung ins Spiel kommt, erhältst du {EEEE} (*vier Energiemarken*).

Bezahle {EE}: Verhindere allen Schaden, der dir in diesem Zug von einer Quelle, die du bestimmst, zugefügt würde.

* Die zweite Fähigkeit der Konsulats-Überwachung hat kein Ziel. Du bestimmst eine Schadensquelle, sowie sie verrechnet wird.

* Falls die bestimmte Quelle nicht nur dir, sondern auch einem oder mehr anderen Spielern oder bleibenden Karten Schaden zufügt, wird nur der Schaden verhindert, der dir zugefügt würde.

* Falls mehrere Ersatz- und/oder Verhinderungseffekte gleichzeitig auf denselben Schaden angewendet würden, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt würde, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden. Insbesondere gilt: Falls dir von einer Quelle, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zugefügt würde, der kein Kampfschaden ist, und du einen Planeswalker kontrollierst, bestimmst du, in welcher Reihenfolge der Effekt der Konsulats-Überwachung und der Planeswalker-Umlenkungseffekt angewendet werden. Falls du den Effekt der Konsulats-Überwachung zuerst anwendest, wird der Schaden verhindert und der Planeswalker-Umlenkungseffekt wird nicht angewendet.

Kujar-Saatformerin

{1}{G}

Kreatur — Elf, Druiden

1/2

Wenn die Kujar-Saatformerin ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Die Kujar-Saatformerin kann als Ziel ihrer eigenen ausgelösten Fähigkeit bestimmt werden.

Langlebiges Handwerk

{1}{G}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf jene Kreatur.

{5}{G}, opfere das Langlebige Handwerk: Lege eine +1/+1-Marke auf jede Kreatur, die du kontrollierst.

* Du entscheidest erst, ob du {1} bezahlst, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Langlebigen Handwerks verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, ob du bezahlst, und dem Zeitpunkt, zu dem die Kreatur eine +1/+1-Marke erhält, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

* Du kannst nur so oft {1} bezahlen, wie die ausgelöste Fähigkeit des Langlebigen Handwerks verrechnet wird. Du kannst nicht mehr bezahlen, um zusätzliche +1/+1-Marken auf eine Kreatur zu legen.

Lauf der Natur

{1}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Wachsamkeit und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Du kannst den Lauf der Natur nur wirken, wenn du sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel wählst.

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, sowie der Lauf der Natur verrechnet wird, wird kein Schaden zugefügt.

* Falls die als Ziel gewählte Kreatur, die du nicht kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie der Lauf der Natur verrechnet wird, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, dennoch Wachsamkeit und verursacht Trampelschaden.

* Trampelschaden wird nur verursacht, wenn eine Kreatur angreift und Kampfschaden zufügt, nicht bei dem Schaden, den die Kreatur durch den Lauf der Natur zufügt.

Maschinen-Verschlingerin

{5}{U}{U}

Kreatur — Schlange

5/6

Die Maschinen-Verschlingerin kostet beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.

{5}{U}: Die Maschinen-Verschlingerin kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

* Die Gesamtkosten, um die Maschinen-Verschlingerin zu wirken, werden festgesetzt, bevor du diese Kosten bezahlst. Kontrollierst du zum Beispiel drei Artefakte und darunter eines, das du opfern kannst, um deinen Manavorrat um {C} zu erhöhen, betragen die Gesamtkosten der Maschinen-Verschlingerin {2}{U}{U}. Dann kannst du das Artefakt opfern, wenn du direkt vor dem Bezahlen der Kosten seine Manafähigkeit aktivierst.

* Sobald ein Spieler angekündigt hat, die Maschinen-Verschlingerin zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, um zu versuchen, die Anzahl der Artefakte unter der Kontrolle ihres Beherrschers zu ändern, bevor die Kosten dieses Zauberspruchs festgelegt werden.

* Die erste Fähigkeit der Maschinen-Verschlingerin kann die Gesamtkosten für das Wirken des Zauberspruchs nicht unter {U}{U} senken.

* Sobald die Maschinen-Verschlingerin legal geblockt wurde, führt das Aktivieren ihrer letzten Fähigkeit nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Meisterhafter Feinmechaniker

{2}{W}

Kreatur — Zwerg, Handwerker

3/2

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

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

* Eine Kreatur, die sowohl ein Servo als auch ein Thopter ist, erhält +1/+1 und nicht +2/+2.

Meisterin der Marionetten

{4}{B}{B}

Kreatur — Mensch, Handwerker

1/3

Fabrizieren 3 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege drei +1/+1-Marken auf sie oder erzeuge drei 1/1 farblose Servo-Artefaktkreaturenspielsteine.*)

Immer wenn ein Artefakt, das du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, verliert ein Gegner deiner Wahl Lebenspunkte in Höhe der Stärke der Meisterin der Marionetten.

* Die Anzahl der verlorenen Lebenspunkte wird ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit der Meisterin der Marionetten verrechnet wird. Falls die Meisterin der Marionetten nicht länger im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte verloren werden.

* Falls die Stärke der Meisterin der Marionetten negativ ist, verliert der Gegner deiner Wahl keine Lebenspunkte (und erhält auch keine dazu).

* Falls die Meisterin der Marionetten und ein Artefakt, das du kontrollierst, gleichzeitig auf einen Friedhof gelegt werden, wird die Fähigkeit der Meisterin der Marionetten ausgelöst.

* Artefaktspielsteine, die geopfert oder zerstört werden, werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, bevor sie aufhören zu existieren. Falls du der Beherrscher des Spielsteins warst, wird die letzte Fähigkeit der Meisterin der Marionetten ausgelöst.

Messeplatz-Hüter

{2} {W}

Kreatur — Zwerg, Soldat

1/3

Wenn der Messeplatz-Hüter ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Messeplatz-Hüter das Spiel verlässt.

* Falls der Messeplatz-Hüter das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf 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 Kreaturenspielstein 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 der Messeplatz-Hüter 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 des Messeplatz-Hüters 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 den Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers nicht auf zu existieren.

Messeplatz-Trompeter

{2} {G}

Kreatur — Elefant

2/2

Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug eine +1/+1-Marke auf eine von dir kontrollierte bleibende Karte gelegt wurde, lege eine +1/+1-Marke auf den Messeplatz-Trompeter.

* Die Fähigkeit des Messeplatz-Trompeters wird ausgelöst, falls zu irgendeinem Zeitpunkt während dieses Zuges eine +1/+1-Marke auf eine bleibende Karte gelegt wurde, die du kontrolliert hast, als sie die Marke erhalten hat. Es spielt keine Rolle, ob du die bleibende Karte immer noch kontrollierst oder ob sie die Marke immer noch hat.

* Falls eine +1/+1-Marke zu dem Zeitpunkt, zu dem ein Endsegment beginnt, noch nicht platziert wurde, wird die Fähigkeit des Messeplatz-Trompeters gar nicht ausgelöst. Falls eine andere Fähigkeit während des Endsegments ausgelöst wird und eine +1/+1-Marke auf eine bleibende Karte legt, die du kontrollierst, legst du keine +1/+1-Marke auf den Messeplatz-Trompeter.

Metallener Koloss

{11}

Artefaktkreatur — Konstrukt

10/10

Der Metallene Koloss kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X die Summe der umgewandelten Manakosten aller Nichtkreatur-Artefakte ist, die du kontrollierst.

Opfere zwei Artefakte: Bringe den Metallenen Koloss aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Die Gesamtkosten, um den Metallenen Koloss zu wirken, werden festgelegt, bevor du diese Kosten bezahlst. Kontrollierst du zum Beispiel drei Nichtkreatur-Artefakte, jedes mit umgewandelten Manakosten von 2, und darunter eines, das du opfern kannst, um deinen Manavorrat um {C} zu erhöhen, betragen die Gesamtkosten des Metallenen Kolosses {5}. Dann kannst du das Artefakt opfern, wenn du direkt vor dem Bezahlen der Kosten seine Manafähigkeit aktivierst.

* Falls die Summe der umgewandelten Manakosten der Nichtkreatur-Artefakte, die du kontrollierst, 11 oder mehr beträgt, kostet der Metallene Koloss beim Wirken {0}.

* Sobald ein Spieler ankündigt, den Metallenen Koloss zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, um zu versuchen, die Anzahl der Artefakte unter der Kontrolle dieses Spielers zu ändern, bevor die Kosten dieses Zauberspruchs festgelegt werden.

* Die letzte Fähigkeit des Metallenen Kolosses kann nur aktiviert werden, falls er in deinem Friedhof ist.

Metallurgische Beschwörungen

{3}{U}{U}

Verzauberung

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen X/X farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein, wobei X gleich den umgewandelten Manakosten jenes Zauberspruchs ist.

{3}{U}{U}, schicke die Metallurgischen Beschwörungen ins Exil: Bringe alle Spontanzauber- und Hexereikarten aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du sechs oder mehr Artefakte kontrollierst.

* Verwende für einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten den tatsächlich für X bestimmten Wert, um damit seine umgewandelten Manakosten zu ermitteln. Das Mentale Kräfteressen ist zum Beispiel ein Spontanzauber mit Manakosten {X}{U}. Falls du für X den Wert 2 bestimmst, hat das Mentale Kräfteressen umgewandelte Manakosten von 3 und die Metallurgischen Beschwörungen erzeugen einen 3/3 Spielstein.

* Die erste Fähigkeit der Metallurgischen Beschwörungen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

* Falls die erste Fähigkeit der Metallurgischen Beschwörungen verrechnet wird und der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, wurde neutralisiert, verwende die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs, wie er zuletzt auf dem Stapel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.

* Die Anzahl der Artefakte, die du kontrollierst, wird nur überprüft, sowie du die letzte Fähigkeit der Metallurgischen Beschwörungen aktivierst. Sie wird nicht noch einmal überprüft, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Morbide Neugier

{1}{B}{B}

Hexerei

Opfere ein Artefakt oder eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um die Morbide Neugier zu wirken.
Ziehe so viele Karten, wie die umgewandelten Manakosten der geopferten bleibenden Karte betragen.

* Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Um zu ermitteln, wie viele Karten du ziehst, verwende die umgewandelten Manakosten der bleibenden Karte unmittelbar bevor du sie geopfert hast.

* Falls ein Effekt die Morbide Neugier kopiert, zieht der Beherrscher der Kopie die gleiche Anzahl an Karten, wie sie für den ursprünglichen Zauberspruch ermittelt wurde. Der Beherrscher der Kopie kann und muss keine bleibende Karte opfern.

Motoren anlassen

{3}{R}

Hexerei

Fahrzeuge, die du kontrollierst, werden bis zum Ende des Zuges zu Artefaktkreaturen. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

* Fahrzeuge, die du kontrollierst, werden zu Artefaktkreaturen und erhalten +2/+0.

* Welche Fahrzeuge und Kreaturen von Motoren anlassen betroffen sind, wird ermittelt, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Kreaturen, die später in diesem Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten nicht +2/+0, und Fahrzeuge, die später in diesem Zug unter deine Kontrolle kommen, werden nicht automatisch zu Kreaturen und erhalten nicht +2/+0.

Multiformenwunder

{5}

Artefaktkreatur — Konstrukt

3/3

Wenn das Multiformenwunder ins Spiel kommt, erhältst du {EEE} (*drei Energiemarken*).

Bezahle {E}: Das Multiformenwunder erhält bis zum Ende des Zuges entweder Flugfähigkeit, Wachsamkeit oder Lebensverknüpfung (du entscheidest).

Bezahle {E}: Das Multiformenwunder erhält +2/-2 oder -2/+2 bis zum Ende des Zuges.

* Sowie du eine der beiden aktivierten Fähigkeiten des Multiformenwunders aktivierst, musst du ankündigen, welche du aktivierst. Du bestimmst den Effekt der Fähigkeit jedoch erst, sowie sie verrechnet wird. Du musst zum Beispiel ankündigen, dass du die erste aktivierte Fähigkeit des Multiformenwunders aktivierst, aber du musst erst bestimmen, welches Schlüsselwort es erhält, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

* Mehrfache Vorkommen von Flugfähigkeit, Wachsamkeit oder Lebensverknüpfung haben keine zusätzliche Wirkung.

Nachtmarkt-Aufpasserin

{B}

Kreatur — Mensch, Räuber

1/1

Immer wenn die Nachtmarkt-Aufpasserin getappt wird, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Dies ist eine ausgelöste und nicht eine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, die Nachtmarkt-Aufpasserin jederzeit nach Belieben zu tappen; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, um sie zu tappen (zum Beispiel angreifen).

* Damit diese Fähigkeit ausgelöst wird, muss der Zustand der Nachtmarkt-Aufpasserin von ungetappt zu getappt wechseln. Falls ein Effekt versucht, sie zu tappen, und sie war zu diesem Zeitpunkt schon getappt, wird diese Fähigkeit nicht ausgelöst.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Nachtmarkt-Aufpasserin dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 2 Lebenspunkte verliert.

Nachtschicht

{2} {B} {B}

Verzauberung

Die Nachtschicht kommt mit sieben Stundenmarken ins Spiel.

Ziehe zu Beginn deines Ziehsegments eine zusätzliche Karte und entferne zwei Stundenmarken von der Nachtschicht.

Deine maximale Handkartenzahl ist gleich der Anzahl an Stundenmarken auf der Nachtschicht.

Immer wenn du eine Karte abwirfst, verlierst du 1 Lebenspunkt.

* Falls mehrere Effekte versuchen, deine maximale Handkartenzahl auf eine bestimmte Zahl zu setzen oder besagen, dass es keine Obergrenze für die Anzahl an Karten gibt, die du auf der Hand halten darfst, wird jener Effekt angewendet, der zuletzt erzeugt wurde.

* Falls auf der Nachtschicht nur eine Stundenmarke liegt, entfernt ihre erste ausgelöste Fähigkeit diese eine Marke.

* Falls auf der Nachtschicht keine Stundenmarke liegt, wird ihre erste ausgelöste Fähigkeit weiterhin ausgelöst und lässt dich eine zusätzliche Karte ziehen, obwohl du keine Marken von ihr entfernen kannst.

* Deine maximale Handkartenzahl wird nur während des Aufräumsegments in deinem Zug überprüft. Zu jedem anderen Zeitpunkt kannst du mehr Karten auf deiner Hand haben als deine maximale Handkartenzahl.

* Falls du während deines Aufräumsegments eine Karte abwirfst, während du die Nachtschicht kontrollierst, wird ihre letzte Fähigkeit ausgelöst und Spieler erhalten Priorität in deinem Aufräumsegment. Du hast dann ein weiteres Aufräumsegment nach diesem, bevor der Zug des nächsten Spielers beginnt.

Nissa, Macht des Lebens

{3} {G} {G}

Planeswalker — Nissa

5

+1: Enttappe ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Bis zu deinem nächsten Zug wird es zu einer 5/5 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.

−3: Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

−6: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du eine Karte ziehen.“

* Du kannst Nissas erste Fähigkeit mit einem Land als Ziel aktivieren, das bereits ungetappt ist.

* Nachdem Nissas erste Fähigkeit verrechnet wurde, hat das Land deiner Wahl immer noch alle Fähigkeiten und alle anderen Typen, die es hatte, bevor es eine Kreatur wurde.

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

Nissa, Schöpferin der Natur (*nur im Planeswalker-Deck*)

{4} {G} {G}

Planeswalker — Nissa

5

+3: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

–4: Decke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf. Bringe davon alle Länderkarten ins Spiel und nimm den Rest auf deine Hand.

–12: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +5/+5 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Welche Kreaturen von Nissas letzter Fähigkeit betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die später in diesem Zug unter deine Kontrolle kommen und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später in diesem Zug Kreaturen werden, erhalten weder +5/+5 noch verursachen sie Trampelschaden.

Obsolet machen

{2} {B}

Spontanzauber

Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, erhalten -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

* Welche Kreaturen von Obsolet machen betroffen sind, wird ermittelt, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Kreaturen, die später in diesem Zug unter die Kontrolle deines Gegners kommen und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später im Zug Kreaturen werden, erhalten nicht -1/-1.

Ornamentkäfer-Kolonie

{1} {B}

Kreatur — Insekt

1/1

Die Ornamentkäfer-Kolonie kann nicht blocken.

Lege zu Beginn deines Versorgungssegments eine +1/+1-Marke auf die Ornamentkäfer-Kolonie und du verlierst 1 Lebenspunkt.

* Du verlierst 1 Lebenspunkt, auch falls du keine +1/+1-Marke auf die Ornamentkäfer-Kolonie legen kannst, zum Beispiel, weil sie das Spiel als Antwort auf ihre ausgelöste Fähigkeit verlassen hat.

Ovalhatz-Draufgängerin

{3} {B}

Kreatur — Mensch, Pilot

4/2

Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du die Ovalhatz-Draufgängerin aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

* Die Fähigkeit der Ovalhatz-Draufgängerin wird nur ausgelöst, falls sie bereits in deinem Friedhof ist, sowie ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt.

Oviya Pashiri, weise Biotronikerin

{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

1/2

{2} {G}, {T}: Erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturenspielstein.

{4} {G}, {T}: Erzeuge einen X/X farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Oviya Pashiris letzte Fähigkeit verrechnet wird. Stärke und Widerstandskraft des Spielsteins ändern sich nicht mit der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

* Der Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein, den du erzeugst, zählt nicht für das X der Fähigkeit mit, die ihn erzeugt.

Padeem, Konsulin der Innovation

{3}{U}

Legendäre Kreatur — Vedalken, Handwerker

1/4

Artefakte, die du kontrollierst, haben Fluchsicherheit.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du das Artefakt mit den höchsten umgewandelten Manakosten kontrollierst oder diesbezüglich Gleichstand zwischen dir und einem anderen Spieler herrscht, ziehe eine Karte.

* Das Artefakt, das du kontrollierst, muss die höchsten umgewandelten Manakosten unter den Artefakten im Spiel haben, nicht unter allen bleibenden Karten im Spiel.

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

* Falls du nicht das Artefakt mit den höchsten umgewandelten Manakosten kontrollierst, sowie dein Versorgungssegment beginnt, wird Padeems zweite Fähigkeit nicht ausgelöst. Du kannst in deinem Zug keinen Spontanzauber wirken (z.B. um ein Artefakt deines Gegners zu zerstören), bevor dein Versorgungssegment beginnt.

* Falls du nicht länger das Artefakt mit den höchsten umgewandelten Manakosten kontrollierst, sowie Padeems ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du keine Karte.

Panharmonikon

{4}

Artefakt

Falls ein Artefakt oder eine Kreatur ins Spiel kommt und dadurch bei einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

* Das Panharmonikon betrifft sowohl die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten eines Artefakts oder einer Kreatur, wenn diese ins Spiel kommen, als auch andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn ein Artefakt oder eine Kreatur ins Spiel kommt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „Wenn“ oder „Immer wenn“.

* Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, wie dass bleibende Karten mit Marken ins Spiel kommen, sind nicht betroffen.

* Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“ (wie z.B. das Bestimmen einer Kreatur, die von einem Klon kopiert werden soll), sind nicht betroffen.

* Der Effekt des Panharmonikons kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sondern sorgt dafür, dass sie zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden einzeln für jedes Vorkommen der Fähigkeit getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du für Fabrizieren Marken oder Servos erhältst, werden ebenfalls einzeln getroffen.

* Das auslösende Ereignis muss sich nicht auf „Artefakte“ oder „Kreaturen“ beziehen. Zum Beispiel steht auf dem Amulett der Energie: „Immer wenn eine bleibende Karte getappt und unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, enttappe sie.“ Falls eine Kreatur getappt und unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, würde die Fähigkeit des Amuletts der Energie zweimal ausgelöst werden. Falls ein Land (das nicht auch gleichzeitig ein Artefakt oder eine Kreatur ist) getappt und unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, würde die Fähigkeit des Amuletts der Energie nur einmal ausgelöst werden.

* Schau dir die bleibende Karte an, wie sie im Spiel existiert und rechne dauerhafte Effekte mit ein, um zu ermitteln, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten mehrere Male ausgelöst werden. Falls du zum Beispiel ein Mycosynth-

Gitter kontrollierst, das besagt „Alle bleibenden Karten sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Artefakte“, würde eine Verzauberung, die ins Spiel kommt, ausgelöste Fähigkeiten ein zusätzliches Mal auslösen.

* Falls du zwei Panharmonikons kontrollierst und ein Artefakt oder eine Kreatur ins Spiel kommt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Ein drittes Panharmonikon sorgt dafür, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein viertes fünfmal und so weiter.

* Das Panharmonikon betrifft ausgelöste Fähigkeiten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, die ausgelöst werden, wenn ein Artefakt oder eine Kreatur unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers ins Spiel kommt, nicht nur unter deiner.

* Falls das Panharmonikon und ein anderes Artefakt oder eine Kreatur gleichzeitig ins Spiel kommen, löst das Ins-Spiel-Kommen dieser bleibenden Karten ausgelöste Fähigkeiten ein zusätzliches Mal aus.

* Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden. Falls zum Beispiel die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Isochron-Szepters zweimal ausgelöst wird und zwei Spontanzauberkarten ins Exil geschickt werden, werden beide kopiert, wenn seine zweite Fähigkeit aktiviert wird. Du kannst eine oder beide Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken.

* In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, erfordert eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das geschieht, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Elite-Arkanisten zweimal ausgelöst wird, werden zwei Karten ins Exil geschickt. Der Wert von X in den Aktivierungskosten der anderen Fähigkeit des Elite-Arkanisten ist die Summe der umgewandelten Manakosten der beiden Karten. Sowie die Fähigkeit verrechnet wird, erzeugst du Kopien von beiden Karten und kannst entweder keine, eine oder beide Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken.

Paradoxes Ergebnis

{3}{U}

Spontanzauber

Bringe eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten deiner Wahl, die du kontrollierst und die weder Länder noch Spielsteine sind, auf die Hand ihrer Besitzer zurück. Ziehe eine Karte für jede auf diese Weise auf deine Hand zurückgebrachte Karte.

* Falls du einige der als Ziel bestimmten bleibenden Karten kontrollierst, aber nicht besitzt, werden diese nicht gezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Karten du ziehst.

* Falls eine verschmolzene bleibende Karte auf diese Weise auf deine Hand zurückgebracht wird, ziehst du dafür zwei Karten.

Patrouille der neunten Brücke

{1}{W}

Kreatur — Zwerg, Soldat

1/1

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, lege eine +1/+1-Marke auf die Patrouille der neunten Brücke.

* Falls die Patrouille der neunten Brücke und eine andere Kreatur, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben (zum Beispiel, weil sie beide angegriffen oder geblockt haben), ist die Patrouille der neunten Brücke nicht mehr im Spiel, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sie kann nicht durch die +1/+1-Marke, die auf sie gelegt würde, gerettet werden.

* Der Fähigkeit der Patrouille der neunten Brücke ist es egal, wohin die Kreatur bewegt wird und ob sie in ihrer neuen Zone eine Kreatur ist. Sie kann gestorben, ins Exil geschickt oder auf deine Hand zurückgebracht worden sein und so weiter. Sie wird nicht ausgelöst, falls ein Objekt im Spiel bleibt, aber aufhört, eine Kreatur zu sein.

Pia Nalaar

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

2/2

Wenn Pia Nalaar ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

{1}{R}: Eine Artefaktkreatur deiner Wahl erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

{1}, opfere ein Artefakt: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.

* Sobald eine angreifende Kreatur legal geblockt wurde, führt das Aktivieren von Pia Nalaars letzter Fähigkeit nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

* Die „Legendenregel“ überprüft legendäre bleibende Karten mit exakt demselben englischen Namen. Die *Kaladesh*-Karte Pia Nalaar und die Karte Pia und Kiran Nalaar aus dem Set *Magic Ursprünge* haben unterschiedliche Namen, also kannst du beide gleichzeitig kontrollieren.

Plattnerkunst-Preisrichterin

{3}{G}

Kreatur — Elf, Handwerker

3/3

Wenn die Plattnerkunst-Preisrichterin ins Spiel kommt, ziehe eine Karte für jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt.

* Die Anzahl der Kreaturen mit +1/+1-Marken, die du kontrollierst, wird erst gezählt, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Plattnerkunst-Preisrichterin verrechnet wird. Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit antworten und versuchen, diese Zahl zu ändern.

* Die Fähigkeit der Plattnerkunst-Preisrichterin zählt die Anzahl der Kreaturen, nicht die Anzahl der Marken. Eine Kreatur mit mehr als einer +1/+1-Marke lässt dich nicht mehr als eine Karte ziehen.

Prakhata-Säulenkäfer

{3}

Artefaktkreatur — Insekt

2/3

{B}: Der Prakhata-Säulenkäfer erhält Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges. (*Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt dich ebenso viele Lebenspunkte dazu erhalten.*)

* Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung hat keine zusätzliche Wirkung.

Rashmi, Schöpferin der Ewigkeiten

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Elf, Druide

2/3

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Zauberspruch wirkst, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Karte ist, die kein Land ist und deren umgewandelte Manakosten kleiner sind als die des Zauberspruchs, kannst du sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls du die aufgedeckte Karte nicht wirkst, nimm sie auf deine Hand.

* Falls du ein Land aufdeckst, nimmst du es auf deine Hand.

* Rashmis Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du zum ersten Mal in irgendeinem Zug einen Zauberspruch wirkst, nicht nur in deinem.

* Rashmi muss zu dem Zeitpunkt im Spiel sein, zu dem du deinen ersten Zauberspruch wirkst. Falls dieser Zauberspruch Rashmi selbst ist, wird Rashmis Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls der Zauberspruch als zusätzliche Kosten, um ihn zu wirken, dafür sorgt, dass Rashmi das Spiel verlässt, wird Rashmis Fähigkeit nicht ausgelöst.

* Rashmis Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Falls du mit der Fähigkeit einen Zauberspruch wirkst, wird er ebenfalls vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.

* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln. Für Karten in deiner Bibliothek mit {X} in ihren Manakosten wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls Rashmis Fähigkeit verrechnet wird und der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, neutralisiert wurde, verwende die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs, wie er zuletzt auf dem Stapel existierte, um zu ermitteln, ob du die oberste Karte deiner Bibliothek wirken kannst oder nicht.

* Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, wirkst du sie als Teil der Verrechnung von Rashmis Fähigkeit. Du kannst dich nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Andere Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“).

* 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.

Rennbahn-Fanatikerin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Pilot

2/1

Eile

Immer wenn die Rennbahn-Fanatikerin ein Fahrzeug bemannt, erhält das Fahrzeug Eile bis zum Ende des Zuges.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Rennbahn-Fanatikerin wird ausgelöst, wenn sie getappt wird, um eine Bemannen-Fähigkeit zu aktivieren. Selbst wenn die Rennbahn-Fanatikerin das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, erhält das Fahrzeug Eile bis zum Ende des Zuges.

Rücksichtsloser Feuerweber

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Handwerker

1/3

Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt der Rücksichtslose Feuerweber jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

* In einer Partie Two-Headed Giant fügt die Fähigkeit des Rücksichtslosen Feuerwebers dem gegnerischen Team 2 Schadenspunkte zu.

Saheeli Rai

{1}{U}{R}

Planeswalker — Saheeli

3

+1: Hellsicht 1. Saheeli Rai fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

–2: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefakts oder einer Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst, ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt ist. Der Spielstein erhält Eile. Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

–7: Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu drei Artefaktkarten mit unterschiedlichen Namen, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf der ursprünglichen bleibenden Karte aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese bleibende Karte kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstung angelegt sind, oder ob irgendwelche nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

* Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt. Dies ist ein kopierbarer Wert des Spielsteins, den andere Effekte kopieren können. Eile und die verzögert ausgelöste Fähigkeit sind nicht kopierbar.

* Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls die kopierte bleibende Karte („A“) etwas anderes („B“) kopiert (wenn die kopierte bleibende Karte zum Beispiel Das veränderte Ich ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von „B“ ins Spiel.

* Falls die kopierte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert der von der Saheeli erzeugte Spielstein die Originaleneigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.

* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, sowie der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.

* Sowie Saheelis letzte Fähigkeit verrechnet wird, kommen alle drei Artefakte gleichzeitig ins Spiel. Ausgelöste Fähigkeiten eines dieser Artefakte sehen alle drei Artefakte ins Spiel kommen. Ersatzeffekte wie der des Formbaren Stahls sehen die anderen Artefakte noch nicht im Spiel, sowie sie angewendet werden.

* In einer Partie Two-Headed Giant fügt Saheelis erste Fähigkeit dem gegnerischen Team 2 Schadenspunkte zu.

Saheelis Kunstfertigkeit

{4}{U}{U}

Hexerei

Bestimme eines oder beides —

- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefakts deiner Wahl ist.
- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt ist.

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf der ursprünglichen bleibenden Karte aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese bleibende Karte kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstung angelegt sind, oder ob irgendwelche nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

* Falls du den zweiten Modus bestimmst, ist der Spielstein zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt. Dies ist ein kopierbarer Wert des Spielsteins, den andere Effekte kopieren können.

* Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls die kopierte bleibende Karte („A“) etwas anderes („B“) kopiert (wenn die kopierte bleibende Karte zum Beispiel Das veränderte Ich ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von „B“ ins Spiel.

* Falls die kopierte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert der von Saheelis Kunstfertigkeit erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.

* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, sowie der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.

* Falls du beide Modi bestimmst, kannst du eine einzelne Artefaktkreatur zweimal als Ziel bestimmen und erhältst zwei Kopien dieser Artefaktkreatur.

* Falls du beide Modi bestimmst, werden die Spielsteine nacheinander erzeugt. Falls also der durch den zweiten Modus erzeugte Spielstein eine Fähigkeit hat, die „immer wenn ein Artefakt ins Spiel kommt“ ausgelöst wird, ist der durch den ersten Modus erzeugte Spielstein bereits im Spiel und löst diese Fähigkeit nicht aus.

* Ausgelöste Fähigkeiten, die während der Verrechnung von Saheelis Kunstfertigkeit ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, nachdem Saheelis Kunstfertigkeit fertig verrechnet wurde. Falls das Erzeugen des ersten Spielsteins eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, kann diese den zweiten Spielstein als Ziel haben, und umgekehrt.

Sauberes Ende

{3}{B}{B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst für jedes Artefakt, das du kontrollierst, 1 Lebenspunkt dazu.

* Falls die als Ziel bestimmte Kreatur ein illegales Ziel wird, bevor das Saubere Ende verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

* Die Anzahl der Artefakte, die du kontrollierst, wird erst gezählt, sowie das Saubere Ende verrechnet wird, nachdem die Kreatur zerstört wurde. Falls du zum Beispiel einen Messeplatz-Hüter zerstörst, der eine Artefaktkreatur von dir ins Exil geschickt hatte, dann kehrt diese Artefaktkreatur ins Spiel zurück und wird mitgezählt, wenn die Anzahl deiner Artefakte ermittelt wird.

Schaltknüppel-Ass

{1}{W}

Kreatur — Zwerg, Pilot

2/1

Erstschlag

Immer wenn das Schaltknüppel-Ass ein Fahrzeug bemannt, erhält das Fahrzeug Erstschlag bis zum Ende des Zuges.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Schaltknüppel-Asses wird ausgelöst, wenn es getappt wird, um eine Bemannen-Fähigkeit zu aktivieren. Sollte das Schaltknüppel-Ass das Spiel verlassen, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, erhält das Fahrzeug dennoch Erstschlag bis zum Ende des Zuges.

Schicksalsträchtige Machtprobe

{2}{R}{R}

Spontanzauber

Die Schicksalsträchtige Machtprobe fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Karten auf deiner Hand hast. Wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann entsprechend viele Karten.

* Die Anzahl der Karten auf deiner Hand wird erst gezählt, sowie die Schicksalsträchtige Machtprobe verrechnet wird. Die Schicksalsträchtige Machtprobe befindet sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Stapel und wird nicht mitgezählt.

* Falls das Ziel der Schicksalsträchtigen Machtprobe ein illegales Ziel wird, wirfst du keine Karten ab und ziehst auch keine.

Schlüssel zur Stadt

{2}

Artefakt

{T}, Wirf eine Karte aus deiner Hand ab: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

Immer wenn der Schlüssel zur Stadt enttappt wird, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

* Du kannst die erste Fähigkeit des Schlüssels zur Stadt aktivieren, ohne eine Kreatur als Ziel zu bestimmen.

* Den Schlüssel zur Stadt mit einer Kreatur als Ziel zu aktivieren, die bereits geblockt wird, führt nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

* Die letzte Fähigkeit des Schlüssels zur Stadt wird während deines Enttappsegments ausgelöst, aber sie wird zur gleichen Zeit wie Fähigkeiten, die zu Beginn deines Versorgungssegments ausgelöst werden, auf den Stapel gelegt. Obwohl die Fähigkeit des Schlüssels zur Stadt zuerst ausgelöst wurde, kannst du sie vor oder nach anderen Fähigkeiten anordnen, die du kontrollierst und die gleichzeitig mit ihr auf den Stapel gelegt werden.

* Du kannst {2} nur so oft bezahlen, wie die ausgelöste Fähigkeit des Schlüssels zur Stadt verrechnet wird. Du kannst nicht mehr bezahlen, um zusätzliche Karten zu ziehen.

Schmuggler-Boss

{U} {B}

Kreatur — Äthergeborener, Räuber

1/4

Lebensverknüpfung

Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wende Hellsicht 1 an.

* Falls mehrere Artefakte gleichzeitig ins Spiel kommen, wendest du entsprechend oft Hellsicht 1 an. Du betrachtest jedes Mal nur die oberste Karte deiner Bibliothek.

Schuss des Himmelswalfängers

{2} {W}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder mehr. Hellsicht 1.

* Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl 2 oder weniger wird, bevor der Schuss des Himmelswalfängers verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert. Die Kreatur bleibt im Spiel und du wendest nicht Hellsicht 1 an.

Schutzbrille des Erfinders

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+2.

Immer wenn ein Handwerker unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du die Schutzbrille des Erfinders an ihn anlegen.

Ausrüsten {2} ({2}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

* Falls der Handwerker, der ins Spiel gekommen ist, das Spiel verlässt, bevor die Schutzbrille des Erfinders an ihn angelegt wird, bleibt die Schutzbrille des Erfinders dort, wo sie gerade ist. Falls sie bereits an einer anderen Kreatur angelegt ist, bleibt sie an jener Kreatur angelegt.

Schweißfunken

{2}{R}

Spontanzauber

Die Schweißfunken fügen einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich 3 plus der Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst, ist.

* Falls du keine Artefakte kontrollierst, fügen die Schweißfunken der Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

* Die Anzahl der Artefakte, die du kontrollierst, wird erst gezählt, sowie die Schweißfunken verrechnet werden.

Stirb jung

{1}{B}

Hexerei

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst {EE} (*zwei Energiemarken*), dann kannst du eine beliebige Menge {E} bezahlen. Die bestimmte Kreatur erhält für jede auf diese Weise bezahlte {E} -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

* Du bestimmst die Kreatur deiner Wahl, sowie du Stirb jung wirkst. Du entscheidest erst, wie viel {E} du bezahlst, sowie Stirb jung verrechnet wird. * Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, wie viel {E} du bezahlst, und dem Zeitpunkt, zu dem die Kreatur für jedes auf diese Weise bezahlte {E} -1/-1 erhält, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, wird Stirb jung neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst weder {EE} noch die Möglichkeit, eine beliebige Menge {E} zu bezahlen.

Strenge Überprüfung

{B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Kreaturenkarte. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab. Hellsicht 1.

* Du wendest auch dann Hellsicht 1 an, wenn der Spieler keine Kreaturenkarte zum Abwerfen hat.

Strömender Mechakoloss

{4}{U}{U}

Artefaktkreatur — Konstrukt

5/6

Aufblitzen

Wenn der Strömende Mechakoloss ins Spiel kommt, kannst du eine Spontanzauberkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls die Karte in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Falls du die Karte wirkst, wirkst du sie als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit des Strömenden Mechakolosses. Du kannst dich nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“).

* 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 bei der Explosiven Sabotage 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.

Technisierte Macht

{3} {G} {W}

Hexerei

Bestimme eines —

- Eine Kreatur deiner Wahl erhält +5/+5 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
- Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

* Welche Kreaturen vom zweiten Modus der Technisierten Macht betroffen sind, wird ermittelt, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Kreaturen, die später in diesem Zug unter deine Kontrolle kommen und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später in diesem Zug Kreaturen werden, erhalten weder +2/+2 noch Wachsamkeit.

Tezzerets Ambitionen

{3} {U} {U}

Hexerei

Ziehe drei Karten. Falls du kein Artefakt kontrollierst, wirf eine Karte ab.

* Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du drei Karten ziehst, und dem Zeitpunkt, zu dem eine Karte abwirfst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen. Insbesondere gilt: Du kannst nicht versuchen, mithilfe der drei gezogenen Karten ein Artefakt ins Spiel zu bringen, um das Abwerfen einer Karte zu verhindern.

Todbringender Mechakoloss

{4} {B} {B}

Artefaktkreatur — Konstrukt

5/4

Bedrohlich

Wenn der Todbringende Mechakoloss ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur deiner Wahl zerstören. Falls eine Kreatur auf diese Weise zerstört wird, erhältst du Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft dazu.

* Verwende die Widerstandskraft, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.

* Falls die Kreatur deiner Wahl Unzerstörbarkeit hat, wird sie auf diese Weise nicht zerstört und du erhältst keine Lebenspunkte dazu. Falls sie zerstört wird und in eine andere Zone als auf einen Friedhof gelegt wird, erhältst du dennoch Lebenspunkte dazu.

Treuer Begleiter

{1}{W}

Kreatur — Hyäne

3/2

Wachsamkeit

Der Treue Begleiter kann nicht alleine angreifen.

* Der Treue Begleiter kann nur als Angreifer deklariert werden, falls gleichzeitig auch mindestens eine andere Kreatur als Angreifer deklariert wird. Sobald er angreift, führt das Entfernen der anderen Kreatur nicht dazu, dass er nicht mehr angreift.

* Falls du mehr als eine Kreatur kontrollierst, die nicht alleine angreifen kann, können sie gemeinsam angreifen, selbst wenn keine anderen Kreaturen angreifen.

* Der Treue Begleiter kann zwar nicht alleine angreifen, aber andere angreifende Kreaturen müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen. Zum Beispiel kann der Treue Begleiter einen Gegner angreifen, während eine andere Kreatur einen Planeswalker angreift, den der Gegner kontrolliert.

* Falls eine Kreatur, die nicht alleine angreifen kann, wegen irgendeines Effekts angreifen muss, falls möglich, muss ihr Beherrscher, falls möglich, mit ihr und einer anderen Kreatur angreifen.

* In einer Partie Two-Headed Giant kann der Treue Begleiter gemeinsam mit einer Kreatur, die dein Mitspieler kontrolliert, angreifen, auch wenn keine andere Kreatur, die du kontrollierst, angreift.

Turmspitzen-Infiltrator

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Räuber

3/2

Immer wenn der Turmspitzen-Infiltrator getappt wird, fügt er jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

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

* Damit diese Fähigkeit ausgelöst wird, muss der Zustand des Turmspitzen-Infiltrators 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.

Unfaire Konfiszierung

{3}{U}{U}

Hexerei

Bestimme ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst {EEEE} (*vier Energiemarken*), dann kannst du {E} in Höhe der umgewandelten Manakosten der bleibenden Karte bezahlen. Falls du dies tust, übernimmst du die Kontrolle über sie.

* Du bestimmst das Artefakt oder die Kreatur deiner Wahl, sowie du die Unfaire Konfiszierung wirkst. Du entscheidest erst, ob du eine Menge an {E} bezahlst oder nicht, wenn die Unfaire Konfiszierung verrechnet wird. Falls das Ziel ein illegales Ziel wird, wird die Unfaire Konfiszierung neutralisiert und du erhältst nicht {EEEE}.

* Falls das Artefakt oder die Kreatur deiner Wahl umgewandelte Manakosten von 0 hat, kannst du bestimmen, null < Energiemarken zu bezahlen und die Kontrolle darüber übernehmen.

* Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Die umgewandelten Manakosten eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, sind 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat die umgewandelten Manakosten dessen, was er kopiert.

* Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer einer bleibenden Karte die Partie verlässt, nachdem du die Kontrolle darüber übernommen hast, verlässt die bleibende Karte die Partie mit diesem Spieler. Falls du die Partie vor diesem Spieler verlässt, endet der kontrolleverändernde Effekt.

Unlizenzierte Zersetzung

{1}{B}{R}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Falls du ein Artefakt kontrollierst, fügt die Unlizenzierte Zersetzung dem Beherrscher der Kreatur 3 Schadenspunkte zu.

* Falls die als Ziel bestimmte Kreatur ein illegales Ziel wird, bevor die Unlizenzierte Zersetzung verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert. Keinem Spieler wird Schaden zugefügt.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber durch die Unlizenzierte Zersetzung nicht zerstört wird, wahrscheinlich, weil sie Unzerstörbarkeit hat, fügt die Unlizenzierte Zersetzung dem Beherrscher der Kreatur dennoch 3 Schadenspunkte zu, falls du ein Artefakt kontrollierst.

* Ob du ein Artefakt kontrollierst oder nicht, wird erst überprüft, sowie die Unlizenzierte Zersetzung verrechnet wird, nachdem die Kreatur zerstört wurde. Falls du zum Beispiel einen Messeplatz-Hüter zerstörst, der eine Artefaktkreatur von dir ins Exil geschickt hatte, fügt die Unlizenzierte Zersetzung dem Beherrscher des Messeplatz-Hüters 3 Schadenspunkte zu.

Verhandlungsgeschick

{4}{U}

Hexerei

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

* Falls eine der bleibenden Karten deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie das Verhandlungsgeschick verrechnet wird, findet der Austausch nicht statt.

* Die Kontrolle über eine Ausrüstung zu erhalten, führt nicht dazu, dass sie bewegt wird, aber du kannst ihre Ausrüsten-Fähigkeit aktivieren, um sie danach an eine Kreatur anzulegen, die du kontrollierst.

* Falls in einer Multiplayer-Partie ein Spieler die Partie verlässt, verlassen alle Karten, die dieser Spieler besitzt, ebenfalls die Partie, und alle Effekte, die ihm die Kontrolle über bleibende Karten geben, enden sofort.

Verheerender Mechakoloss

{3}{W}{W}

Artefaktkreatur — Konstrukt

4/5

Wachsamkeit

Wenn der Verheerende Mechakoloss ins Spiel kommt, bestimmt jeder Spieler ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung und einen Planeswalker von den bleibenden Karten, die er kontrolliert und die keine Länder sind, und opfert dann den Rest.

* Zuerst bestimmt der Spieler, der am Zug ist, die bleibenden Karten, die er kontrolliert, dann machen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge dasselbe. Jeder Spieler weiß, welche bleibenden Karten die Spieler vor ihm bestimmt

haben. Alle bleibenden Karten, die nicht bestimmt wurden und die keine Länder sind, werden dann gleichzeitig geopfert.

* Eine bleibende Karte mit mehr als einem Typ kann als einer oder beide Typen bestimmt werden. Eine Artefaktkreatur kann zum Beispiel als Artefakt, als Kreatur oder als beides bestimmt werden. Dieselbe bleibende Karte auf diese Weise zweimal zu bestimmen, hat das gleiche Resultat, wie sie einmal zu bestimmen.

* Der Verheerende Mechakoloss wird für seine eigene Fähigkeit geopfert, falls du ihn nicht als dein Artefakt und/oder deine Kreatur bestimmst.

* Länder können nicht bestimmt werden und werden nicht geopfert, selbst wenn sie andere Typen haben (wie ein Artefaktland).

* Falls du keine bleibenden Karten eines dieser Typen kontrollierst, bestimmst du dennoch die bleibenden Karten jener Typen, die du kontrollierst.

Vorbildlicher Werkzeugmacher

{W}

Kreatur — Zwerg, Handwerker

1/1

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du ein Artefakt kontrollierst, erhält der Vorbildliche Werkzeugmacher +2/+1 bis zum Ende des Zuges. Falls du drei oder mehr Artefakte kontrollierst, erhält er außerdem Erstschlag bis zum Ende des Zuges.

* Falls du keine Artefakte kontrollierst, sowie deine Kampfphase beginnt, wird die ausgelöste Fähigkeit des Vorbildlichen Werkzeugmachers nicht ausgelöst. Falls du keine Artefakte kontrollierst, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, hat sie keinen Effekt.

* Ob du drei oder mehr Artefakte kontrollierst oder nicht, wird erst überprüft, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Werkstatt-Assistent

{3}

Artefaktkreatur — Konstrukt

1/2

Wenn der Werkstatt-Assistent stirbt, bringe eine andere Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Falls eine andere Artefaktkarte zur gleichen Zeit auf deinen Friedhof gelegt wird wie der Werkstatt-Assistent, kannst du sie mit der ausgelösten Fähigkeit des Werkstatt-Assistenten als Ziel bestimmen.

Wildeste Träume

{X} {X} {G}

Hexerei

Bringe X Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Schicke die Wildesten Träume ins Exil.

* Falls alle Karten deiner Wahl illegale Ziele sind, sowie die Wildesten Träume verrechnet werden, werden die Wildesten Träume neutralisiert und auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Sie werden nicht ins Exil geschickt.

Windhauchweber-Engel

{4} {W} {W}

Kreatur — Engel

4/4

Fliegend

Wenn der Windhauchweber-Engel ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil schicken und ihre Karte dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurückbringen.

* Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.

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

* Die ausgelöste Fähigkeit des Windhauchweber-Engels kann einen anderen Windhauchweber-Engel als Ziel haben. In diesem Fall können sich die beiden Engel beliebig oft gegenseitig ins Exil schicken, bevor du eine andere Kreatur als Ziel bestimmst oder bestimmst, die ausgelöste Fähigkeit nicht zu verwenden.

Wohnwagen des Züchters

{3}

Artefakt — Fahrzeug

5/5

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

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.*)

* Solange der Wohnwagen des Züchters keine Artefaktkreatur ist, kann seine {T}-Fähigkeit verwendet werden, auch falls er in diesem Zug unter deine Kontrolle gekommen ist.

Wuchernder Mechakoloss

{3}{G}{G}

Artefaktkreatur — Konstrukt

4/4

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Wuchernde Mechakoloss ins Spiel kommt, verteile vier +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Du bestimmst die Verteilung der Marken, sowie du die ausgelöste Fähigkeit des Wuchernden Mechakolosses auf den Stapel legst. Jede Kreatur deiner Wahl muss mindestens eine Marke erhalten.

* Falls eine der Kreaturen deiner Wahl als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit des Wuchernden Mechakolosses zu einem illegalen Ziel wird, sind die +1/+1-Marken, die auf diese Kreatur gelegt werden sollten, verloren. Sie können nicht auf ein anderes legales Ziel gelegt werden.

* Der Wuchernde Mechakoloss kann als Ziel seiner eigenen ausgelösten Fähigkeit gewählt werden.

Wunder des Ätherwerks

{4}

Legendäres Artefakt

Immer wenn das Wunder des Ätherwerks oder eine andere bleibende Karte, die du kontrollierst, auf einen Friedhof gelegt wird, erhältst du {E} (*eine Energiemarke*).

{T}, bezahle {EEEEEE}: Schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Die erste Fähigkeit des Wunders des Ätherwerks wird immer ausgelöst, wenn eine beliebige bleibende Karte, die du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, einschließlich des Wunders des Ätherwerks selbst und anderen bleibenden Karten, die gleichzeitig mit ihm auf einen Friedhof gelegt werden.

* Spielsteine, die geopfert oder zerstört werden, werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, bevor sie aufhören zu existieren. Falls du der Beherrscher des Spielsteins warst, wird die erste Fähigkeit des Wunders des Ätherwerks ausgelöst.

* Die Karte, die mit der zweiten Fähigkeit des Wunders des Ätherwerks gewirkt wird, wird aus deiner Bibliothek gewirkt.

* 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 bei der Explosiven Sabotage 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.

Wutentbrannter Vergeltungsschlag

{3} {R}

Hexerei

Der Wutentbrannte Vergeltungsschlag fügt zwei Kreaturen und/oder Spielern deiner Wahl je 2 Schadenspunkte zu.

* Du kannst nicht dieselbe Kreatur oder denselben Spieler zweimal als Ziel bestimmen, um einem einzelnen Ziel 4 Schadenspunkte zuzufügen.

Zierende Tapferkeit

{G}

Spontanzauber

Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält +1/+3 bis zum Ende des Zuges.

* Du kannst eine ungetappte Kreatur als Ziel der Zierenden Tapferkeit wählen. Sie erhält trotzdem +1/+3 bis zum Ende des Zuges.

Zweifelhafte Herausforderung

{3} {G}

Hexerei

Schaue dir die obersten zehn Karten deiner Bibliothek an, schicke davon bis zu zwei Kreaturenkarten ins Exil und mische dann deine Bibliothek. Ein Gegner deiner Wahl kann eine der ins Exil geschickten Karten bestimmen und sie unter seiner Kontrolle ins Spiel bringen. Bringe den Rest unter deiner Kontrolle ins Spiel.

* Die von dir ins Exil geschickten Kreaturenkarten sind aufgedeckt. Dein Gegner kann sie sehen, während er entscheidet, ob er eine nimmt und welche er nimmt.

* Du kannst dich auch dazu entscheiden, nur eine Kreaturenkarte ins Exil zu schicken. Falls du dies tust, bestimmt der Gegner, wer die Karte erhält.

* Du kannst dich auch dazu entscheiden, keine Kreaturenkarten ins Exil zu schicken, selbst wenn sich eine oder mehrere unter den obersten zehn Karten deiner Bibliothek befinden.

* Die Karten, die du dir anschaust, aber nicht ins Exil geschickt werden, verlassen zu keinem Zeitpunkt deine Bibliothek. Sie werden zusammen mit dem Rest der Bibliothek gemischt.

* In einer Multiplayer-Partie musst du den Gegner deiner Wahl bestimmen, bevor du dir die obersten zehn Karten anschaust und entscheidest, was du ins Exil schickst.

Magic: The Gathering, Magic, Kaladesh, Kampf um Zendikar, Eid der Wächter, Schatten über Innistrad, Dästermond, Äther-Rebellion und Magic Ursprünge sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2016 Wizards.