Sethinweise zu *Magic: The Gathering | Star Trek*

Zusammengestellt von Eric Levine

Letzte Änderung: 4. November 2026

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

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

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

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Karten aus Magic: The Gathering | Star Trek mit dem Set-Code TRK sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Magic: The Gathering Grundstein, Wildnis von Eldraine, Die verlorenen Höhlen von Ixalan, Mord in Karlov Manor, Outlaws von Thunder Junction, Der Große Coup, Bloomburrow, Duskmourn: Haus des Schreckens, Ätherdrift, Tarkir: Drachensturm, Magic: The Gathering – FINAL FANTASY, Am Rande der Ewigkeiten, Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man, Magic: The Gathering | Avatar – Der Herr der Elemente, Lorwyns Finsternis, Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles, Geheimnisse von Strixhaven, Magic: The Gathering | Marvel Super Heroes, Magic: The Gathering | Der Hobbit™, Zersplitterte Realität* und *Magic: The Gathering | Star Trek.*

Neue *Magic: The Gathering | Star Trek* Commander-Karten mit dem Set-Code TRC sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code TRC sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Magic: The Gathering | Star Trek Sternzeit-Karten mit dem Set-Code SDS sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Unter **Magic.Wizards.com/Formats** findest du eine vollständige Liste von Spielformaten und erlaubten Kartensets sowie eine Liste gebannter Karten.

Unter **Magic.Wizards.com/Commander** findest du weitere Informationen zu Commander.

Unter **Locator.Wizards.com** findest du einen Store oder ein Event in deiner Nähe.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Hochbeamen

Wenn das Außenteam in Schwierigkeiten steckt, schmeiß den Transporter an und beam es hoch! Manche Spontanzauber- und Hexereikarten in diesem Release haben die Schlüsselwortfähigkeit *Hochbeamen*, die es dir erlaubt, sie aus deinem Friedhof zu wirken, indem du bestimmte Kosten bezahlst und eine Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst.

> In diesem Nebel gibt es Kaffee
> {1}{W}
> Hexerei
> Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Ebene-Karte oder eine Nichtland-Permanent-Karte mit Manabetrag 3 oder weniger offen vorzeigen und sie auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.
> Hochbeamen {2}{W} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für {2}{W} wirken, falls du zusätzlich eine Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst. Schicke diesen Zauberspruch dann ins Exil.)*
>
> Energie!
> {1}{U}
> Hexerei
> Bringe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurück.
> Hochbeamen {3}{U} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für {3}{U} wirken, falls du zusätzlich eine Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst. Schicke diesen Zauberspruch dann ins Exil.)*

- „Hochbeamen [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst und eine Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst“ und „Falls die Hochbeamen-Kosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, statt sie woanders hinzulegen.“
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Hochbeamen wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Hochbeamen-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein Zauberspruch, der mit Hochbeamen gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Hochbeamen wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls eine Karte mit Hochbeamen während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

Neue Schlüsselwortaktion: Assimilieren

Bei einer Begegnung mit den Borg sind zwei Dinge garantiert: Du wirst *assimiliert* und Widerstand ist zwecklos. Die Schlüsselwortaktion Assimilieren gewährt dir die Kontrolle über eine Kreatur oder bringt eine Kreaturenkarte unter deiner Kontrolle ins Spiel. So oder so wird eine +1/+1-Marke auf jene Kreatur gelegt und sie wird zu einer Borg-Artefaktkreatur und verliert ihre anderen Kreaturentypen.

> Der Tod ist irrelevant
> {6}{B}{B}
> Verzauberung
> Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, haben Unzerstörbarkeit.
> Zu Beginn deines Endsegments assimilierst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof. *(Bringe sie mit einer +1/+1-Marke unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie ist eine Borg-Artefaktkreatur und verliert alle anderen Kreaturentypen.)*
>
> In den Händen der Borg
> {4}{W}{U}
> Verzauberung — Sage
> *(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)*
> I — Assimiliere eine Nichtartefaktkreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. *(Übernimm die Kontrolle über sie und lege eine +1/+1-Marke auf sie. Sie ist eine Borg-Artefaktkreatur und verliert alle anderen Kreaturentypen.)*
> II — Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
> III — Schicke den von dieser Sage assimilierten Borg ins Exil und bringe ihn dann unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

- Die assimilierte Kreatur oder Kreaturenkarte verliert alle andere Kreaturentypen, die sie hat, behält aber alle anderen Übertypen, Typen und Untertypen, die sie hat. Falls zum Beispiel eine Laube der Dryaden (eine Landkreatur — Wald, Dryade) assimiliert wird, wird sie zu einer Artefaktlandkreatur — Wald, Borg.

Neuer Begriff: In eine Zwickmühle geraten

Offiziere der Sternenflotte stehen regelmäßig vor schwierigen Entscheidungen, und falls du glaubst, dass du das Zeug dazu hast, solche Entscheidungen zu treffen, dann haben wir hier genau die richtige Mechanik für dich. Manche Karten in diesem Release haben Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn ein Spieler „in eine Zwickmühle gerät“, was geschieht, immer wenn jener Spieler einen oder mehrere Modi für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit bestimmt.

Elim Garak, einfacher Schneider
{2}{B}
Legendäre Kreatur — Cardassianer, Räuber
3/3
Bedrohlich
Immer wenn du in eine Zwickmühle gerätst, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. *(Du gerätst in eine Zwickmühle, sowie du für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen oder mehrere Modi bestimmen musst.)*

Jett Reno, Problemlöserin
{1}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
1/2
Immer wenn Jett Reno getappt wird, wende Überwachen 1 an. Falls ihre Stärke 4 oder mehr ist, ziehe stattdessen eine Karte.
Immer wenn du in eine Zwickmühle gerätst, lege eine +1/+1-Marke auf Jett Reno. *(Du gerätst in eine Zwickmühle, sowie du für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen oder mehrere Modi bestimmen musst.)*

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ist modal, falls sein bzw. ihr Text zwei oder mehr Optionen in einer Liste aufführt und Spieler anweist, eine bestimmte Anzahl dieser Optionen zu bestimmen, zum Beispiel „Bestimme eines“ oder „Bestimme eines oder mehrere“. Jede dieser Optionen ist ein Modus. Zaubersprüche mit Exzess oder Stufenmagie sind modale Zaubersprüche.
- Modale Zaubersprüche und Karten mit modalen Fähigkeiten, die vor dem *Khane von Tarkir* Release gedruckt wurden, haben nicht das Listenformat genutzt; diese Karten haben in der Oracle-Kartenreferenz Errata erhalten.
- Solange du für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen oder mehrere Modi bestimmst, gerätst du in eine Zwickmühle. Es spielt keine Rolle, ob jener Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit danach verrechnet wird oder nicht.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn ein Spieler in eine Zwickmühle gerät, wird vor dem Zauberspruch bzw. der Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Falls ein Spieler mehr als einen Modus für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit bestimmt, ist jener Spieler trotzdem nur einmal in eine Zwickmühle geraten.
- Falls ein Spieler keine Modi für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit bestimmt, ist jener Spieler nicht in eine Zwickmühle geraten. Dies kann geschehen, weil die Anweisung, Modi für den Zauberspruch oder die Fähigkeit zu bestimmen, optional ist („Du kannst eines bestimmen“ oder Ähnliches) oder weil es für eine modale ausgelöste Fähigkeit keine legalen Modi zu bestimmen gibt.

Neues Fähigkeitswort: Föderation

Die Föderation bringt zahllose Mitgliedswelten und ihre Bevölkerungen zusammen und diese Vielfalt zählt zu ihren größten Stärken. Das Fähigkeitswort *Föderation* gruppiert Fähigkeiten zusammen, die die Anzahl an Kreaturentypen unter den Nicht-Borg-Kreaturen prüfen, die ein Spieler kontrolliert.

Sternenflotten-Akademie
Legendäres Land
{T}: Erzeuge {C}.
Föderation — {5}, {T}: Bestimme eine Farbe. Erzeuge so viel Mana jener Farbe, wie die Anzahl an Kreaturentypen unter den Nicht-Borg-Kreaturen, die du kontrollierst, beträgt.

- Berücksichtige Borg-Kreaturen überhaupt nicht, wenn du die Kreaturentypen für Föderation-Fähigkeiten zählst, auch dann nicht, falls sie zusätzliche Kreaturentypen haben. Allerdings verhindert die Tatsache, dass ein Borg einen bestimmten anderen Kreaturentyp hat, nicht, dass jener Typ gezählt wird, solange ein Nicht-Borg ihn auch hat. Falls du zum Beispiel einen Borg-Adligen und einen Mensch-Adligen kontrollierst, beträgt die Anzahl der Kreaturentypen unter Nicht-Borg-Kreaturentyp, die du kontrollierst, zwei (Mensch und Adliger).

Neues Fähigkeitswort: Fremde neue Welten

Das Erkunden unbekannter Planeten gehört zur Mission der Sternenflotte und du kannst deinen Beitrag dazu leisten. Das Fähigkeitswort *Fremde neue Welten* gruppiert Fähigkeiten zusammen, die die Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen prüfen, die du kontrollierst.

Der Reisende
{G}{U}
Legendäre Kreatur — Späher
*/3
Reichweite, Wachsamkeit
Fremde neue Welten — Die Stärke des Reisenden ist gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst.

Zeitlinienverzweigung
{6}{G}{G}
Hexerei
Fremde neue Welten — Decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst. Bringe alle Permanent-Karten, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, getappt ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Um die Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst zu bestimmen, zähle jedes Land, das du kontrollierst, einmal, aber nur wenn der englische Name nicht exakt derselbe wie der eines anderen Landes ist, welches du auf diese Weise bereits gezählt hast.

Neues Fähigkeitswort: An die Front

Das Klingonische Reich ist für seine militärische Macht bekannt und mit diesem Release kannst du diese Macht gegen deine Gegner ins Feld führen. Die Vorliebe der Klingonen für kämpferische Auseinandersetzungen spiegelt sich hier im Fähigkeitswort *An die Front* wider, das Fähigkeiten zusammengruppiert, die die Anzahl an Gegnern prüfen, die du in diesem Zug angegriffen hast.

Martok, Held des Reichs
{2}{W}
Legendäre Kreatur — Klingone, Krieger
2/2
An die Front — Immer wenn du angreifst, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu X Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, wobei X gleich der Anzahl an Gegnern ist, die du in diesem Zug angegriffen hast.

Der Tag gehört uns
{4}{R}{R}
Hexerei
An die Front — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Gegner, den du in diesem Zug angegriffen hast, {1} weniger.
Enttappe alle Kreaturen, die in diesem Zug angegriffen haben. Nach dieser Hauptphase gibt es eine zusätzliche Kampfphase, gefolgt von einer zusätzlichen Hauptphase.

- Gegner, die du in diesem Zug angegriffen hast und die später im Zug die Partie verlassen haben, werden von An-die-Front-Fähigkeiten trotzdem mitgezählt. Falls du zum Beispiel drei Gegner angreifst, einer von ihnen dadurch die Partie verliert, und du dann in deiner zweiten Hauptphase Der Tag gehört uns wirkst, kostet dies beim Wirken {3} weniger.
- An-die-Front-Fähigkeiten zählen Gegner nicht, falls du nur Planeswalker, die jener Spieler kontrolliert hat und/oder Schlachten, die jener Spieler beschützt hat, angegriffen hast.

Neues Fähigkeitswort: Auf der Suche

Du würdest gerne das unkartierte Weltall nach unbekannten Lebensformen und Zivilisationen durchforsten, hast aber nicht mal eben Zeit für eine Fünf-Jahres-Mission? Nun, man weiß nie, was man findet, wenn man einfach massig Karten zieht! Dieser Entdeckungsdrang wird von dem Fähigkeitswort *Auf der Suche* repräsentiert, das Fähigkeiten zusammengruppiert, die ausgelöst werden, immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst.

Beverly Crusher, Schiffsärztin
{2}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Doctor
2/2
Auf der Suche — Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu drei Kreaturen deiner Wahl.

Rom und Leeta, ungleiches Paar
{3}{R}
Legendäre Kreatur — Ferengi, Bajoraner
4/3
Auf der Suche — Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erzeuge zwei getappte Schatz-Spielsteine.

- Ein Permanent mit einer Auf-der-Suche-Fähigkeit muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit seine Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du es kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird seine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.

Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Landung

Das Thema der Erkundung spiegelt sich auch in der *Landung*-Fähigkeit wieder, die in diesem Release zurückkehrt. Es gruppiert Fähigkeiten zusammen, die dich belohnen, wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt.

> Planetare Patrouille
> {1}{R}
> Kreatur — Späher
> 2/2
> *Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

> Jake Sisko, Kriegskorrespondent
> {1}{G}
> Legendäre Kreatur — Mensch, Bürger
> 2/2
> *Landung* —Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu. Falls dies das zweite Mal ist, dass diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird, stelle Nachforschungen an.
> *(Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“)*

- Eine Landung-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus irgendeinem Grund ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl beim Spielen eines Landes ausgelöst als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.
- Eine Landung-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls ein bereits im Spiel befindliches Permanent zu einem Land wird.
- Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jede Landung-Fähigkeit von Permanenten, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet (du kannst jene Fähigkeiten also in der Reihenfolge deiner Wahl verrechnen lassen).

Wiederkehrender Landtyp: Planet

Aber wo findet man nur all diese unbekannten Lebensformen und Zivilisationen? Gute Neuigkeiten: Der Landtyp *Planet* ist auch wieder am Start, damit du weißt, wo du suchen kannst.

> Erde, Sektor 001
> Land — Planet
> Dieses Land kommt getappt ins Spiel.
> Wenn dieses Land ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.
> {T}: Erzeuge {G} oder {U}.

Qo’noS
Land — Planet
Dieses Land kommt getappt ins Spiel.
Wenn dieses Land ins Spiel kommt, erhältst du
1 Lebenspunkt dazu.
{T}: Erzeuge {B} oder {R}.

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

Wiederkehrende Mechanik: Karten mit Stationieren
Wiederkehrendes Schlüsselwort: Stationieren
Wiederkehrender Artefakttyp: Raumschiff

Falls du immer schon einmal Kapitän auf einem Raumschiff der Föderation, einem klingonischen Schlachtkreuzer oder sogar einem Borg-Kubus sein wolltest, ist dies deine Gelegenheit. Die Mechanik *Stationieren* ist zurück, um dir zu ermöglichen, deine Raumschiffe zum Laufen zu bringen; sobald sie die nötige Anzahl an Ladungsmarken haben, sind ihre Fähigkeiten einsatzbereit. Meistens werden sie dann auch zu Kreaturen, die angreifen oder blocken können.

USS Enterprise-A, freier Geist
{3}{W}{W}
Legendäres Artefakt — Raumschiff
5/5
Abwehr {2}
Wenn die *USS Enterprise*-A ins Spiel kommt, erzeuge
drei 1/1 rote Offizier-Kreaturenspielsteine.
Stationieren *(Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Spiele Stationieren wie eine Hexerei. Bei 6+ ist dies eine Artefaktkreatur.)*
6+ | Fliegend, Lebensverknüpfung

Romulanischer Bird-of-Prey
{1}{U}
Artefakt — Raumschiff
4/4
Tarnvorrichtung — Solange dieses Raumschiff keine
Kreatur ist, hat es Fluchsicherheit.
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst
und falls dieses Raumschiff keine Kreatur ist, lege zwei
Ladungsmarken darauf.
Stationieren
8+ | Fliegend

- Raumschiff ist ein Artefakttyp, der keine spezielle Bedeutung hat. Er gewährt dem Artefakt keine zugehörigen Fähigkeiten. Für andere Karten kann es aber von Bedeutung sein, welche Artefakte Raumschiffe sind.
- Eine Karte mit Stationieren ist eine Karte mit der Stationieren-Schlüsselwortfähigkeit. Das Stationieren-Schlüsselwort bedeutet „Tappe eine andere ungetappte Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Permanent, wie die Stärke der getappten Kreatur beträgt. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

- Verwende die Stärke der getappten Kreatur, sowie die Stationieren-Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Ladungsmarken auf das Permanent mit Stationieren gelegt werden. Falls jene Kreatur zu jenem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.

- Falls die getappte Kreatur negative Stärke hat, werden weder Ladungsmarken auf das Permanent mit Stationieren gelegt, noch werden Ladungsmarken entfernt.

- Jede Karte mit Stationieren hat einen oder mehrere Streifen in ihrer Textbox. Jedem Streifen geht ein Stationieren-Symbol voraus – ein Kreis mit einer Zahl und einem Pluszeichen darin.

- Jedes Stationieren-Symbol steht für eine Fähigkeit. Ein Stationieren-Symbol bedeutet „Solange auf diesem Permanent N oder mehr Ladungsmarken liegen, hat es [Fähigkeiten]“, wobei N gleich der Zahl in dem Symbol und [Fähigkeiten] alle Fähigkeiten sind, die im selben Streifen wie jenes Symbol aufgeführt sind.

- Falls sich das Stationieren-Symbol im selben Streifen wie ein Feld mit Stärke und Widerstandskraft befindet, bedeutet es stattdessen „Solange auf diesem Permanent N oder mehr Ladungsmarken liegen, hat es [Fähigkeiten] und ist zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft [S/W].“

- Falls auf eine Karte mit Stationieren in einem der Streifen in ihrer Textbox ein Feld mit Stärke und Widerstandskraft aufgedruckt ist, ist sie keine Kreatur, es sei denn, es liegt die entsprechende Anzahl an Ladungsmarken auf ihr. Jene Karte hat auch in keiner anderen Zonen außer im Spiel Stärke oder Widerstandskraft.

- Falls ein Effekt bewirkt, dass ein Permanent mit Stationieren auf eine andere Weise zu einer Kreatur wird, als dadurch, dass auf ihm die nötige Anzahl an Ladungsmarken liegen, wird die Stärke und Widerstandskraft in seiner Textbox nicht verwendet. Stattdessen wird die Basis-Stärke und -Widerstandskraft verwendet, die der Effekt festgelegt hat, der es zu einer Kreatur gemacht hat.

- Falls ein anderes Permanent (a) zu einer Kopie eines Permanents wird, das von einer Karte mit Stationieren repräsentiert wird (b), werden alle aufgedruckten Fähigkeiten von (b) kopiert, einschließlich derjenigen, die durch Stationieren-Symbole repräsentiert werden. Die aktuellen Eigenschaften und die Anzahl an Ladungsmarken auf (b) werden nicht kopiert. Die Fähigkeiten der Kopie (und in manchen Fällen Typen, Stärke und Widerstandskraft) werden durch die Anzahl an Ladungsmarken auf der Kopie bestimmt.

- Die Fähigkeiten eines Permanents mit Stationieren basieren auf der Anzahl an Ladungsmarken, die auf ihm liegen. Falls ein Permanent mit Stationieren durch einen anderen Effekt (wie zum Beispiel Wucherung) Ladungsmarken erhält oder auf irgendeine Weise Ladungsmarken verliert, bedeutet das, dass sich seine Fähigkeiten entsprechend ändern. Dasselbe gilt für die Ermittlung, ob jenes Permanent eine Kreatur ist.

- Falls auf einem Permanent mit Stationieren so viele Ladungsmarken oder mehr liegen, wie die Zahl in seinem letzten Stationieren-Symbol beträgt, kannst du trotzdem seine Stationieren-Fähigkeit aktivieren. Das Hinzufügen weiterer Ladungsmarken gewährt ihm keine zusätzlichen Fähigkeiten, aber die zusätzlichen Marken können für andere Effekte oder Karten relevant sein.

- Falls ein Permanent mit Stationieren zu einer Kreatur wird, kann es angreifen, falls es durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann es eine Kreatur ist. Nur wie lange es bereits im Spiel ist, ist wichtig.

STAR TREK HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:

Abwerfen des Warpkerns
{1}{B}
Spontanzauber
Bonus — Opfere ein Artefakt oder eine Kreatur. *(Du kannst zusätzlich zu allen anderen Kosten ein Artefakt oder eine Kreatur opfern, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, erhält jene Kreatur stattdessen -6/-6 bis zum Ende des Zuges.

- Falls du beim Wirken eines Zauberspruchs die Bonuskosten bezahlst, gelten die Bonuskosten als bezahlt.
- Die Bonus-Fähigkeit erlaubt dir nicht, Bonuskosten mehr als einmal zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, auf dem Stapel kopierst, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonus) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Akademie-Ausbilder
{2}{R}
Kreatur — Bolianer, Offizier
0/3
Diese Kreatur erhält +1/+0 für jeden Offizier-Spielstein, den du kontrollierst.
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 roten Offizier-Kreaturenspielstein.

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

Alarmstufe rot!
{2}{R}
Spontanzauber
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls dich eine Kreatur angreift.
Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

- Die kostenreduzierende Fähigkeit von Alarmstufe rot! wird nicht angewendet, falls Kreaturen nur Planeswalker, die du kontrollierst, und/oder Schlachten, die du beschützt, angreifen.

Anthropologische Mission
{2}{U}
Verzauberung
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine Quest-Marke auf diese Verzauberung. Ziehe eine Karte. Wirf dann eine Karte ab, es sei denn, auf dieser Verzauberung liegen drei oder mehr Quest-Marken.

- Die Fähigkeit der Anthropologischen Mission wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Falls die Anthropologische Mission nicht im Spiel ist, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Anzahl an Quest-Marken, die auf ihr lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat, um zu ermitteln, ob du eine Karte abwirfst, wobei zu beachten gilt, dass du für das aktuelle Verrechnen der Fähigkeit keine weitere Quest-Marke auf sie legen kannst.

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

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Unendlichen Weiten es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Kishla-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Außenposten der Föderation
Land
Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.
Wenn dieses Land ungetappt ins Spiel kommt, bestimme eines —
• Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.
• Überwachen 1.
{T}: Erzeuge {W}.

- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Begegnung mit dem Unbekannten
{1}{R}{R}
Spontanzauber
Bestimme eines —
• *In Frieden kommen* — Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.
• *Mit Tötungsabsicht schießen* — Die Begegnung mit dem Unbekannten fügt jeder Kreatur und jedem Spieler 2 Schadenspunkte zu.

- Falls du in Frieden kommst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

Blutkrypta
Land — Sumpf, Gebirge
{T}: Erzeuge {B} oder {R}.)
Sowie dieses Land ins Spiel kommt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Unendlichen Weiten es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Kishla-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Borg-Kubus
{5}{W}{B}
Artefakt — Raumschiff
6/6
Affinität zu Artefaktkreaturen
Immer wenn dieses Raumschiff ins Spiel kommt oder angreift, assimiliere eine Kreaturenkarte, die von ihm ins Exil geschickt wurde. Falls du das nicht kannst, schicke bis zu eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. *(Um eine Karte zu assimilieren, bringe sie mit einer +1/+1-Marke unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie ist eine Borg-Artefaktkreatur und verliert alle anderen Kreaturentypen.)*
Stationieren
12+ | Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, haben Flugfähigkeit.

- Affinität zu Artefaktkreaturen bedeutet „Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Artefaktkreatur, die du kontrollierst, {1} weniger."
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle

Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Brad Boimler, eifriger Fähnrich
{1}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
2/2
Lebensverknüpfung
Immer wenn Brad Boimler getappt wird, gilt bis zum Ende des Zuges, falls eine oder mehrere Marken auf ein Permanent, das du kontrollierst, gelegt würden, werden stattdessen entsprechend viele solcher Marken plus eine darauf gelegt.

- Falls ein Permanent in einem Zug, in dem Brad Boimlers letzte Fähigkeit verrechnet wurde, mit einer bestimmten Anzahl an Marken unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen würde, kommt es stattdessen mit entsprechend vielen Marken plus einer jeder Sorte jener Marken ins Spiel.
- Falls Brad Boimlers letzte Fähigkeit in diesem Zug zweimal verrechnet wurde, wird die Anzahl an Marken, die auf ein Permanent, das du kontrollierst, gelegt werden, um zwei erhöht. Falls sie dreimal verrechnet wurde, wird die Anzahl um drei erhöht, und so weiter.
- Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf ein Permanent, das du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.

Captain Benjamin Sisko
{1}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
2/2
Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du für jede Zwickmühle, in die du in diesem Zug geraten bist, einen 1/1 roten Offizier-Kreaturenspielstein.
{2}{W}{U}{B}{R}{G}, {T}: Schicke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst von jenen Karten eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Offizieren, die du kontrollierst, wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du bestimmst, ob du von den ins Exil geschickten Karten Zaubersprüche wirkst, sowie Captain Siskos letzte Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karten abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Captain James T. Kirk
{2}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
2/2
Immer wenn Captain Kirk ins Spiel kommt oder angreift, bestimme eines. Falls du keine Karten auf der Hand hast, bestimme stattdessen eines oder mehrere —
• Wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte.
• Erzeuge einen 1/1 roten Offizier-Kreaturenspielstein.
• Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie der erste Modus geschieht, ziehst du einfach nur eine Karte.

Captain Jean-Luc Picard
{2}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
2/3
Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
Immer wenn du einen Kreaturen- oder Raumschiff-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 roten Offizier-Kreaturenspielstein.
Tappe sieben ungetappte Offiziere, die du kontrollierst: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Raumschiff-Karte, bringe sie mit sieben Ladungsmarken ins Spiel und mische danach.

- Captain Picards zweite Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Du kannst beliebige ungetappte Offiziere, die du kontrollierst, tappen, um Captain Picards letzte Fähigkeit zu aktivieren, einschließlich Captain Picard selbst und solcher, die du nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.

Captain Kathryn Janeway
{3}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
2/3
Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.
Immer wenn Captain Janeway oder eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erkundet jene Kreatur. *(Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof.)*

- Der Effekt von Captain Janeways erster Fähigkeit ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Falls du beispielsweise sowohl Captain Janeway als auch die Erforschung (eine Verzauberung mit „Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.“) kontrollierst, kannst du während jedes deiner Züge drei Länder spielen.

- Falls eine Fähigkeit eine Kreatur anweist, zu erkunden, deckt ihr Beherrscher die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Falls es eine Länderkarte ist, nimmt er sie auf seine Hand. Andernfalls legt er eine +1/+1-Marke auf die erkundende Kreatur und bestimmt dann, ob er die Karte oben auf seiner Bibliothek belässt oder auf seinen Friedhof legt.
- Sobald das Verrechnen einer Fähigkeit, die dazu führt, dass eine Kreatur erkundet, begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis die Verrechnung abgeschlossen ist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, die erkundende Kreatur zu entfernen, nachdem du eine Nichtland-Karte aufgedeckt hast, aber bevor sie eine Marke erhält.
- Falls keine Karte aufgedeckt wird, wahrscheinlich weil die Bibliothek jenes Spielers leer ist, erhält die erkundende Kreatur eine +1/+1-Marke.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur anweist, zu erkunden, jene Kreatur aber das Spiel verlassen hat, erkundet die Kreatur trotzdem. Falls du auf diese Weise eine Nichtland-Karte aufdeckst, legst du keine +1/+1-Marke auf irgendetwas, aber du kannst die aufgedeckte Karte auf deinen Friedhof legen. Effekte, die ausgelöst werden, „immer wenn eine Kreatur erkundet“, werden entsprechend ausgelöst.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen können Nichtkreatur-Permanente erkunden. Falls zum Beispiel eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, aber auf irgendeine Weise keine Kreatur mehr ist, sowie Captain Janeways Fähigkeit verrechnet wird, kann sie trotzdem erkunden. Du führst genau dieselben Aktionen durch und legst am Ende gegebenenfalls eine +1/+1-Marke auf jenes Permanent.

Captain Pike, in der Fülle der Zeit
{1}{G}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier, Späher
/
Fremde neue Welten — Captain Pikes Stärke und Widerstandskraft sind gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst.
Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen.
Du kannst Länder oben von deiner Bibliothek spielen.

- Die Fähigkeit, die Captain Pikes Stärke und Widerstandskraft bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst, eine Fähigkeit aktivierst oder eine Sonderaktion durchführst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand. Daher kannst du sie nicht umwandeln, abwerfen oder irgendwelche ihrer Fähigkeiten aktivieren, die aus deiner Hand aktiviert werden könnten.

Commander Raffi Musiker
{2}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
3/2
Wenn Commander Musiker ins Spiel kommt, bestimme eines —
• Schicke bis zu eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.
• Stelle Nachforschungen an. Du verlierst 2 Lebenspunkte. *(Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“)*

- Du musst für den ersten Modus kein Ziel bestimmen. Falls du dies jedoch tust und die Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Culber und Stamets, Liebespaar
{3}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Doctor, Handwerker
3/4
Wenn Culber und Stamets ins Spiel kommen, bestimme eines —
• Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.
• Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe.

- Culber und Stamets’ Fähigkeit ist auch dann keine Manafähigkeit, falls der letzte Modus bestimmt wird. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

Dahar-Meisterin
{3}{R}
Kreatur — Klingone, Krieger
4/3
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du ein anderes Nichtland-Permanent opfern. Wenn du dies tust, fügt diese Kreatur einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit der *Dahar*-Meisterin ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise ein anderes Nichtland-Permanent opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Dal R’El, Augment-Waise
{1}{R}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Mutant, Räuber
3/3
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge {R} oder {G}.
{3}, opfere ein Land: Ziehe eine Karte.

- Dal R'Els Landung-Fähigkeit ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

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

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Unendlichen Weiten es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Kishla-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Das Holodeck
{7}
Legendäres Artefakt
Einmal während jedes deiner Züge kannst du eine Permanent-Karte, die du besitzt und die sich außerhalb der Partie befindet, oder eine Permanent-Karte aus deinem Friedhof spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten.
- In einer Casual-Partie kommt die Karte, die du von außerhalb der Partie spielst, aus deiner persönlichen Sammlung. In einem Turnier-Event muss sich eine Karte, die du von außerhalb der Partie spielst, in deinem Sideboard befinden. In Limited-Events umfasst dein Sideboard zusätzlich zu den von dir gedrafteten bzw. erhaltenen, aber nicht in deinem Deck gespielten Karten auch eine beliebige Anzahl an Standardländern. Du kannst dir dein Sideboard jederzeit ansehen.

Dathon, mit offenem Herzen
{G}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Tamarianer, Offizier
3/3
Immer wenn du einen Verzauberungszauber wirkst, ziehe eine Karte. Falls es ein Sage-Zauberspruch ist, fügt Dathon jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.
{2}: Bestimme eine Marke auf einer Verzauberung deiner Wahl, die du kontrollierst. Lege eine weitere solche Marke auf sie. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

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

- Das Biest von Tanagra. Kiteo, seine Augen geschlossen. Temba, seine Arme weit. Sokath, seine Augen offen.

Deep-Space-Scan
{4}{U}{U}
Hexerei
Fremde neue Welten — Ziehe X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst. Du hast bis zu deinem nächsten Zug keine maximale Handkartenzahl.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie der Deep-Space-Scan verrechnet wird.

Der Doktor, MHN
{3}{G/W}{G/W}
Legendär Artefaktkreatur — Illusion, Doctor
3/3
Wenn Der Doktor ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Lege dann auf jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Marke liegt, eine +1/+1-Marke.

- Falls das Ziel der Fähigkeit des Doktors illegal ist, sowie sie verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du legst dann keine Marken auf Kreaturen.

Der Fürsorger
{5}{U}
Legendäre Kreatur — Elementarwesen
5/6
Wachsamkeit, Abwehr {2}
Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug in eine Zwickmühle geraten bist, schickt ein Gegner deiner Wahl Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Nichtland-Karte ins Exil schickt. Du kannst jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
(Du gerätst in eine Zwickmühle, sowie du für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen oder mehrere Modi bestimmen musst.)

- Die letzte Fähigkeit des Fürsorgers prüft zu Beginn deines Endsegments, ob du in diesem Zug in eine Zwickmühle geraten bist. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Das Wirken eines modalen Zauberspruchs oder das Aktivieren einer modalen Fähigkeit während deines Endsegments führt nicht dazu, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.
- Du bestimmst, ob du die Nichtland-Karte wirkst, sowie die letzte Fähigkeit des Fürsorgers verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel

Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Der Reisende
{G}{U}
Legendäre Kreatur — Späher
*/3
Reichweite, Wachsamkeit
Fremde neue Welten — Die Stärke des Reisenden ist gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Reisenden bestimmt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.

Der Unikomplex
Land
Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.
Wenn dieses Land ungetappt ins Spiel kommt, bestimme eines —
• Lege eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek.
• Überwachen 1.
{T}: Erzeuge {B}.

- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Die Zerstörung von Praxis
{3}{B}{B}
Hexerei
Fremde neue Welten — Alle Kreaturen erhalten bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst. Falls X gleich 6 oder mehr ist, erzeuge zwei 2/1 rote Klingone-Krieger-Kreaturenspielsteine mit Eile.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Die Zerstörung von Praxis verrechnet wird.

Dosierter Sprengstoff
{X}
Artefakt
Sonneneruption *(Dieses Artefakt kommt für jede Farbe von Mana, das ausgegeben wurde, um es zu wirken, mit einer Ladungsmarke ins Spiel.)*
{2}, opfere dieses Artefakt: Zerstöre jedes Nichtland-Permanent mit Manabetrag gleich der Anzahl an Ladungsmarken auf diesem Artefakt.

- Du kannst beim Wirken des Dosierten Sprengstoffs jeden beliebigen Wert für X bestimmen. Der für X bestimmte Wert beeinflusst nicht direkt die Anzahl an Ladungsmarken, mit denen der Dosierte Sprengstoff ins Spiel kommt, aber X lässt dich mehr Mana und somit mehr Manafarben ausgeben, um ihn zu wirken.
- Farbloses Mana gibt dem Dosierten Sprengstoff keine weitere Ladungsmarke. Farblos ist keine Farbe.
- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.

Dr. Beverly Crusher
{2}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Doctor
2/2
Falls du Lebenspunkte dazuerhältst und dadurch bei einem Permanent, das du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf Dr. Crusher.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Dr. Crushers erste Fähigkeit kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Dr. Crushers zweite Fähigkeit wird auf natürliche Weise nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ganz gleich, ob es 1 Lebenspunkt von Jake Sisko, Kriegskorrespondent, ist oder ob es 2 Lebenspunkte von Elim Garak, einfacher Schneider, sind. Jedoch führt Dr. Crushers erste Fähigkeit dazu, dass ihre zweite Fähigkeit ein zusätzliches Mal ausgelöst wird.
- Falls Dr. Crusher zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, stirbt sie, bevor ihre zweite Fähigkeit verrechnet wird.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls zum Beispiel zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird Dr. Crushers zweite Fähigkeit auf natürliche Weise zweimal ausgelöst (wobei ihre erste Fähigkeit daraus viermal macht). Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht

oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit auf natürliche Weise nur einmal ausgelöst (wobei ihre erste Fähigkeit daraus zweimal macht).

- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und Dr. Crushers zweite Fähigkeit wird auf natürliche Weise nur einmal ausgelöst (wobei ihre erste Fähigkeit daraus zweimal macht).
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass Dr. Crushers zweite Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktestand deines Teams erhöht.

Dr. Joseph M’Benga
{2}{G}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Doctor
3/3
Andere Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen Marken liegen, haben Fluchsicherheit.
Falls du eine oder mehrere Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, legen würdest, lege stattdessen doppelt so viele solcher Marken darauf.

- Falls ein Permanent mit Marken ins Spiel kommt, kann der Effekt, durch den das Permanent Marken erhält, angeben, welcher Spieler die Marken darauf legt. Falls der Effekt keinen Spieler angibt, legt der Beherrscher des Objekts diese Marken darauf.
- Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf ein Permanent, das du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.

Dr. Leonard „Pille“ McCoy
{1}{G}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Doctor
3/2
Aufblitzen
Wenn Dr. McCoy ins Spiel kommt, bestimme eines —
• Bringe eine Nicht-Doctor-Permanent-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
• Bestimme bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl. Wenn sie in diesem Zug stirbt, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments mit einer +1/+1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Bezüglich des zweiten Modus: Falls die bestimmte Kreatur stirbt, nachdem das Endsegment des Zuges begonnen hat (einschließlich während des Aufräumsegments jenes Zuges), wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die sie zurück ins Spiel bringt, zu Beginn des Endsegments des folgenden Zuges ausgelöst.

Dr. McCoy, verdrießlicher Wundarzt
{2}{W}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Doctor
2/2
Wenn Dr. McCoy ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.
Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, zerstört würde, entferne stattdessen alle +1/+1-Marken von ihr und aller ihr bereits zugefügter Schaden wird geheilt.

- Dr. McCoys Ersatzeffekt wird angewendet, wenn die Kreatur aufgrund von tödlichem Schaden oder aus einem anderen Grund zerstört würde. Er ersetzt nicht Effekte oder Kosten, die von dir verlangen, eine Kreatur mit einer +1/+1-Marke zu opfern, oder die Widerstandskraft einer Kreatur mit einer +1/+1-Marke auf 0 oder weniger reduzieren.

Drohne des Kollektivs
{1}{B}
Artefaktkreatur — Borg
*/2
Die Stärke der Drohne des Kollektivs ist gleich der Anzahl an Artefaktkreaturen, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die die Stärke der Drohne des Kollektivs bestimmt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.

Er ist tot, Jim
{3}{B}
Spontanzauber
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Überwachen 1.
(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.)

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Er ist tot, Jim, verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest nicht Überwachen an.

Erica Ortegas, beherzte Pilotin
{3}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Pilot
3/3
Eile
Immer wenn Erica Ortegas getappt wird, kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen. Falls du dies tust, bringe zu Beginn des nächsten Endsegments ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Eine Länderkarte mit Erica Ortegas' ausgelösten Fähigkeit ins Spiel zu bringen, zählt nicht als Spielen eines Landes. Du kannst auch dann auf diese Weise eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.
- Das Land, das du auf die Hand seines Besitzers zurückbringst, muss nicht dasselbe sein, das du mit Erica Ortegas' Fähigkeit ins Spiel gebracht hast.

Erkundungsmission
{2}{R}{R}
Verzauberung
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine Quest-Marke auf diese Verzauberung. Schicke dann Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Du kannst sie in diesem Zug spielen. Falls auf dieser Verzauberung fünf oder mehr Quest-Marken liegen, erzeuge {R}{R}.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Falls die Erkundungsmission nicht im Spiel ist, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Anzahl an Quest-Marken, die auf ihr lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat, um zu ermitteln, ob du {R}{R} erzeugst, wobei zu beachten gilt, dass du für das aktuelle Verrechnen der Fähigkeit keine weitere Quest-Marke auf sie legen kannst.

Eroberungsmission
{2}{W}
Verzauberung
Immer wenn ein Nichtspielsteinartefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine Quest-Marke auf diese Verzauberung. Erzeuge einen 1/1 farblosen Borg-Artefaktkreaturenspielstein. Falls auf dieser Verzauberung sechs oder mehr Quest-Marken liegen, erzeuge stattdessen zwei solcher Spielsteine.

- Falls die Eroberungsmission nicht im Spiel ist, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Anzahl an Quest-Marken, die auf ihr lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat, um zu ermitteln, ob du zwei Spielsteine erzeugst, wobei zu beachten gilt, dass du für das aktuelle Verrechnen der Fähigkeit keine weitere Quest-Marke auf sie legen kannst.

Excalbianischer Spielaufseher
{5}{W}
Kreatur — Excalbianer
6/6
Fremde neue Welten — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge X 1/1 rote Offizier-Kreaturenspielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst.
Immer wenn diese Kreatur oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die erste Fähigkeit des Excalbianischen Spielaufsehers verrechnet wird.

Fähnrich Pavel Chekov
{3}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Pilot
1/5
Fremde neue Welten — Wenn Fähnrich Chekov ins Spiel kommt, schickt jeder Gegner die obersten X Karten seiner Bibliothek ins Exil, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst. Für jeden Gegner bestimmst du eine Länderkarte, die jener Spieler besitzt und die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde. Du kannst die bestimmten Karten spielen, solange sie im Exil bleiben.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Fähnrich Chekovs Fähigkeit verrechnet wird.
- Du musst trotzdem alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielten Karten gelten. Beispielsweise kannst du Länderkarten nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

Fehlerhaftes Holodeck
{2}{W}
Artefakt
Abwehr {2} *(Immer wenn dieses Artefakt das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {2}.)*
Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis dieses Artefakt das Spiel verlässt.

- Falls das Fehlerhafte Holodeck das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird das Permanent deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten

Permanent hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.

- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls eine Aura auf diese Weise ins Exil geschickt wird, bestimmt ihr Besitzer, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückkehrt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher zum Beispiel an ein verhülltes Permanent angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.

Frieden zu unseren Zeiten
{3}{W}
Verzauberung
Zu Beginn des Kampfes im Zug jedes Spielers kann jener Spieler eine Karte ziehen. Falls er dies tut, kann er in diesem Zug nicht angreifen und du legst eine Friedensmarke auf diese Verzauberung.
Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls zwölf oder mehr Friedensmarken auf dieser Verzauberung liegen, gewinnst du die Partie.

- Die letzte Fähigkeit von Frieden zu unseren Zeiten überprüft, sowie dein Versorgungssegment beginnt, ob zwölf oder mehr Friedensmarken auf Frieden zu unseren Zeiten liegen. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls zu jenem Zeitpunkt nicht zwölf oder mehr Friedensmarken auf Frieden zu unseren Zeiten liegen, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.
- Falls die letzte Fähigkeit von Frieden zu unseren Zeiten ausgelöst wurde, aber Frieden zu unseren Zeiten das Spiel verlässt, bevor jene Fähigkeit verrechnet wurde, verwende die Anzahl Marken, die darauf lagen, als die Verzauberung zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, ob die Fähigkeit verrechnet wird oder nicht.

Für die Fähigkeit des Janeway-Hologramms zählt, ob unmittelbar nach dem Deklarieren deiner Angreifer die Kreaturen, die du kontrollierst, insgesamt Stärke 8 oder mehr hatten. Beim Verrechnen der Fähigkeit spielt es keine Rolle mehr, wie hoch ihre Gesamtstärke ist. Du legst auf jeden Fall eine +1/+1-Marke auf die Kreatur deiner Wahl.

Gedankenverschmelzung der Vulkanier
{U}
Hexerei
Ein Gegner deiner Wahl schaut sich die oberste Karte deiner Bibliothek an und schickt sie dann verdeckt ins Exil. Du schaust dir die obersten zwei Karten seiner Bibliothek an, und schickst sie dann verdeckt ins Exil. Jede Karte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, kann von dem Spieler, der sie ins Exil geschickt hat, gespielt werden, solange sie im Exil bleibt. Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um auf diese Weise Zaubersprüche zu wirken.

- Spieler müssen alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls eine von dir ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

Gefeierte Veteranin
{B}
Kreatur — Klingone, Berater
2/1
Diese Kreatur kann nicht blocken.
Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken. Falls du dies tust, kommt sie mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel. *(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

- Du musst trotzdem alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du die Gefeierte Veteranin mit der von ihrer letzten Fähigkeit gewährten Berechtigung aus deinem Friedhof wirkst.
- Falls die Gefeierte Veteranin neutralisiert wird, nachdem sie aus deinem Friedhof gewirkt wurde, wird sie wieder auf deinen Friedhof gelegt. Sie kann erneut auf diese Weise gewirkt werden (und falls du dies tust, erzählt sie eine Geschichte des glorreichen Gegenzauber-Abtauschs, der sich ereignete, sofern es denn so war).
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch aus deinem Friedhof zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
- Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand seines Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
- Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird es trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
- Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.

Geheiligter Springbrunnen
Land — Ebene, Insel
{T}: Erzeuge {W} oder {U}.)
Sowie dieses Land ins Spiel kommt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Unendlichen Weiten es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Kishla-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Geist von Illyria
{3}{W}
Kreatur — Elementarwesen, Geist
3/3
Fliegend
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke bis zu ein anderes Nichtland-Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, ins Exil. Bringe es zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Gemeinsames Ziel
{1}{G}
Hexerei
Eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, fügen einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, jeweils Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls du zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, für das Gemeinsame Ziel bestimmst und eine jener Kreaturen ein illegales Ziel ist, sowie der Zauberspruch verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst und die immer noch ein legales Ziel ist, der Kreatur, die ein Gegner kontrolliert trotzdem Schaden zu (sofern sie ebenfalls weiterhin ein legales Ziel ist).

Genesis-Effekt
{4}{R}
Spontanzauber
Der Genesis-Effekt fügt einer Kreatur deiner Wahl 6 Schadenspunkte zu. Zerstöre ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Erzeuge einen getappten Planet-Landspielstein namens Neuer Planet mit „{T}: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe."

- Du musst beide Ziele bestimmen, die Kreatur und das Land, das du kontrollierst, um den Genesis-Effekt zu wirken. Falls nur eines der Ziele noch legal ist, sowie der Zauberspruch verrechnet werden soll, geschieht der Effekt, der das verbleibende legale Ziel betrifft, trotzdem und du erzeugst den Spielstein namens Neuer Planet. Falls beide Ziele illegal sind, sowie der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst dann nicht den Spielstein namens Neuer Planet.
- Solange der Genesis-Effekt verrechnet wird, erzeugst du den Spielstein namens Neuer Planet auch dann, falls das Land, das du kontrollierst, nicht zerstört wird. Falls das Land zum Beispiel Unzerstörbarkeit hat, fügt der Genesis-Effekt der Kreatur deiner Wahl 6 Schadenspunkte zu und du erzeugst einen Spielstein namens Neuer Planet. Aber verrate das nur Kruge nicht.

Genesis-Projektil
{2}{G}
Legendäres Artefakt
Wenn das Genesis-Projektil ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland- oder Planet-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.
{3}{G}{G}, {T}, opfere das Genesis-Projektil: Opfere eine beliebige Anzahl an Ländern, die du kontrollierst, und durchsuche dann deine Bibliothek nach bis zu entsprechend vielen Länderkarten, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du bestimmst, wie viele Länder und welche Länder du opferst, und opferst dann die Länder, sowie die aktivierte Fähigkeit des Genesis-Projektils verrechnet wird.

Georgiou, terranische Imperatorin
{4}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber, Adliger
4/6
Du verlierst die Partie nicht, indem du 0 oder weniger Lebenspunkte hast.
Zu Beginn deines Endsegments verlierst du 3 Lebenspunkte und ziehst eine Karte. Falls dann dein Lebenspunktestand 0 oder weniger ist, erzeuge zehn 1/1 rote Offizier-Kreaturenspielsteine.

- Falls du 0 oder weniger Lebenspunkte hast und Georgiou das Spiel verlässt, verlierst du die Partie (es sei denn, ein anderer Effekt verhindert, dass du verlierst).

- Falls du 0 oder weniger Lebenspunkte hast, kannst du keine Anzahl an Lebenspunkten außer 0 bezahlen. Du kannst immer noch Lebenspunkte durch Schaden oder einen Effekt verlieren (wie den Effekt von Georgious letzter Fähigkeit).
- Du kannst die Partie immer noch aus anderen Gründen verlieren, zum Beispiel, weil du eine Karte aus einer Bibliothek ohne Karten ziehen musst oder du zehn oder mehr Giftmarken hast.

Gestern, heute, morgen
{3}{G}{U}
Verzauberung — Sage
(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach IV.)
I, II, III — Ziehe zwei Karten und schicke dann eine Karte aus deiner Hand ins Exil.
IV — Falls alle Karten, die von dieser Sage ins Exil geschickt wurden, einen Kartentyp gemeinsam haben, erhältst du 10 Lebenspunkte dazu.

- Zu den Kartentypen in *Magic* zählen: Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Vulkanier, Raumschiff und Planet sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Beim Verrechnen der Kapitel-IV-Fähigkeit überprüfst du alle Karten, die mit dieser Sage ins Exil geschickt wurden, um zu ermitteln, ob sie alle einen Kartentyp gemeinsam haben, auch wenn es weniger als drei Karten sind (vielleicht weil eine oder mehrere davon das Exil verlassen haben oder von vornherein weniger als drei Karten ins Exil geschickt wurden). Falls nur eine solche Karte im Exil ist, erhältst du auf jeden Fall 10 Lebenspunkte dazu, da sie mit sich selbst einen Kartentyp gemeinsam hat. Falls sich keine solche Karte im Exil befindet, erhältst du ebenfalls 10 Lebenspunkte dazu. (Falls du mehr Detailinformationen zu derartigen Aussagen benötigst, frage deinen Wissenschaftsoffizier.)

Gestrandet
{U}
Verzauberung — Aura
Verzaubert ein Artefakt oder eine Kreatur
Wenn diese Aura ins Spiel kommt, kannst du {3} bezahlen. Falls du dies tust, tappe das verzauberte Permanent.
Das verzauberte Permanent enttappt nicht während des Enttappsegments seines Beherrschers, und es kann nicht hochgebeamt werden.

- Ein Permanent, das „nicht hochgebeamt werden“ kann, kann nicht auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht werden, um Hochbeamen-Kosten zu bezahlen. Es kann trotzdem das Ziel von Zaubersprüchen sein, die mithilfe ihrer Hochbeamen-Fähigkeiten gewirkt wurden.

Gottloser Schrein
Land — Ebene, Sumpf
({T}: Erzeuge {W} oder {B}.)
Sowie dieses Land ins Spiel kommt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Unendlichen Weiten es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Kishla-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Gray und Adira, für immer vereint
{2}{U/R}{U/R}
Legendäre Kreatur — Trill, Mensch, Offizier
2/3
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst, außer dass er nicht legendär ist. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Der Spielstein, der von Gray und Adiras Fähigkeit erzeugt wurde, kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Alle „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „Sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[Diese Kreatur] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Grenzenlose Vielfalt
{7}{R}{R}
Hexerei
Föderation — Schicke eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Kopiere jene Karte X Mal, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturentypen unter den Nicht-Borg-Kreaturen ist, die du kontrollierst. Du kannst die Kopien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Schicke die Grenzenlose Vielfalt ins Exil.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die Grenzenlose Vielfalt verrechnet wird.
- Du wirkst die Kopien, während die Grenzenlose Vielfalt verrechnet wird und noch auf dem Stapel ist. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug 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.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.
- Falls du eine oder mehrere Kopien nicht wirken willst, kannst du das bestimmen; die Kopien, die du nicht wirkst, hören auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden.

Griff in die Geschichte
{3}{W}{B}
Verzauberung — Sage
(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)
I — Alle Artefakte und Kreaturen destabilisieren sich. Erzeuge einen 0/1 weißen Mensch-Kreaturenspielstein mit „Permanente können sich nicht stabilisieren.“ *(Behandle destabilisierte Permanente und alles, was an sie angelegt ist, als würden sie nicht existieren.)*
II — Du ziehst zwei Karten und jeder Spieler verliert 2 Lebenspunkte.
III — Opfere einen Kreaturenspielstein. Falls du dies tust, erhältst du 5 Lebenspunkte dazu.

- Ein Permanent, das destabilisiert ist, während der von der ersten Kapitel-Fähigkeit dieser Sage erzeugte Kreaturenspielstein im Spiel ist, stabilisiert sich nicht wie gewohnt während des Enttappsegments ihres Beherrschers. Sobald keine Permanente mit der Fähigkeit „Permanente können sich nicht stabilisieren“ mehr im Spiel sind (was normalerweise der Fall sein wird, wenn jener Spielstein das Spiel verlässt), stabilisiert sich jedes destabilisierte Permanent wie gewohnt während des nächsten Enttappsegments seines Beherrschers.
- Destabilisierte Permanente werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht Ziele von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Sowie sich ein Permanent destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die daran angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie jenes Permanent und sind dann immer noch an jenes Permanent angelegt.
- Permanente stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine Permanente enttappt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können in jenem Zug angreifen und ihre aktivierten Fähigkeiten mit {T} in ihren Kosten können aktiviert werden. Falls auf einem Permanent Marken lagen, als es sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch darauf, wenn es sich wieder stabilisiert.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
- Entscheidungen, die für Permanente getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.

- Die Kapitel-III-Fähigkeit ist nicht optional. Du musst einen Kreaturenspielstein opfern, falls du einen kontrollierst, sowie jene Fähigkeit verrechnet wird, aber es muss nicht unbedingt derjenige sein, der von der Kapitel-I-Fähigkeit erzeugt wurde.

Gul Dukat, kolonialer Präfekt
{4}{B}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Cardassianer, Räuber
6/6
Bedrohlich
Zu Beginn jedes Endsegments verliert jeder Gegner so viele Lebenspunkte, wie er in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie auf diese Weise Lebenspunkte verloren wurden.
(Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.)

- In einigen seltenen Fällen kann sich die Anzahl an Lebenspunkten, die jeder Gegner durch Gul Dukats letzte Fähigkeit verliert, von der Anzahl an Lebenspunkten unterscheiden, die er verloren hat, bevor sie verrechnet wurde. (Falls du zum Beispiel eine Blutsaugerin des Aclazotz kontrollierst, eine Kreatur mit „Falls ein Gegner während deines Zuges Lebenspunkte verlieren würde, verliert er stattdessen doppelt so viele Lebenspunkte.“) In solchen Fällen basieren die Lebenspunkte, die du dazuerhältst, auf der Anzahl an Lebenspunkten, die aufgrund von Gul Dukats letzter Fähigkeit verloren wurden.

Gwyndala, der Abkömmling
{1}{U}
Legendäre Kreatur — Vau-N’Akat, Berater
1/1
Wenn Gwyndala ins Spiel kommt, erzeuge einen farblosen Ausrüstung-Artefaktspielstein namens Neuroflux-Erbstück mit „Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1“ und Ausrüsten {2}. Lege ihn an Gwyndala an.
{2}: Jeder Ausrüstung-Spielstein, den du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer Ausrüstung deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die Ausrüstung-Spielsteine kopieren genau das, was auf die Originalausrüstung aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene Ausrüstung ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob jene Ausrüstung getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihr liegen oder Auren an ihr angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Ausrüstung {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Ausrüstung ein Spielstein ist, kopiert jeder Ausrüstung-Spielstein, den du kontrollierst, die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Ausrüstung (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, werden die Ausrüstung-Spielsteine zu Kopien von (b).
- Da die Spielsteine nicht ins Spiel kommen, wenn sie zu Kopien der Ausrüstung deiner Wahl werden, werden „Wenn [diese Ausrüstung] ins Spiel kommt“- oder „[Diese Ausrüstung] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents nicht angewendet.

Heilige Schmelze
Land — Gebirge, Ebene
({T}: Erzeuge {R} oder{W}.)
Sowie dieses Land ins Spiel kommt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Unendlichen Weiten es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Nebelstieg-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

HMS Bounty, unverhofftes Zeitschiff
{4}{U}
Legendäres Artefakt — Raumschiff
3/4
Wenn die *HMS Bounty* ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Wal-Karte durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.
Stationieren 8+ | Fliegend
Immer wenn die *HMS Bounty* einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte. Falls du einen Wal kontrollierst und in dieser Partie noch keinen zusätzlichen Zug begonnen hast, erhältst du nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

- Falls du einen zusätzlichen Zug beginnen würdest, aber ein Effekt dies ersetzt (normalerweise weil er übersprungen wird, zum Beispiel aufgrund des Effekts der letzten Fähigkeit des Würgegriffs), hast du jenen zusätzlichen Zug nicht begonnen.

Höchst unlogisch
{1}{U}
Spontanzauber
Bonus {1}{U} *(Du kannst zusätzlich {1}{U} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, neutralisiere stattdessen einen Zauberspruch deiner Wahl.

- Falls ein Zauberspruch auf dem Stapel {X} in seinen Manakosten hat, verwende den Wert von X, um seinen Manabetrag zu ermitteln.
- Falls du beim Wirken eines Zauberspruchs die Bonuskosten bezahlst, gelten die Bonuskosten als bezahlt.
- Die Bonus-Fähigkeit erlaubt dir nicht, Bonuskosten mehr als einmal zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, auf dem Stapel kopierst, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt.

- Falls die Bonuskosten von Höchst unlogisch bezahlt wurden, kann jeder Zauberspruch als Ziel bestimmt werden, nicht nur ein Zauberspruch mit Manabetrag 2 oder weniger.

Holo-Ingenieur
{2}{G}{G}
Kreatur — Mensch, Handwerker
3/3
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen 3/3 farblosen Illusion-Artefaktkreaturenspielstein.
Falls ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen entsprechend viele 3/3 farblose Illusion-Artefaktkreaturenspielsteine erzeugt.

- Die Eigenschaften des Spielsteins werden vollständig durch die Eigenschaften „3/3 farbloser Illusion-Artefaktkreaturenspielstein“ ersetzt. Er hat keinerlei Fähigkeiten, mit denen der ursprüngliche Spielstein erzeugt worden wäre. Alle weiteren Angaben, die im Effekt enthalten sind, der den Spielstein erzeugt (beispielsweise ob er getappt ist oder angreift, „Der Spielstein erhält Eile“ oder „Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil“) gelten weiterhin.
- Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein erzeugt würde, wird jener Effekt angewendet, bevor der Effekt der letzten Fähigkeit des Holo-Ingenieurs angewendet wird. Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein ins Spiel kommen würde, wird jener Effekt angewendet, nachdem der Effekt der letzten Fähigkeit des Holo-Ingenieurs angewendet werden würde.

Hoshi Sato, Exolinguistin
{4}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher
3/3
Föderation — Wenn Hoshi Sato ins Spiel kommt, schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturentypen unter den Nicht-Borg-Kreaturen ist, die du kontrollierst. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Hoshi Satos letzte Fähigkeit verrechnet wird.

In diesem Nebel gibt es Kaffee
{1}{W}
Hexerei
Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Ebene-Karte oder eine Nichtland-Permanent-Karte mit Manabetrag 3 oder weniger offen vorzeigen und sie auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.
Hochbeamen {2}{W} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für {2}{W} wirken, falls du zusätzlich eine Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst. Schicke diesen Zauberspruch dann ins Exil.)*

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

Infiltrierung des Dominions
{X}{R}{R}{R}
Hexerei
Bestimme X Kreaturen deiner Wahl unter gegnerischer Kontrolle. Erzeuge für jede davon einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er Wandelwicht hat. Die Spielsteine erhalten Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil. *(Sie haben alle Kreaturentypen.)*

- Jeder von der Infiltrierung des Dominions erzeugte Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls eine kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls eine kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Falls eine kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Alle „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten einer kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „Sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[Diese Kreatur] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten jener kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Isolinearer Prozessor
{2}
Artefakt
{T}: Erzeuge {C}. Gib dieses Mana nur aus, um einen Artefaktzauber zu wirken oder eine Fähigkeit einer Artefaktquelle zu aktivieren.
{2}, {T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

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

Jadzia Dax, lebendiges Erbe
{1}{G}
Legendäre Kreatur — Trill, Forscher
0/1
Zu Beginn deiner ersten Hauptphase legst du eine +1/+1-Marke auf Jadzia Dax und erzeugst dann so viel {G}, wie Marken auf ihr liegen.
Symbiontentransfer — {2}{G}, wirf diese Karte ab: Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl.

- Jadzia Dax’ erste Fähigkeit ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Falls Jadzia Dax nicht im Spiel ist, sowie ihre erste Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Anzahl an Marken, die sie hatte, bevor sie das Spiel verlassen hat, um zu ermittlen, wie viel {G} erzeugt wird.

Janeway-Hologramm
{2}{W}
Legendäre Artefaktkreatur — Illusion, Offizier
3/3
Immer wenn du angreifst, während Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtstärke 8 oder mehr haben, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

Jett Reno, Problemlöserin
{1}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
1/2
Immer wenn Jett Reno getappt wird, wende Überwachen 1 an. Falls ihre Stärke 4 oder mehr ist, ziehe stattdessen eine Karte.
Immer wenn du in eine Zwickmühle gerätst, lege eine +1/+1-Marke auf Jett Reno. *(Du gerätst in eine Zwickmühle, sowie du für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen oder mehrere Modi bestimmen musst.)*

- Jett Renos erste Fähigkeit überprüft ihre Stärke, sowie sie verrechnet wird. Falls sie zu jenem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, ob du eine Karte ziehst oder Überwachen 1 anwendest.

Kai Winn, treulose Anführerin
{1}{B}
Legendäre Kreatur — Bajoraner, Kleriker
3/1
Sowie Kai Winn ins Spiel kommt, bestimme einen Nichtland-Kartennamen.
Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch mit dem bestimmten Namen wirkt oder eine Fähigkeit einer Quelle mit dem bestimmten Namen aktiviert, verliert jener Spieler 3 Lebenspunkte.

- Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „Kosten: Effekt“. Manche Schlüsselwörter (wie z. B. Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihren Erinnerungstexten. Statische und ausgelöste Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen sind nicht betroffen.

Kaltblütige Crew
{4}{G}{G}
Kreatur — Gorn, Krieger
4/4
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl.
Diese Kreatur kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.
Standardlandumwandlung {2} *({2}, wirf diese Karte ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.)*

- Sobald die Kaltblütige Crew geblockt wurde, führt das Reduzieren der Stärke der blockenden Kreatur auf 2 oder weniger nicht dazu, dass die Kaltblütige Crew ungeblockt wird.

Khaaaaaaaaaaannn!
{X}{R}
Spontanzauber
Khaaaaaaaaaaannn! fügt einer Kreatur deiner Wahl zweimal X Schadenspunkte zu. Falls jene Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Der Ersatzeffekt von Khaaaaaaaaaaannn! schickt die Kreatur deiner Wahl ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens. (Sag ruhig trotzdem den Namen, macht schließlich Spaß.)

Khan, Rache im Herzen
{2}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger
5/3
Wenn Khan ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt opfern. Falls du dies tust, ziehe zwei Karten.
Du kannst diese Karte aus dem Exil wirken.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du Khan aus dem Exil wirkst.

Kira Nerys, Hitzkopf
{1}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Bajoraner, Soldat
4/3
Verursacht Trampelschaden
Falls eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen würde, während du eine angreifende Kreatur kontrollierst, kommt sie stattdessen getappt und angreifend ins Spiel.
Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält sie +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls Kira Nerys' zweite Fähigkeit bewirkt, dass eine Kreatur getappt und angreifend unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bestimmst du, welchen Gegner, welchen Planeswalker oder welche Schlacht sie angreift, sowie sie ins Spiel kommt. In einigen ungewöhnlichen Fällen kommt eine Kreatur einen bestimmten Gegner, einen bestimmten Planeswalker oder eine bestimmte Schlacht angreifend unter deiner Kontrolle ins Spiel. In jenen Fällen kommt die Kreatur jenen Spieler bzw. jenes Permanent angreifend ins Spiel und du kannst nichts anderes bestimmen.
- Kreaturen, die aufgrund von Kira Nerys' zweiter Fähigkeit getappt und angreifend ins Spiel kommen, wurden nie als angreifende Kreaturen deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn jene Kreaturen angreifend ins Spiel kommen.

Kirk, befehlshabender Offizier
{1}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
3/3
Immer wenn du angreifst, während Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtstärke 8 oder mehr haben, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.
{2}, opfere Kirk: Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

- Falls Kreaturen, die du kontrolliert hast, zum Zeitpunkt, zu dem du mit dem Deklarieren der Angreifer fertig warst, Gesamtstärke 8 oder mehr hatten, spielt es keine Rolle, wie hoch die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, ist, wenn Kirks erste Fähigkeit verrechnet wird. Du schickst die oberste Karte deiner Bibliothek trotzdem ins Exil und kannst sie trotzdem in diesem Zug spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

Kobayashi-Maru-Szenario
{1}{U}{U}
Verzauberung
Zu Beginn deines Versorgungssegments bestimmst du eines, das noch nicht bestimmt wurde —
• *Rufen* — Bringe bis zu eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger, die ein Gegner kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurück.
• *Sensoren* — Ziehe zwei Karten.
• *Beamen* — Erzeuge zwei 1/1 rote Offizier-Kreaturenspielsteine.
• *Schiff verlassen* — Du verlierst die Partie.

- Falls eine Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Falls du den ersten Modus mit einem Ziel bestimmst und jenes Ziel illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet, aber jener Modus wurde trotzdem bestimmt, was weitere Vorkommen der Fähigkeit angeht.
- In einigen ungewöhnlichen Situationen kannst du vielleicht gar keinen Modus bestimmen, weil alle Modi bereits bestimmt wurden. In diesem Fall wird die Fähigkeit einfach ohne Effekt vom Stapel entfernt. Clever, Captain.
- Es spielt keine Rolle, wer einen Modus bestimmt hat. Falls du zum Beispiel die ersten drei Modi bestimmt hast und ein Gegner die Kontrolle über jenes *Kobayashi-Maru*-Szenario übernimmt, kann er nur den vierten Modus bestimmen. *Sehr* clever, Captain.

Kollations-Trimatrix
{B}
Artefaktkreatur — Borg
1/1
Tappe drei ungetappte Artefaktkreaturen, die du kontrollierst: Du ziehst eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Du kannst beliebige ungetappte Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, tappen, um die Fähigkeit der Kollations-Trimatrix zu aktivieren, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.

Kommunikator-Abzeichen
{3}
Artefakt — Kommunikator, Ausrüstung
Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn. *(Die Kopie wird zu einem Spielstein.)*
Die ausgerüstete Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, während du eine andere Kreatur kontrollierst, an die ein Kommunikator angelegt ist, kann diese Kreatur in diesem Zug nicht geblockt werden.“
Ausrüsten {2} *({2}: Lege dieses Permanent an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)*

- Die erste Fähigkeit des Kommunikator-Abzeichens wird vor dem KommunikationsaKommunikator-Abzeichen verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls das Kommunikator-Abzeichen neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Eine Kopie eines Permanent-Zauberspruchs kommt als Spielstein ins Spiel. Dies ist nicht dasselbe wie ein Effekt, der einen Spielstein erzeugt. Effekte, die sich auf das Erzeugen eines Spielsteins beziehen, werden nicht auf Kopien von Permanent-Zaubersprüchen angewendet.
- Sobald die ausgelöste Fähigkeit, die das Kommunikator-Abzeichen der ausgerüsteten Kreatur gewährt, verrechnet wurde, kann jene Kreatur in jenem Zug auch dann nicht mehr geblockt werden, falls sie aufhört, mit dem Kommunikator-Abzeichen ausgerüstet zu sein, oder die andere Kreatur aufhört, mit einem Kommunikator ausgerüstet zu sein.

Krankenstation
{5}
Artefakt
Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, X +1/+1-Marken, wobei X gleich eins plus der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

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

La’An Noonien-Singh, Sicherheitschefin
{2}{R}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
4/3
Immer wenn du angreifst, während Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtstärke 8 oder mehr haben, kann eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht blocken.

- Falls Kreaturen, die du kontrolliert hast, zum Zeitpunkt, zu dem du mit dem Deklarieren der Angreifer fertig warst, Gesamtstärke 8 oder mehr hatten, spielt es keine Rolle, wie hoch die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, ist, wenn La’an Noonien-Singhs Fähigkeit verrechnet wird. Die Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug trotzdem nicht blocken.

Lebe lang und in Frieden
{5}{W}{U}
Hexerei
Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.
Verdopple deinen Lebenspunktestand. Ziehe so viele Karten, wie du Karten auf der Hand hast. Du hast bis zu deinem nächsten Zug keine maximale Handkartenzahl.

- Um deinen Lebenspunktestand zu verdoppeln, erhältst du so viele Lebenspunkte dazu, wie benötigt werden, um deinen Lebenspunktestand auf das Doppelte des vorherigen Wertes zu bringen. Falls dein Lebenspunktestand negativ ist, verlierst du so viele Lebenspunkte, wie benötigt werden, um deinen Lebenspunktestand doppelt so weit von 0 weg zu bringen, wie er war. Andere Effekte interagieren entsprechend mit diesem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten.

Lieutenant Commander Data
{2}{U}
Legendäre Artefaktkreatur — Androide, Forscher
2/2
Immer wenn ein Spieler einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, lege eine +1/+1-Marke auf Lieutenant Commander Data.
{1}, entferne drei Marken von Kreaturen, die du kontrollierst: Ziehe eine Karte.

- Lieutenant Commander Datas erste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Die Marken, die du entfernst, um die Kosten von Lieutenant Commander Datas letzter Fähigkeit zu bezahlen müssen nicht alle dieselbe Sorte Marke sein und sie müssen nicht alle von derselben Kreatur entfernt werden. Zum Beispiel könntest du eine Betäubungsmarke von einer Kreatur, eine -1/-1-Marke von einer anderen Kreatur und eine +1/+1-Marke von einer dritten Kreatur entfernen.

Locutus, das Sprachrohr
{W}{B}
Legendäre Artefaktkreatur — Borg
1/1
Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
{W}{B}, wirf diese Karte ab: Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Locutus' letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Los geht's!
{1}{R}{G}
Verzauberung
Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.
Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, decke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek auf. Bringe davon eine Länderkarte getappt ins Spiel und lege den Rest auf deinen Friedhof.

- Für Los geht's! hat es eine geringfügige Änderung des Oracle-Texts gegeben, um zu verdeutlichen, dass die Karten in der letzten Fähigkeit aufgedeckt werden. Oben ist der korrigierte Text angegeben. Falls sich unter den obersten fünf Karten deiner Bibliothek mindestens eine Länderkarte befindet, musst du eine davon ins Spiel bringen.
- Zwar werden hierbei Karten oben von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt, aber es handelt sich trotzdem nicht um einen „Mill"-Effekt und andere Karten, die prüfen, ob Karten gemillt werden, interagieren nicht mit Los geht's!

Lt. Cmdr. Geordi La Forge
{2}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
3/2
Falls du eine oder mehrere Ladungsmarken auf ein Artefakt, das du kontrollierst, legen würdest, lege stattdessen doppelt so viele Ladungsmarken auf jenes Artefakt.

- Falls ein Permanent mit Marken ins Spiel kommt, kann der Effekt, durch den das Permanent Marken erhält, angeben, welcher Spieler die Marken darauf legt. Falls der Effekt keinen Spieler angibt, legt der Beherrscher des Objekts diese Marken darauf.
- Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf ein Permanent, das du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.

Lwaxana Troi, charmante Gästin
{1}{R}
Legendäre Kreatur — Betazoid, Berater
2/2
Du kannst bestimmen, Lwaxana Troi während deines Enttappsegments nicht zu enttappen.
{2}, {T}: Bestimme eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Solange Lwaxana Troi getappt bleibt, gilt, falls eine ausgelöste Fähigkeit jener Kreatur ausgelöst wird, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Falls Lwaxana Troi enttappt wird, bevor ihre letzte Fähigkeit verrechnet wurde, wir die Fähigkeit trotzdem verrechnet, aber sie bewirkt nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten der Kreatur deiner Wahl ein weiteres Mal ausgelöst werden.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Lwaxana Trois Fähigkeit kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.

Machen Sie es so
{3}{U}
Hexerei
Bestimme eines —
• Enttappe ein Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst. Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten.
• Erzeuge einen 1/1 roten Offizier-Kreaturenspielstein und ziehe zwei Karten.

- Für den ersten Modus von Machen Sie es so musst beide Ziele bestimmen: das Permanent, das du kontrollierst, sowie den Spieler. Falls nur eines der Ziele noch legal ist, sowie der Zauberspruch verrechnet werden soll, geschieht der Effekt, der das verbleibende legale Ziel betrifft, trotzdem. Falls beide Ziele illegal sind, sowie der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Der zweite Modus von Machen Sie es so benötigt hingegen gar keine Ziele.

MACO-Kommando
{G}
Kreatur — Mensch, Soldat
2/1
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, erzeuge einen getappten 1/1 roten Offizier-Kreaturenspielstein.

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

Medizinisch-Holographisches Notfallprogramm
{W}
Artefaktkreatur — Illusion, Doctor
0/1
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit des Medizinisch-Holographischen Notfallprogramms verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Miles O’Brien, Transporterchief
{2}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
3/3
Wenn Miles O’Brien ins Spiel kommt, bringe bis zu eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt deiner Wahl, die bzw. das du kontrollierst, auf die Hand ihres bzw. seines Besitzers zurück.
Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug ein Permanent aus dem Spiel auf deine Hand zurückgebracht wurde, ziehe eine Karte.

- Miles O’Briens letzte Fähigkeit prüft, sowie jedes Endsegment beginnt, ob ein Permanent in diesem Zug aus dem Spiel auf deine Hand zurückgebracht wurde. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Das Zurückbringen eines Permanents auf deine Hand aus dem Spiel während eines Endsegments führt nicht dazu, dass diese Fähigkeit ausgelöst wird.

Mr. Spock, Wissenschaftsoffizier
{2}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Vulkanier, Mensch, Forscher
2/4
Falls du eine Karte ziehen würdest, ziehe stattdessen zwei Karten.

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

Mutprobe
{G}
Spontanzauber
Bestimme eines —
• *Vergangenheit verändern* — Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.
• *Transwarp-Netzwerk auslöschen* — Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger.

- Falls der erste Modus bestimmt wird und die Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Mutprobe verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

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

Nasses Grab
Land — Insel, Sumpf
({T}: Erzeuge {U} oder {B}.)
Sowie dieses Land ins Spiel kommt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Unendlichen Weiten es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Kishla-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Navigationsfehler
{3}{U}
Spontanzauber
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls er eine angreifende Kreatur als Ziel hat.
Der Besitzer einer Kreatur oder eines Raumschiffs deiner Wahl legt sie bzw. es auf oder unter seine Bibliothek (er entscheidet).

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten Fähigkeit des Navigationsfehlers) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Neelix, moralische Unterstützung
{1}{G}
Legendäre Kreatur — Talaxianer, Berater
1/1
Wenn Neelix ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf Neelix.

- Neelix' zweite Fähigkeit wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ganz gleich, ob es 1 Lebenspunkt von Jake Sisko, Kriegskorrespondent, ist oder ob es 2 Lebenspunkte von Elim Garak, einfacher Schneider, sind.
- Falls Neelix zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, stirbt er, bevor seine zweite Fähigkeit verrechnet wird.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die zweite Fähigkeit von Neelix zweimal

ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und Neelix’ zweite Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass Neelix’ zweite Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktestand deines Teams erhöht.

Neuralparasit
{3}{B}
Kreatur — Qualle, Egel
2/2
Fliegend
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist. Der Spielstein erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.
Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Der von der zweiten Fähigkeit des Neuralparasiten erzeugte Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert keine Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde oder bevor sie ins Exil geschickt wurde.
- Falls die von dem Spielstein kopierte Karte irgendwelche „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein ebenfalls jene Fähigkeiten und jene Fähigkeiten werden ausgelöst. Ebenso gilt: Alle „Sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[Diese Kreatur] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten, die der Spielstein kopiert hat, funktionieren ebenfalls.
- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die letzte Fähigkeit des Neuralparasiten nur einmal ausgelöst.

Ni’Var-Akademie der Wissenschaften
Land
Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.
Wenn dieses Land ungetappt ins Spiel kommt, bestimme eines —
• Eine Kreatur deiner Wahl erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.
• Überwachen 1.
{T}: Erzeuge {U}.

- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Nog, ehrgeiziger Kadett
{B}{G}
Legendäre Kreatur — Ferengi, Räuber
2/2
Bedrohlich
{1}: Falls Nog ein Räuber ist, wird er zu einem Ferengi-Späher mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/4 und erhält „Immer wenn Nog getappt wird, wende Überwachen 2 an.“
{3}: Falls Nog ein Späher ist, wird er zu einem Ferengi-Offizier und erhält „Du kannst Länder aus deinem Friedhof spielen“ und „Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.“

- Keine von Nogs aktivierten Fähigkeiten haben eine Dauer. Falls eine von ihnen verrechnet wird, bleibt der Effekt bestehen, bis die Partie endet, Nog das Spiel verlässt oder ein darauffolgender Effekt seine Eigenschaften ändert, je nachdem, was zuerst eintritt.
- Du kannst Nogs aktivierte Fähigkeiten unabhängig davon aktivieren, welche Kreaturentypen er hat. Jede der Fähigkeiten überprüft Nogs Kreaturentypen beim Verrechnen der Fähigkeit. Falls Nog zu jenem Zeitpunkt nicht den passenden Kreaturentyp hat, hat jene Fähigkeit keinen Effekt.
- Nogs zweite Fähigkeit überprüft, ob er ein Räuber ist, und seine letzte Fähigkeit überprüft, ob er ein Späher ist. Es spielt keine Rolle, wie er den passenden Kreaturentyp erhalten hat, oder ob er andere Kreaturentypen hat als derjenige, der überprüft wird.
- Der Effekt der Fähigkeit „Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen“ ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Falls du beispielsweise sowohl Nog mit jener Fähigkeit als auch die Erforschung (eine Verzauberung mit „Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.“) kontrollierst, kannst du während jedes deiner Züge drei Länder spielen.
- Die Fähigkeit „Du kannst Länder aus deinem Friedhof spielen“ verändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du jene Länder spielen kannst. Du kannst Länder auch weiterhin nur während deiner Hauptphase spielen, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist. Sie erlaubt dir auch nicht, Fähigkeiten (wie Umwandlung) von Länderkarten in deinem Friedhof zu aktivieren.

Nyota Uhura, Kommunikation
{2}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
2/4
Grußfrequenzen — Sowie Nyota Uhura ins Spiel kommt, bestimme eine Zahl von 0 bis 10.
Kanal öffnen — Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch mit Manabetrag gleich der bestimmten Zahl wirkt, ziehst du eine Karte.

- Die Zahl, die du für Nyota Uhuras erste Fähigkeit bestimmen kannst, kann auch 0 oder 10 sein.
- Effekte, die die Kosten eines Zauberspruchs erhöhen oder reduzieren, beeinflussen nicht den Manabetrag des Zauberspruchs.

- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um zu ermitteln, ob der Manabetrag des Zauberspruchs gleich der bestimmten Zahl ist. Falls die bestimmte Zahl zum Beispiel 4 ist, löst ein Zauberspruch mit den Manakosten {X}{R}{R}, für den X gleich 2 bestimmt wurde, Nyota Uhuras letzte Fähigkeit aus.
- Nyota Uhuras letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Organische Avulsionseinheit
{2}{B}
Artefaktkreatur — Borg
2/3
{2}: Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, erhalten Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

- Sobald eine Artefaktkreatur, die du kontrollierst, legal von einer einzigen Kreatur geblockt wurde, hat das Verleihen von Bedrohlichkeit keine Auswirkungen auf jenen Kampf. Sie bleibt weiterhin geblockt.

Pah-Geist
{5}{R}{R}
Kreatur — Wraith
4/4
Erstschlag, Eile
Fremde neue Welten — Immer wenn diese Kreatur angreift, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Pah-Geistes verrechnet wird.

Picard, beispielhafter Anführer
{1}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
2/2
{1}, {T}: Eine andere Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich Picards Stärke ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Picards Fähigkeit verrechnet wird. Falls Picard zu jenem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende seine Stärke, wie er zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.

Primäres Unimatrix-Attribut
{3}{W}
Artefaktkreatur — Borg
2/3
Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, haben Doppelschlag.

- Falls eine Kreatur Doppelschlag verliert, nachdem sie im Erstschlag-Kampfschadensegment bereits Kampfschaden zugewiesen hat (vielleicht weil das Primäre Unimatrix-Attribut das Spiel verlassen hat), weist jene Kreatur im normalen Kampfschadensegment keinen Schaden mehr zu.

Prioritätenprobe
{1}{U}
Spontanzauber
Bestimme eines —
• *Energie auf den Antrieb* — Überwachen 2, ziehe dann eine Karte.
• *Energie auf das Lebenserhaltungssystem* — Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

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

Q, der Taschenspieler
{2}{R}{R}
Legendäre Kreatur — Qs
4/4
Wenn Q ins Spiel kommt, mische deine Bibliothek und schicke dann Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Jene Nichtland-Karte erhält „Schicke eine Karte aus deiner Hand ins Exil: Erzeuge eine Kopie dieser Karte. Du kannst die Kopie wirken. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges und nur, falls diese Karte im Exil ist.“

- Du wirkst die Kopie, während die aktivierte Fähigkeit der ins Exil geschickten Karte verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Falls du die Kopie nicht wirken möchtest, kannst du bestimmen, es nicht zu tun. Dann hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden.

Q-Kontinuum
Land
Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.
Wenn dieses Land ungetappt ins Spiel kommt, bestimme eines —
• Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.
• Überwachen 1.
{T}: Erzeuge {G}.

- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Quark, bescheidener Eigentümer
{2}{R}
Legendäre Kreatur — Ferengi, Räuber
1/2
Du kannst keine Schatz-Spielsteine opfern.
Zu Beginn jedes Versorgungssegments erzeugst du einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere diesen Spielstein: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.“)*

- Quarks erste Fähigkeit hindert dich daran, Schatz-Spielsteine aus irgendeinem Grund zu opfern. Du kannst sie nicht opfern, um Kosten zu bezahlen, die erfordern, dass du ein Artefakt opferst, oder um die Kosten ihrer eigenen Fähigkeiten zu bezahlen. Falls ein Effekt dich anweist, einen Schatz-Spielstein zu opfern, kannst du dies nicht und jener Spielstein bleibt im Spiel.
- Falls ein Effekt dich anweist, ein Artefakt zu opfern, und du irgendwelche Artefakte kontrollierst, die keine Schatz-Spielsteine sind, musst du eines jener Artefakte opfern. Du kannst nicht versuchen, einen Schatz-Spielstein zu opfern, damit scheitern und so den Effekt ignorieren.

Quarks Bar
Land
Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.
Wenn dieses Land ungetappt ins Spiel kommt, bestimme eines —
• Dieses Land fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.
• Überwachen 1.
{T}: Erzeuge {R}.

- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Rachemission
{2}{B}
Verzauberung
Immer wenn eine Kreatur stirbt, lege eine Quest-Marke auf diese Verzauberung. Ein Gegner deiner Wahl verliert 1 Lebenspunkt. Jener Spieler verliert stattdessen 2 Lebenspunkte, falls sieben oder mehr Quest-Marken auf dieser Verzauberung liegen.

- Falls die Rachemission nicht im Spiel ist, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Anzahl an Quest-Marken, die auf ihr lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat, um zu ermitteln, ob der Gegner 2 Lebenspunkte verliert, wobei zu beachten gilt, dass du für das aktuelle Verrechnen der Fähigkeit keine weitere Quest-Marke auf sie legen kannst.

Räumliche Anomalie
Land
{T}: Erzeuge {C}.
{4}{R}, {T}, opfere dieses Land: Es fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Erzeuge einen getappten Planet-Landspielstein namens Neuer Planet mit „{T}: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe."

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die letzte Fähigkeit der Räumlichen Anomalie verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst den aufgelisteten Spielstein nicht.

Regeln der Aneignung
{3}{U}{U}
Hexerei
Bestimme eines —
• *Regel Nr. 3* — Übernimm die Kontrolle über ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert. Jener Gegner zieht drei Karten.
• *Regel Nr. 98* — Ein Gegner deiner Wahl übernimmt die Kontrolle über ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst. Falls er dies tut, ziehst du drei Karten.

- Falls der erste Modus bestimmt wird und das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Regeln der Aneignung verrechnet werden soll, werden sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler zieht Karten.
- Falls der zweite Modus bestimmt wird und eines der Ziele ein illegales Ziel ist, sowie die Regeln der Aneignung verrechnet werden sollen, übernimmt der Gegner nicht die Kontrolle über das Permanent. Falls beide Ziele illegal sind, sowie der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. In beiden Fällen ziehst du keine Karten.

Reine Energie
{1}{W}
Hexerei
Verteile zwei +1/+1-Marken auf eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl.
Hochbeamen {2}{W} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für {2}{W} wirken, falls du zusätzlich eine Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst. Schicke diesen Zauberspruch dann ins Exil.)*

- Du bestimmst die Anzahl an Zielen und wie die Marken verteilt werden sollen, sowie du Reine Energie wirkst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten.
- Falls du zwei Ziele für Reine Energie bestimmst und nur eine der Kreaturen ein legales Ziel bleibt, sowie der Zaubersprüche verrechnet werden soll, wird die ursprüngliche Verteilung der Marken angewendet und die Marke, die auf das illegale Ziel gelegt worden wäre, geht verloren. Sie wird nicht auf das verbleibende legale Ziel gelegt.

Replikator
{2}
Artefakt
Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*
{2}, {T}: Erzeuge einen getappten Spielstein, der eine Kopie eines Spielsteins deiner Wahl ist, den du kontrollierst.

- Der Spielstein kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins deiner Wahl, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn erzeugt hat (es sei denn, jener Spielstein ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob der Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben. Beachte: Der Spielstein, den du erzeugst, greift nicht an, auch falls der ursprüngliche Spielstein angreift.
- Falls der ursprüngliche Spielstein (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der neue Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel. Falls er etwas mit {X} in den Manakosten kopiert, ist X gleich 0.
- Falls der Spielstein deiner Wahl irgendwelche „Wenn [dieser Spielstein] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der neue Spielstein ebenfalls jene Fähigkeiten und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ebenso gilt: Alle „Sowie [dieser Spielstein] ins Spiel kommt“- oder „[Dieser Spielstein] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten, die der Spielstein kopiert hat, funktionieren ebenfalls.

Ringen mit der Obersten Direktive
{2}{U}
Spontanzauber
Bestimme eines —
• *Eingreifen* — Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.
• *Beobachten* — Tappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl und lege eine Betäubungsmarke auf sie. Ziehe eine Karte. *(Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Du musst für den zweiten Modus des Ringens mit der Obersten Direktive kein Ziel bestimmen. Falls du dies jedoch tust und die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie das Ringen mit der Obersten Direktive verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

Romulanischer Bird-of-Prey
{1}{U}
Artefakt — Raumschiff
4/4
Tarnvorrichtung — Solange dieses Raumschiff keine Kreatur ist, hat es Fluchsicherheit.
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst und falls dieses Raumschiff keine Kreatur ist, lege zwei Ladungsmarken darauf.
Stationieren
8+ | Fliegend

- Die zweite Fähigkeit des Romulanischen Bird-of-Prey überprüft immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, ob der Romulanische Bird-of-Prey eine Kreatur ist. Falls ja, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls der Romulanische Bird-of-Prey zu jenem Zeitpunkt eine Kreatur ist, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und ihr Effekt tritt nicht ein.

Rückentwicklung
{1}{B}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält -4/-0, kann nicht blocken und ist ein Salamander. *(Sie verliert alle anderen Kreaturentypen.)*
Grenzwert — Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls dein Friedhof sieben oder mehr Karten enthält, schicke die verzauberte Kreatur ins Exil.

- Die Grenzwert-Fähigkeit der Rückentwicklung überprüft deinen Friedhof zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, um zu ermitteln, ob dein Friedhof sieben oder mehr Karten enthält. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls dein Friedhof zu jenem Zeitpunkt nicht sieben oder mehr Karten enthält, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und ihr Effekt tritt nicht ein.

Rutherford, verbesserter Fähnrich
{2}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
2/2
Wenn Rutherford ins Spiel kommt, schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Artefaktkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.
Immer wenn du einen Raumschiff-Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

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

Saavik, stoische Studentin
{4}{W}
Legendäre Kreatur — Vulkanier, Berater
2/2
Aufblitzen
Föderation — Wenn Saavik ins Spiel kommt, fügt sie einer angreifenden oder blockenden Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturentypen unter den Nicht-Borg-Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Saaviks letzte Fähigkeit verrechnet wird.

Saboteur des Dominions
{4}{U}
Kreatur — Gestaltwandler
3/3
Du kannst diese Kreatur als Kopie eines beliebigen Artefakts oder einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass sie nicht legendär ist. Falls du dies tust, kommt sie mit so vielen zusätzlichen Marken jeder Sorte von Marke ins Spiel, wie auf dem kopierten Permanent liegen.

- Der Saboteur des Dominions kopiert genau das, was auf das Original-Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jenes Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder daran Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der Saboteur des Dominions die Originaleigenschaften jenes Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat, mit der aufgelisteten Ausnahme.

- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, wird der Saboteur des Dominions zu einer Kopie von (b), mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Alle „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Saboteur des Dominions ins Spiel kommt. Alle „Sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[Dieses Permanent] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.

Sarcophagus, Schiff des Todes
{2}{R}
Legendäres Artefakt — Raumschiff
4/4
Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.
Immer wenn eine Kreatur stirbt und falls die *Sarcophagus* keine Kreatur ist, lege eine Ladungsmarke auf sie.
Stationieren *(Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Spiele Stationieren wie eine Hexerei. Bei 10+ ist dies eine Artefaktkreatur.)*
10+ | Fliegend

- *Sarcophagus*’ zweite Fähigkeit überprüft, immer wenn eine Kreatur stirbt, ob *Sarcophagus* eine Kreatur ist. Falls ja, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls *Sarcophagus* zu jenem Zeitpunkt eine Kreatur ist, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und ihr Effekt tritt nicht ein.

Sarek, Botschafter der Föderation
{1}{G}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Vulkanier, Berater
0/5
Föderation — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug ziehst du für jeden fünften Kreaturentyp unter den Nicht-Borg-Kreaturen, die du kontrollierst, eine Karte. Falls du auf diese Weise drei oder mehr Karten ziehst, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, zwei +1/+1-Marken.

- Falls es unter den Nicht-Borg-Kreaturen, die du kontrollierst, fünf bis neun Kreaturentypen gibt, ziehst du eine Karte. Falls es unter den Nicht-Borg-Kreaturen, die du kontrollierst, zehn bis vierzehn Kreaturentypen gibt, ziehst du zwei Karten und so weiter.

Scotty, Wunderwirker
{1}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
2/3
Während deiner Hauptphase hat jede Karte in deinem Friedhof Hochbeamen. Die Hochbeamen-Kosten sind gleich den Manakosten jenes Zauberspruchs. Scotty kann nicht hochgebeamt werden, um auf diese Weise einen Zauberspruch zu wirken. *(Nur Spontanzauber und Hexereien können auf diese Weise gewirkt werden. Du kannst eine Karte aus deinem Friedhof für ihre Hochbeamen-Kosten wirken, falls du zusätzlich eine andere Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst. Schicke jenen Zauberspruch danach ins Exil.)*

- Scotty kann nicht auf deine Hand zurückgebracht werden, um die Hochbeamen-Kosten von Zaubersprüchen zu bezahlen, die mit der Hochbeamen-Fähigkeit gewirkt werden, die von seiner Fähigkeit gewährt wird. Er kann auf deine Hand zurückgebracht werden, um die Hochbeamen-Kosten von Zaubersprüchen zu bezahlen, die mithilfe ihrer eigenen Hochbeamen-Fähigkeiten gewirkt werden.

Sela, Tal-Shiar-Paradoxon
{3}{B}
Legendäre Kreatur — Romulaner, Mensch, Räuber
3/3
Immer wenn Sela angreift, schicke bis zu eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.
Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, erzeuge einen getappten 2/2 schwarzen Romulaner-Kreaturenspielstein.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird Selas letzte Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

Seven of Nine, nicht assimiliert
{1}{U}
Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Offizier
0/4
Zu Beginn deiner ersten Hauptphase ziehst du eine Karte. Wirf dann eine Karte ab, es sei denn, du kontrollierst fünf oder mehr Länder mit unterschiedlichen Namen.
{6}{U}: Basis-Stärke und -Widerstandskraft von Seven of Nine werden zu 7/9. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du sieben oder mehr Länder mit unterschiedlichen Namen kontrollierst.

- Seven of Nines letzte Fähigkeit hat keine Dauer. Falls sie verrechnet wird, bleibt der Effekt bestehen, bis die Partie endet, Seven of Nine das Spiel verlässt oder ein späterer Effekt ihre Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft ändert, je nachdem, was zuerst eintritt.

Silikat-Vermesser
{4}{R}
Kreatur — Tholianer, Späher
4/4
Reichweite
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

Spezies 8472
{4}{G}{G}
Kreatur — Insekt, Bestie
7/5
Fremde neue Welten — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst, dazu.
Diese Kreatur kann von Artefaktkreaturen nicht geblockt werden.
Diese Kreatur kann nicht das Ziel von Fähigkeiten von Artefaktquellen sein, die deine Gegner kontrollieren.

- Sobald Spezies 8472 geblockt wurde, führt das Verwandeln einer Kreatur, die sie blockt, in eine Artefaktkreatur nicht dazu, dass jene Kreatur aufhört, sie zu blocken.

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

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Unendlichen Weiten es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Nebelstieg-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Sternenflotten-Akademie
Legendäres Land
{T}: Erzeuge {C}.
Föderation — {5}, {T}: Bestimme eine Farbe. Erzeuge so viel Mana jener Farbe, wie die Anzahl an Kreaturentypen unter den Nicht-Borg-Kreaturen, die du kontrollierst, beträgt.

- Die letzte Fähigkeit der Sternenflotten-Akademie ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Sobald du sie aktivierst, bestimmst du eine Farbe und erzeugst Mana, bevor irgendein Spieler versuchen kann, zu ändern, welche Kreaturen, du kontrollierst.

Subcommander T'Pol
{2}{U}
Legendäre Kreatur — Vulkanier, Forscher
3/1
Aufblitzen
Wenn Subcommander T'Pol ins Spiel kommt, bestimme eines —
• Neutralisiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl.
• Tappe bis zu ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl. Lege eine Betäubungsmarke darauf. *(Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]". Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie zum Beispiel Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn", „immer wenn", „zu Beginn" oder „am Ende". Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]". Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn", „immer wenn" oder „zu Beginn" in ihrem Erinnerungstext.

Sulu, Weltraum-Haudegen
{1}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Pilot
2/2
Erstschlag
Immer wenn Sulu getappt wird und falls in diesem Zug eine Ausrüstung oder ein Raumschiff unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, ziehe eine Karte.

- Sulus letzte Fähigkeit überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem er getappt wird, ob in diesem Zug eine Ausrüstung oder ein Raumschiff unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist. Falls diese Bedingung mindestens einmal erfüllt wurde, wird die Fähigkeit ausgelöst. Es spielt keine Rolle, ob sich die Ausrüstungen oder Raumschiffe noch im Spiel befinden oder ob sie noch unter deiner Kontrolle sind.

Sylvia Tilly, die Entdeckungsfreudige
{2}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Handwerker
2/2
Wenn Sylvia Tilly ins Spiel kommt, wende Überwachen 2 an. *(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an und lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {1} bezahlen und eine Karte aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Wenn du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Sylvia Tillys letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste" Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {1} bezahlst und eine Karte aus deinem Friedhof ins Exil schickst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Taktische Offizierin
{1}{W}
Kreatur — Mensch, Offizier
2/1
Immer wenn du angreifst, während Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtstärke 8 oder mehr haben, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. Enttappe sie.

- Falls Kreaturen, die du kontrolliert hast, zum Zeitpunkt, zu dem du mit dem Deklarieren der Angreifer fertig warst, Gesamtstärke 8 oder mehr hatten, spielt es keine Rolle, wie hoch die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, ist, wenn die Fähigkeit der Taktischen Offizierin verrechnet wird. Du legst trotzdem eine +1/+1-Marke auf die Taktische Offizierin und enttappst sie.

Tal-Shiar-Analytiker
{2}{R}
Kreatur — Romulaner, Forscher
3/2
{T}: Diese Kreatur fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, enttappe diese Kreatur.

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

Tarnvorrichtung und Phaser
{8}{U}
Hexerei
Fremde neue Welten — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst.
Erzeuge zwei 2/2 schwarze Romulaner-Kreaturenspielsteine. Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Tasha Yar, die Zeitlose
{1}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
2/1
Eile
Wenn Tasha Yar stirbt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.
{2}{R}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Der von Tasha Yars letzter Fähigkeit erzeugte Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkarte aufgedruckt ist, und sonst nichts. Er kopiert keine Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde oder bevor sie ins Exil geschickt wurde.

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

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Unendlichen Weiten es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Nebelstieg-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Temporaler Eroberer
{2}{G}
Kreatur — Na'kuhl, Krieger
2/3
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, millst du drei Karten. Bringe dann eine Länderkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Falls du das nicht kannst, erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Um drei Karten zu millen, lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- Das Zurückbringen einer Länderkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand ist nicht optional. Falls sich dort mindestens eine befindet, musst du eine zurückbringen. Du kannst auch dann nicht bestimmen, dies nicht zu tun, falls du lieber den Schatz hättest.

Teuflische Tribbles
{2}{W}
Kreatur — Tribble
0/1
Diese Kreatur kann nicht blocken.
Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du einen Spielstein, der eine Kopie dieser Kreatur ist.

- Die Spielsteinkopie wird schwanger geboren … also das heißt, sie hat die Fähigkeiten der Teuflischen Tribbles, einschließlich der Fähigkeit eine Spielsteinkopie von sich selbst zu erzeugen.
- Die Spielsteine kopieren nicht, ob die Teuflischen Tribbles getappt oder ungetappt sind, ob Marken auf ihnen liegen oder Auren an sie angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die Teuflischen Tribbles das Spiel verlassen, bevor ihre letzte Fähigkeit verrechnet wurde, kommt der Spielstein trotzdem als eine Kopie der Teuflischen Tribbles ins Spiel und verwendet ihre kopierbaren Werte, die sie zuletzt im Spiel hatten.
- Im ungewöhnlichen Fall, dass die Teuflischen Tribbles (a) zu einer Kopie von etwas anderem (b) werden, während ihre letzte Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber bevor sie verrechnet wird, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.

Tollkühner Bluff
{R}{R}
Spontanzauber
Bestimme einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl, den ein Gegner kontrolliert. Jener Spieler kann ihn ins Exil schicken. Falls er dies nicht tut, kannst du einen Nichtkreatur-Zauberspruch aus deiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Falls der Zauberspruch deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Tollkühne Bluff verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du kannst keinen Zauberspruch aus deiner Hand wirken.

- Falls der Gegner bestimmt, den Zauberspruch, den er kontrolliert, nicht ins Exil zu schicken, wird der Nichtkreatur-Zauberspruch, den du aus deiner Hand wirkst, gewirkt, während der Tollkühne Bluff noch verrechnet wird und immer noch auf dem Stapel ist. Du kannst nicht entscheiden, ihn erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Treueprobe
{B}
Hexerei
Bestimme eines —
• *Einfach nur Garak* — Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Ziehe eine Karte.
• *Vom Obsidianischen Orden* — Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls der erste Modus bestimmt wird und die Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Treueprobe verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

Überlauf-Submatrix
{2}{B}
Artefaktkreatur — Borg
3/3
Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen Artefaktkreaturenzauber aus deinem Friedhof wirken. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, kommt jene Artefaktkreatur mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel. *(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

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

Überwachsene Grabstätte
Land — Sumpf, Wald
{T}: Erzeuge {B} oder {G}.)
Sowie dieses Land ins Spiel kommt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Unendlichen Weiten es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Kishla-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Überzeugungsprobe
{1}{W}
Hexerei
Bestimme eines —
• *Gefechtsstationen* — Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.
• *Verhandlungen aufnehmen* — Ein Gegner deiner Wahl zieht eine Karte. Du ziehst zwei Karten.

- Falls der zweite Modus bestimmt wird und der Gegner deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Überzeugungsprobe verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karten.

Una Chin-Riley, Nummer eins
{4}{W}
Legendäre Kreatur — Illyrianer, Offizier
4/5
Immer wenn du angreifst, während Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtstärke 8 oder mehr haben, erhält eine angreifende Kreatur deiner Wahl +2/+0 und Erstschlag bis zum Ende des Zuges.

- Falls Kreaturen, die du kontrolliert hast, zum Zeitpunkt, zu dem du mit dem Deklarieren der Angreifer fertig warst, Gesamtstärke 8 oder mehr hatten, spielt es keine Rolle, wie hoch die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, ist, wenn Una Chin-Rileys Fähigkeit verrechnet wird. Die angreifende Kreatur deiner Wahl erhält trotzdem +2/+0 und erhält Erstschlag bis zum Ende des Zuges.

Unersättliche Kosmozoa
{5}{R}
Kreatur — Fisch
3/3
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Karte in deinem Friedhof, die weder eine Kreatur noch ein Land ist, {1} weniger.
Fliegend, Eile

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Unmögliche Wahl
{2}{B}
Spontanzauber
Bestimme eines —
• *Chirurgisch trennen* — Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher erzeugt zwei 1/1 rote Offizier-Kreaturenspielsteine.
• *Fusioniert bleiben* — Du ziehst zwei Karten und jeder Spieler verliert 2 Lebenspunkte.

- Falls du den ersten Modus bestimmst und die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Unmögliche Wahl verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler erzeugt Spielsteine.

Unterstützungsmission
{2}{G}
Verzauberung
Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine Quest-Marke auf diese Verzauberung. Lege eine +1/+1-Marke auf jene Kreatur.
Falls auf dieser Verzauberung fünf oder mehr Quest-Marken liegen, lege stattdessen zwei +1/+1-Marken auf jene Kreatur.

- Falls die Unterstützungsmission nicht im Spiel ist, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Anzahl an Quest-Marken, die auf ihr lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat, um zu ermitteln, ob du zwei +1/+1-Marken auf die Kreatur legst, wobei zu beachten gilt, dass du für das aktuelle Verrechnen der Fähigkeit keine weitere Quest-Marke auf die Unterstützungsmission legen kannst.

USS Enterprise-D, *Galaxy*-Klasse
{3}
Legendäres Artefakt — Raumschiff
4/5
Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug eine oder mehrere Ladungsmarken auf die *USS Enterprise*-D gelegt werden, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.
Stationieren *(Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Spiele Stationieren wie eine Hexerei. Bei 7+ ist dies eine Artefaktkreatur.)*
7+ | Fliegend, Wachsamkeit

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

USS Reliant, aus dem Herzen der Hölle
{2}{B}{B}
Legendäres Artefakt — Raumschiff
4/3
Immer wenn die *USS Reliant* ins Spiel kommt oder einem Spieler Kampfschaden zufügt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 4 oder weniger mit einer Endgültigkeitsmarke aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
Stationieren *(Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Spiele Stationieren wie eine Hexerei. Bei 10+ ist dies eine Artefaktkreatur.)*
10+ | Fliegend

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

Verwegener Impuls
{1}{R}
Hexerei
Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls eine der ins Exil geschickten Karten beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

Vorstoß des Spiegeluniversums
{1}{U}{B}
Hexerei
Bonus {4}{U}{B} *(Du kannst zusätzlich {4}{U}{B} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die ein Gegner kontrolliert, außer dass er Bedrohlichkeit hat. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, erzeuge stattdessen für jede Kreatur, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert, einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er Bedrohlichkeit hat.

- Falls du beim Wirken eines Zauberspruchs die Bonuskosten bezahlst, gelten die Bonuskosten als bezahlt.
- Die Bonus-Fähigkeit erlaubt dir nicht, Bonuskosten mehr als einmal zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, auf dem Stapel kopierst, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt.
- Falls die Bonuskosten des Vorstoßes des Spiegeluniversums bezahlt werden, hat er einen Gegner, aber keine Kreaturen als Ziel.
- Jeder vom Vorstoß des Spiegeluniversums erzeugte Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls eine kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls eine kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Falls eine kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Alle „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten einer kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „Sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[Diese Kreatur] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten jener kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Wal-Einsatzkommando
{3}{U}
Kreatur — Wal, Offizier
3/3
Abwehr {1} *Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {1}.)*
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

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

Warpgeschwindigkeit
{2}{G}
Verzauberung
Länder, die du kontrollierst, kommen ungetappt ins Spiel.
Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland- oder Planet-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.
Fremde neue Welten — {7}{U}{U}, opfere diese Verzauberung: Ziehe zwei Karten. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren {X} weniger, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst.

- Falls ein Land eine Fähigkeit hat, die besagt, dass es getappt ins Spiel kommt, bestimmst du die Reihenfolge, in der der Effekt jener Fähigkeit und der Effekt der Warpgeschwindigkeit angewendet werden. Das bedeutet, dass du bestimmen kannst, ob das Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommen soll. Falls ein Land, das du kontrollierst, einfach getappt ins Spiel gebracht wird, ohne dass ein Ersatzeffekt angewendet wird, kommt es immer ungetappt ins Spiel, falls du die Warpgeschwindigkeit kontrollierst.
- Falls die Warpgeschwindigkeit zum selben Zeitpunkt ins Spiel kommen würde, zu dem ein Land, das du kontrollierst, getappt ins Spiel kommen würde, kommt jenes Land trotzdem getappt ins Spiel.

Wem gehört Data?
{2}{W}
Verzauberung — Sage
(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)
I — Schicke bis zu ein Nichtspielsteinartefakt oder eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl ins Exil.
II — Stelle Nachforschungen an. *(Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“)*
III — Bringe die ins Exil geschickte Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die erste Kapitel-Fähigkeit von Wem gehört Data? mehr als ein Permanent ins Exil geschickt hat (normalerweise, weil die Fähigkeit kopiert wurde), bringt die dritte Kapitel-Fähigkeit alle ins Exil geschickten Karten unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.
- Falls die dritte Kapitel-Fähigkeit von Wem gehört Data? verrechnet wird, es aber keine ins Exil geschickten Karten gibt, erhältst du trotzdem 2 Lebenspunkte dazu.

Wesley Crusher, Sternenflotten-Kadett
{2}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
2/2
Aufblitzen
Wenn Wesley Crusher ins Spiel kommt, bestimme zwei —
• Neutralisiere einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {2}.
• Bringe eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger auf die Hand ihres Besitzers zurück.
• Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.
• Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten und wirft dann zwei Karten ab.

- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kannst du vielleicht nicht legal zwei Modi bestimmen. In jenen Fällen wird die Fähigkeit ohne Effekt vom Stapel entfernt. Du kannst nicht nur einen Modus bestimmen.

Widerstand ist zwecklos
{1}{B}
Hexerei
Bestimme eines —
• Zerstöre eine Nichtartefaktkreatur deiner Wahl.
• Bringe eine Artefaktkreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

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

Worf, angeheuerter Agent
{2}{R}
Legendäre Kreatur — Klingone, Krieger, Spion
3/2
Wenn Worf ins Spiel kommt, übernimm von jedem Gegner bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über bis zu eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger, die jener Spieler kontrolliert. Enttappe jene Kreaturen. Sie werden bis zum Ende des Zuges zusätzlich zu ihren anderen Typen zu Kriegern und erhalten Eile.

- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

Worf, ehrengebundener Krieger
{R/W}{R/W}
Legendäre Kreatur — Klingone, Krieger, Offizier
1/1
Immer wenn du angreifst, während Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtstärke 8 oder mehr haben, verdopple Worfs Stärke bis zum Ende des Zuges.
Tappe zwei ungetappte Artefakte und/oder Kreaturen, die du kontrollierst: Lege eine +1/+1-Marke auf Worf.
Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls Kreaturen, die du kontrolliert hast, zum Zeitpunkt, zu dem du mit dem Deklarieren der Angreifer fertig warst, Gesamtstärke 8 oder mehr hatten, spielt es keine Rolle, wie hoch die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, ist, wenn Worfs erste Fähigkeit verrechnet wird. Du verdoppelst Worfs Stärke trotzdem bis zum Ende des Zuges.
- Du kannst beliebige ungetappte Artefakte und/oder Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um Worfs letzte Fähigkeit zu aktivieren, einschließlich Worfs selbst und solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.

Zahmes *Sehlat*
{2}{W}
Kreatur — Bär
4/3
Diese Kreatur kann nicht alleine angreifen.

- Das Zahme *Sehlat* kann nur als Angreifer deklariert werden, falls gleichzeitig auch mindestens eine andere Kreatur als Angreifer deklariert wird. Sobald es angreift, führt das Entfernen der anderen Kreatur nicht dazu, dass das Zahme *Sehlat* nicht mehr angreift.
- Falls du mehr als eine Kreatur kontrollierst, die nicht alleine angreifen können, können sie gemeinsam angreifen, auch falls sonst keine Kreaturen angreifen.
- Das Zahme *Sehlat* kann zwar nicht alleine angreifen, aber andere angreifende Kreaturen müssen nicht denselben Spieler, denselben Planeswalker oder dieselbe Schlacht angreifen. Zum Beispiel kann das Zahme *Sehlat* 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.

Zefram Cochrane, Warp-Pionier
{2}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Pilot
2/3
Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen.
Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen Artefaktzauber oben von deiner Bibliothek wirken.
Raumschiffe, die du kontrollierst, kommen mit zwei zusätzlichen Ladungsmarken ins Spiel.

- Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst, eine Fähigkeit aktivierst oder eine Sonderaktion durchführst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand. Daher kannst du sie nicht umwandeln, abwerfen oder irgendwelche ihrer Fähigkeiten aktivieren, die aus deiner Hand aktiviert werden könnten.
- Wenn du Zaubersprüche auf diese Weise oben von deiner Bibliothek wirkst, bezahlst du alle Kosten und beachtest alle Zeitpunkts-Einschränkungen.

Zeitlinienverzweigung
{6}{G}{G}
Hexerei
Fremde neue Welten — Decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst. Bringe alle Permanent-Karten, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, getappt ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie die Zeitlinienverzweigung verrechnet wird.

STAR TREK STERNZEIT-KARTEN OHNE RAND — KARTENSPEZIFISCHES:

Arcum Dagsson
Alternativer Name: Scotty, Meister des Transwarp-Beamens)
{3}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
2/2
{T}: Der Beherrscher einer Artefaktkreatur deiner Wahl opfert sie. Jener Spieler kann seine Bibliothek nach einer Nichtkreatur-Artefaktkarte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und danach mischen.

- Arcum Dagssons Fähigkeit hat eine Artefaktkreatur als Ziel, nicht den Spieler, der sie kontrolliert.
- Falls die Artefaktkreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Arcum Dagssons Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Kein Spieler durchsucht seine Bibliothek. Falls das Ziel legal ist, aber die Karte nicht geopfert wird (zum Beispiel durch einen Effekt wie den von Sigarda vom Reiherschwarm), durchsucht ihr Beherrscher seine Bibliothek nach einer Nichtkreatur-Artefaktkarte.
- Ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn die Kreatur geopfert wird, werden zur selben Zeit auf den Stapel gelegt wie ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn das Nichtkreatur-Artefakt ins Spiel kommt.

Aufflackernde Standhaftigkeit
{2}{W}{W}
Spontanzauber
Du kannst eine weiße Nichtspielsteinkreatur opfern, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.
Bis zum Ende des Zuges kann sich dein Lebenspunktestand nicht ändern und Permanente, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit.

- Zaubersprüche und Fähigkeiten, die normalerweise dazu führen würden, dass du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, werden immer noch verrechnet, solange sich dein Lebenspunktestand nicht verändern kann, nur hat der Teil, bei dem du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, keinen Effekt.
- Falls Kosten enthalten, dass du Lebenspunkte dazuerhalten würdest, können jene Kosten nicht bezahlt werden. Ebenso gilt: Du kannst keine Kosten bezahlen, die eine Bezahlung von Lebenspunkten, deren Menge nicht 0 ist, enthalten. Allerdings kannst du bestimmen, dass dir Schaden zugefügt wird, obwohl jener Schaden nicht dazu führt, dass sich dein Lebenspunktestand verändert.
- Der Effekt der Aufflackernden Standhaftigkeit verhindert keinen Schaden. Stattdessen verändert er das Resultat von Schaden. Falls dir zum Beispiel eine Kreatur mit Lebensverknüpfung Schaden zufügt, verlierst du keine Lebenspunkte, aber ihr Beherrscher erhält trotzdem entsprechend viele Lebenspunkte dazu. Ebenso gilt: Falls eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, einem anderen Spieler Schadenspunkte zufügt, verliert jener Spieler Lebenspunkte, aber du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
- Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn dir Schaden zugefügt wird, werden trotzdem ausgelöst, da der Schaden zugefügt wird, obwohl sich dein Lebenspunktestand dadurch nicht verändert.
- Effekte, die dein Dazuerhalten von Lebenspunkten durch ein anderes Ereignis ersetzen würden, können nicht angewendet werden, da es für dich unmöglich ist, Lebenspunkte dazuzuerhalten.
- Effekte, die ein Ereignis dadurch ersetzen, dass du Lebenspunkte dazuerhältst (wie beim Effekt der Worte der Anbetung) oder verlierst, ersetzen das Ereignis durch nichts.
- Falls ein Effekt deinen Lebenspunktestand auf eine bestimmte Zahl setzt, bewirkt dieser Teil des Effekts nichts.
- Falls ein Effekt dazu führen würde, dass du mit einem anderen Spieler den Lebenspunktestand tauschst, findet dieser Tausch nicht statt. Der Lebenspunktestand beider Spieler bleibt unverändert.
- In einer Commander-Partie wird der Kampfschaden, der dir von Commandern zugefügt wird, trotzdem gezählt, auch falls jener Schaden nicht dazu führt, dass du Lebenspunkte verlierst.

Borsten-Bill, der Stachelsäer
(Alternativer Name: Leonard McCoy, Landarzt)
{1}{G}
Legendäre Kreatur — Pflanze, Druide
2/2
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.
{3}{G}{G}: Verdopple auf jeder Kreatur, die du kontrollierst, die Anzahl an +1/+1-Marken.

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einem Permanent zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken darauf, wie dort bereits liegen. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.

Bruvac der Wortgewaltige
(Alternativer Name: Spock, Inbegriff der Logik)
{2}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Berater
1/4
Falls ein Gegner eine oder mehrere Karten millen würde, millt er stattdessen doppelt so viele Karten. *(Um eine Karte zu millen, legt der Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

- Falls ein Spieler angewiesen wird, eine Karte auf seinen Friedhof zu legen, ohne dabei das Wort „millen“ zu verwenden, wird Bruvacs Fähigkeit nicht angewendet.
- Viele Karten, die vor dem Hauptset 2021 gedruckt wurden, haben Errata erhalten, sodass sie Spieler anweisen, Karten zu millen, statt die obersten Karten ihrer Bibliothek auf ihren Friedhof zu legen. Verwende die Oracle-Kartenreferenz unter **Gatherer.Wizards.com**, um zu ermitteln, ob eine bestimmte Karte entsprechende Errata erhalten hat. Als Faustregel gilt: Falls ein Effekt einen Spieler anweist, eine Karte anzuschauen oder offen vorzuzeigen, bevor sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, hat er wahrscheinlich keine Errata erhalten.
- Da Bruvac legendär ist, ist es unwahrscheinlich, dass ein Spieler zwei kontrolliert. Sollte dies trotzdem passieren, millt jeder Gegner viermal so viele Karten, wie ursprünglich angewiesen wurde. Falls jemand drei kontrolliert, millen dessen Gegner achtmal so viele Karten, und so weiter.

Dekret des Schmerzes
{6}{B}{B}
Hexerei
Zerstöre alle Kreaturen. Sie können nicht regeneriert werden. Ziehe für jede Kreatur, die auf diese Weise zerstört wurde, eine Karte.
Umwandlung {3}{B}{B} *({3}{B}{B}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*
Wenn du diese Karte umwandelst, erhalten alle Kreaturen -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

- Wenn du diese Karte umwandelst, geht erst die Umwandlung-Fähigkeit auf den Stapel, dann geht die ausgelöste Fähigkeit über ihr auf den Stapel. Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.
- Die Umwandlung-Fähigkeit und die ausgelöste Fähigkeit sind voneinander getrennt. Falls die ausgelöste Fähigkeit nicht verrechnet wird (zum Beispiel weil sie neutralisiert wurde), wird die Umwandlung-Fähigkeit trotzdem verrechnet, und du ziehst eine Karte.

Drivnod, Dominus des Gemetzels
(Alternativer Name: Oberaufseherin Kira Nerys)
{3}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Schrecken
8/3
Falls das Sterben einer Kreatur eine ausgelöste Fähigkeit eines Permanents, das du kontrollierst, auslöst, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
{B/P}{B/P}, schicke drei Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil: Lege eine Unzerstörbar-Marke auf Oberaufseherin Kira Nerys. *({B/P} kann entweder mit {B} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.)*

- Eine eigene „wenn diese Kreatur stirbt“-Fähigkeit einer Kreatur, die stirbt, wird von Drivnod genauso beeinflusst (und daher ein weiteres Mal ausgelöst), wie alle anderen ausgelösten Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur stirbt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“.

- Drivnods Effekt kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, zum Beispiel ob Kosten für diese ausgelöste Fähigkeit bezahlt werden sollen oder nicht, werden ebenfalls separat getroffen.

- Das auslösende Ereignis muss sich nicht ausdrücklich auf „Kreaturen“ beziehen. In diesen Fällen kann sich das auslösende Ereignis auch auf etwas beziehen, das „aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt“ wird. Beispielsweise würde eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn ein Artefakt aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird“, zweimal ausgelöst werden, falls eine Artefaktkreatur stirbt, während Drivnod, Dominus des Gemetzels, im Spiel ist.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur „das Spiel verlässt“ wird zweimal ausgelöst, falls diese Kreatur das Spiel verlässt, indem sie stirbt.

- Eine Fähigkeit, die durch ein Ereignis ausgelöst wird, durch das eine Kreatur stirbt, wird nicht zweimal ausgelöst. Beispielsweise wird eine Fähigkeit, die „immer wenn du eine Kreatur opferst“ ausgelöst wird, nur einmal ausgelöst.

- Schau dir jede Kreatur an, wie sie im Spiel existiert, und berücksichtige dauerhafte Effekte, um zu ermitteln, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten mehrere Male ausgelöst werden. Falls beispielsweise ein Land, das zu einer Kreatur geworden ist, stirbt, wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie stirbt, zweimal ausgelöst.

- Falls eine Kreatur zum selben Zeitpunkt stirbt, zu dem ein anderes Permanent, das du kontrollierst, das Spiel verlässt, und dabei eine ausgelöste Fähigkeit des Permanents auslöst, das das Spiel verlässt, wird diese ausgelöste Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Falls Drivnod und eine weitere Kreatur zur selben Zeit sterben und dies dazu führt, dass die ausgelöste Fähigkeit einses Permanents, das du kontrollierst, ausgelöst wird, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Falls du aus irgendeinem Grund zwei Drivnods kontrollierst und eine Kreatur stirbt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Ein dritter Drivnod führt dazu, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein vierter fünfmal und so weiter. Das bedeutet auch, dass, falls du Drivnod kontrollierst und einen zweiten wirkst, eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn er aufgrund der „Legendenregel“ stirbt, dreimal ausgelöst wird.

- Das Sterben einer Nichtspielsteinkreatur löst eine Fähigkeit eines Permanents, die immer dann ausgelöst wird, wenn eine Karte „von irgendwoher“ auf einen Friedhof gelegt wird, nur dann zweimal aus, wenn sowohl Drivnod als auch jenes Permanent, direkt nachdem die Kreatur gestorben ist, noch im Spiel sind.

Ertai der Wiedererweckte
(Alternativer Name: Nero, Letzter des Imperiums)
{2}{U}{B}
Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Mensch, Zauberer
3/2
Aufblitzen
Wenn Nero ins Spiel kommt, bestimme bis zu eines —
• Neutralisiere einen Zauberspruch, eine aktivierte Fähigkeit oder eine ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl. Sein bzw. ihr Beherrscher zieht eine Karte.
• Zerstöre eine andere Kreatur oder einen anderen Planeswalker deiner Wahl. Ihr bzw. sein Beherrscher zieht eine Karte.

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

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

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

- Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, durch die beispielsweise Permanente getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, können nicht als Ziel bestimmt werden. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und können nicht als Ziel bestimmt werden. Ebenso kann der Ersatzeffekt, der verhindert, dass eine Kreatur, auf der eine Betäubungsmarke liegt, enttappt, nicht neutralisiert werden.

Isshin, zwei Himmel werden eins
(Alternativer Name: Janeway, zersprungener Spiegel)
{R}{W}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Samurai
3/4
Falls das Angreifen einer Kreatur eine ausgelöste Fähigkeit eines Permanents, das du kontrollierst, auslöst, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Die Fähigkeit von Isshin, zwei Himmel werden eins, betrifft nur ausgelöste Fähigkeiten mit Bedingungen, die sich direkt auf das Angreifen beziehen, wie zum Beispiel „immer wenn [diese Kreatur] angreift“ oder „immer wenn du mit einer oder mehreren Kreaturen angreifst“. Sie betrifft keine ausgelösten Fähigkeiten mit anderen Auslösebedingungen, wie zum Beispiel „immer wenn [diese Kreatur] getappt wird“.

- Isshins Effekt kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird,

zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Bei der Verrechnung getroffene Entscheidungen werden ebenfalls einzeln getroffen.

Jhoira, Kapitänin der Wetterlicht
(Alternativer Name: Nyota Uhura, endlose Einsicht)
{2}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
3/3
Immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte. *(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)*

- Ein Zauberspruch ist historisch, falls er den Übertyp „Legendär“, den Kartentyp „Artefakt“ oder den Verzauberungstyp „Sage“ hat. Verfügt ein Zauberspruch über mehr als einen dieser Typen, wird es dadurch nicht „historischer“ als andere und erhält auch keine zusätzlichen Boni – ein Zauberspruch ist entweder historisch oder nicht historisch.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Kapitän Sisay
Alternativer Name: Pike, unnachgiebiger Mentor
{2}{G}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
2/2
{T}: Durchsuche deine Bibliothek nach einer legendären Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Da das „Durchsuchen“ von dir fordert, eine Karte mit bestimmten Eigenschaften zu finden, musst du keine Karte finden, wenn du dies nicht möchtest.

Kenrith, der rückgekehrte König
(Alternativer Name: General Picard, Kriegsfürst der Erde)
{4}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger
5/5
{R}: Alle Kreaturen verursachen Trampelschaden und erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.
{1}{G}: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.
{2}{W}: Ein Spieler deiner Wahl erhält 5 Lebenspunkte dazu.
{3}{U}: Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte.
{4}{B}: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel.

- Kenriths letzte Fähigkeit kann eine Kreaturenkarte im Friedhof eines Gegners als Ziel haben. Ihr Besitzer kontrolliert die Kreatur, und sie bleibt im Spiel, auch falls du die Partie verlässt (falls du sie nicht besitzt).

Krallentor von Madara
(Alternativer Name: Yorktown-Sternenbasis)
Land — Tor
Wenn dieses Land ins Spiel kommt, destabilisiert sich bis zu eine Kreatur deiner Wahl.
{T}: Erzeuge {C}.
{1}, {T}: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.
{4}: Bringe diese Karte aus deiner Hand ins Spiel.

- Destabilisierte Permanente werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht Ziele von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Sowie sich ein Permanent destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die daran angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie jenes Permanent und sind dann immer noch an jenes Permanent angelegt.
- Permanente stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine Permanente enttappt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können in jenem Zug angreifen und ihre aktivierten Fähigkeiten mit {T} in ihren Kosten können aktiviert werden. Falls auf einem Permanent Marken lagen, als es sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch darauf, wenn es sich wieder stabilisiert.
- Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
- Entscheidungen, die für Permanente getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Wenn du die letzte Fähigkeit des Krallentors von Madara aktivierst, musst du das Krallentor von Madara aus deiner Hand offen vorzeigen, bis jene Fähigkeit verrechnet wurde oder auf andere Weise den Stapel verlässt. Falls das Krallentor von Madara nicht mehr auf deiner Hand ist, sowie jene Fähigkeit verrechnet wird, geschieht nichts.

Loot, quirliger Entdecker
(Alternativer Name: Hikaru Sulu, Pilot ohnegleichen)
{2}{G}
Legendäre Kreatur — Bestie, Adliger
1/4
Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.
{4}{G}{G}, {T}: Schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst, offen vorzeigen und ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Der Effekt von Loots erster Fähigkeit ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Falls du beispielsweise sowohl Loot als auch die Erforschung (eine Verzauberung mit „Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.“) kontrollierst, kannst du während jedes deiner Züge drei Länder spielen.
- Falls eine Kreaturenkarte in deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

Mogis, Gott des Gemetzels
(Alternativer Name: Worf, Regent von Terok Nor)
{2}{B}{R}
Legendäre Verzauberungskreatur — Gott
7/5
Unzerstörbar
Solange deine Hingabe zu Schwarz und Rot weniger als sieben beträgt, ist Worf keine Kreatur.
Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners fügt Worf jenem Spieler 2 Schadenspunkte zu, es sei denn, er opfert eine Kreatur, die er bestimmt.

- Die typverändernde Fähigkeit, die bewirkt, dass Mogis keine Kreatur ist, wirkt nur im Spiel. In anderen Zonen handelt es sich immer um eine Kreaturenkarte, unabhängig von deiner Hingabe zu ihren Farben. Es handelt sich immer um einen Kreaturenzauber, solange es auf dem Stapel ist.
- Sowie Mogis ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu seinen Farben, ob Ersatzeffekte, die Kreaturen betreffen, die ins Spiel kommen, auf diesen Gott angewendet werden. Da Ersatzeffekte betrachtet werden, bevor Mogis im Spiel ist, werden die Manasymbole in seinen eigenen Manakosten nicht mitgezählt, wenn dies ermittelt wird.
- Wenn Mogis ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu seinen Farben (einschließlich der Manasymbole in Mogis’ Manakosten selbst), ob er für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, als Kreatur gilt oder nicht.
- Falls Mogis aufhört, eine Kreatur zu sein, verliert er den Typ Kreatur und den Kreaturentyp Gott. Er ist weiterhin eine legendäre Verzauberung.
- Solange Mogis im Spiel ist, funktionieren seine Fähigkeiten unabhängig davon, ob er eine Kreatur ist.
- Falls Mogis angreift oder blockt und aufhört, eine Kreatur zu sein, wird er aus dem Kampf entfernt. Er greift nicht wieder in den Kampf ein, falls er später während desselben Kampfes wieder zu einer Kreatur wird.

- Marken, die auf Mogis gelegt werden, bleiben, während er keine Kreatur ist, auch dann auf ihm liegen, falls sie keinen Effekt haben.
- Falls ein Effekt dafür sorgt, dass Mogis alle Fähigkeiten verliert, wird sein Fähigkeit, die dafür sorgt, dass er keine Kreatur mehr ist, trotzdem angewendet, falls zutreffend.

Prosper der Buchgebundene
(Alternativer Name: Spock, Intrigant des Spiegeluniversums)
{2}{B}{R}
Legendäre Kreatur — Tiefling, Hexenmeister
1/4
Todesberührung
Zu Beginn deines Endsegments schickst du die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.
Immer wenn du eine Karte aus dem Exil spielst, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

- Du musst trotzdem alle Kosten bezahlen, um Karten mit der zweiten Fähigkeit zu spielen, und du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Die letzte Fähigkeit wird ausgelöst, immer wenn du beliebige Karten aus dem Exil spielst, nicht nur diejenigen, die mit der zweiten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.

Riku von vielen Pfaden
(Alternativer Name: Spock, Captain der Zeitlinien)
{G}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
3/3
Immer wenn du einen modalen Zauberspruch wirkst, bestimme bis zu X, wobei X gleich der Anzahl an Modi ist, die du für jenen Zauberspruch bestimmt hast —
• Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.
• Lege eine +1/+1-Marke auf Spock. Er verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
• Erzeuge einen 1/1 blauen Vogel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Ein Zauberspruch ist modal, falls sein Text zwei oder mehr Optionen in einer Liste aufführt und Spieler anweist, eine bestimmte Anzahl dieser Optionen zu bestimmen, zum Beispiel „Bestimme eines“ oder „Bestimme eines oder mehrere“. Jede dieser Optionen ist ein Modus. Zaubersprüche mit Exzess oder Stufenmagie sind modale Zaubersprüche.
- Modale Zaubersprüche, die vor dem *Khane von Tarkir* Release gedruckt wurden, haben nicht das Listenformat genutzt; diese Karten haben in der Oracle-Kartenreferenz Errata erhalten.
- Das X in Rikus Fähigkeit ist gleich der Anzahl an Malen, die du einen Modus für den modalen Zauberspruch bestimmt hast, den du gewirkt hast, und nicht gleich der Anzahl verschiedener Modi, die du bestimmt hast. Falls du zum Beispiel einen modalen Zauberspruch wirkst, der dir erlaubt, denselben Modus

mehr als einmal zu bestimmen, und du denselben Modus dreimal bestimmst, ist X gleich drei und du kannst alle Modi von Rikus Fähigkeit bestimmen.

- Jedes Mal, wenn Rikus ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, kannst du denselben Modus nicht mehr als einmal bestimmen.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit Rikus ausgelöster Fähigkeit aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

Rishkar, Peema-Renegat
(Alternativer Name: Keenser, Scottys Helferlein)
{2}{G}
Legendäre Kreatur — Elf, Druide
2/2
Wenn Keenser ins Spiel kommt, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.
Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Marke liegt, hat „{T}: Erzeuge {G}."

- Rishkar kann als Ziel seiner eigenen ausgelösten Fähigkeit bestimmt werden.
- Du kannst dieselbe Kreatur nicht zweimal als Ziel wählen, um zwei +1/+1-Marken auf sie zu legen.
- Jede Kreatur, die du kontrollierst, hat Rishkars Manafähigkeit, solange auf jener Kreatur irgendeine Marke liegt. Der Effekt ist nicht auf +1/+1-Marken beschränkt.

Sen-Drillinge
(Alternativer Name: Die Borg-Königin, Vermächtnis des Hasses)
{2}{W}{U}{B}
Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Zauberer
3/3
Zu Beginn deines Versorgungssegments bestimmst du einen Gegner deiner Wahl. In diesem Zug kann jener Spieler keine Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren und spielt mit offenen Karten. Du kannst in diesem Zug Länder und Zaubersprüche aus seiner Hand spielen bzw. wirken.

- Der Gegner deiner Wahl kann keine Fähigkeiten aktivieren, einschließlich Manafähigkeiten.
- Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]". Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie z. B. Umwandlung) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihren Erinnerungstexten.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn", „immer wenn", „zu Beginn" oder „am Ende". Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]". Ausgelöste Fähigkeiten werden von den Sen-Drillingen nicht betroffen.
- Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, z. B. dass Permanente getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, werden von den Sen-Drillingen nicht betroffen. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt", sind ebenfalls Ersatzeffekte und werden nicht betroffen.

- Du kannst keine Fähigkeiten von Karten auf der Hand des Gegners deiner Wahl aktivieren.
- Die Sen-Drillinge erlauben dir nicht, in deinem Zug mehr als ein Land zu spielen, und ändern nicht, wann du Zaubersprüche aus der Hand des Gegners deiner Wahl wirken kannst.

Sheoldred die Apokalypse
(Alternativer Name: Khan, erschaffenes Übel)
{2}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor
4/5
Todesberührung
Immer wenn du eine Karte ziehst, erhältst du
2 Lebenspunkte dazu.
Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, verliert er
2 Lebenspunkte.

- Falls du und ein Gegner gleichzeitig eine Karte zieht, bestimmst du die Reihenfolge, in der die ausgelösten Fähigkeiten verrechnet werden.

Sisay, Kapitänin der Wetterlicht
(Alternativer Name: Kirk, charmanter Emporkömmling)
{2}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
2/2
Kirk erhält +1/+1 für jede Farbe unter den anderen
legendären Permanenten, die du kontrollierst.
{W}{U}{B}{R}{G}: Durchsuche deine Bibliothek nach
einer legendären Permanent-Karte mit Manabetrag
kleiner als Kirks Stärke, bringe sie ins Spiel und mische
danach.

- Falls Sisay das Spiel verlässt, nachdem du ihre letzte Fähigkeit aktiviert hast und bevor die Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihren zuletzt bekannten Zustand im Spiel, um zu bestimmen, welche Karten du finden kannst.
- Falls eine Karte in einer Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Stella Lee, Ass im Ärmel
(Alternativer Name: Spock, überraschend menschlich)
{1}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber
2/4
Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.
{T}: Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du in diesem Zug drei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hast.

- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor Stella Lee ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Falls Stella Lee der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit Stella Lees erster Fähigkeit aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Die von Stella Lees letzter Fähigkeit erzeugte Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue Ziele. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen. Insbesondere gilt: Du hast für die Kopie keinen Modus bestimmt und bist daher dadurch nicht in eine Zwickmühle geraten.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls ein kopierter Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopie, die von Stella Lee letzter Fähigkeit erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“.

Tatyova, Benthische Druidin
(Alternativer Name: Chekov, junger Kursfinder)
{3}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Meervolk, Druide
3/3
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu und ziehst eine Karte.

- Eine Landung-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus irgendeinem Grund ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl beim Spielen eines Landes ausgelöst als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.
- Eine Landung-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls ein bereits im Spiel befindliches Permanent zu einem Land wird.
- Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jede Landung-Fähigkeit von Permanenten, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet. Daher kannst du jene Fähigkeiten in einer Reihenfolge, die du bestimmst, verrechnen lassen.

Thada Adel, die Erwerberin
(Alternativer Name: Carol Marcus, Forscherin auf Spurensuche)
{1}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Meervolk, Räuber
2/2
Inseltarnung *(Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler eine Insel kontrolliert.)*
Immer wenn Carol Marcus einem Spieler Kampfschaden zufügt, durchsuche die Bibliothek jenes Spielers nach einer Artefaktkarte und schicke sie ins Exil. Danach mischt jener Spieler. Bis zum Ende des Zuges kannst du jene Karte spielen.

- Wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du die Bibliothek jenes Spielers auch dann durchsuchen (und er muss sie mischen), falls sich darin keine Artefaktkarten befinden oder du bestimmst, keine zu finden.
- Die ins Exil geschickte Karte wird mit den gewohnten Zeitpunkts-Einschränkungen für ein Artefakt sowie allen anderen anwendbaren Einschränkungen gewirkt. Zum Beispiel darfst du die Karte nicht in deiner Kampfphase wirken, es sei denn, sie hat Aufblitzen. Ebenso gilt: Falls die ins Exil geschickte Karte ein Artefaktland ist, kannst du sie nicht spielen, falls du in jenem Zug bereits ein Land gespielt hast. Falls es eine Nichtland-Karte ist, musst du ihre Manakosten bezahlen. Der einzige Unterschied besteht darin, dass du sie aus der Exil-Zone wirkst.
- Falls du die Karte nicht spielst, bevor der Zug endet, bleibt sie einfach im Exil.

Torbran, Than von Bluthall
(Alternativer Name: Michael Burnham, Vollstreckerin)
{1}{R}{R}{R}
Legendäre Kreatur — Zwerg, Adliger
2/4
Falls eine rote Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner oder einem Permanent, das ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen so viele Schadenspunkte plus 2 zu.

- Die zusätzlichen 2 Schadenspunkte werden von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der Schaden wird nicht von Torbran zugefügt, es sei denn, Torbran ist die Quelle des Schadens.

- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden deine rote Quelle zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft Torbrans Effekt nicht mehr zu.

- Falls Schadenspunkte, die von einer Quelle, die du kontrollierst, zugefügt werden, auf mehrere Permanente, die ein Gegner kontrolliert, oder auf einen Gegner und ein oder mehrere Permanente, die er kontrolliert, aufgeteilt oder ihnen zugewiesen werden, teilst du die ursprüngliche Menge auf, bevor du 2 addierst. Falls du zum Beispiel mit einer 5/5 roten Kreatur mit Trampelschaden angreifst und dein Gegner mit einer 2/2 Kreatur blockt, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann jeweils zu 4 und 5 Schadenspunkten modifiziert.

STAR TREK NEUE COMMANDER-KARTEN – KARTENSPEZIFISCHES:

Alexander, Schiffsnarr
{3}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Klingone, Mensch
3/5
Wachsamkeit, Eile
{T}: Jeder Spieler deckt die oberste Karte seiner Bibliothek auf und zieht dann eine Karte. Alexander fügt einem per Zufall bestimmten Gegner X Schadenspunkte zu, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag unter den Karten ist, die auf diese Weise aufgedeckt wurden.

- Außer in einigen sehr ungewöhnlichen Fällen ist die Karte, die jeder Spieler offen vorzeigt, auch die Karte, die er zieht.

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

Amanda Grayson, logische Bindung
{3}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Berater
2/3
Affinität zu Vulkaniern *(Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Vulkanier, den du kontrollierst, {1} weniger.)*
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Ambulatorischer Reaktor
{3}{U}
Artefaktkreatur — Borg
2/5
Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge {C}. Gib dieses Mana nur aus, um einen Artefaktzauber zu wirken oder eine Fähigkeit einer Artefaktquelle zu aktivieren.“

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

Auf den Schultern von Riesen
{2}{U}
Verzauberung
Historische Kreaturen, die du kontrollierst, haben Flugfähigkeit. *(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)*

- Eine Karte, ein Zauberspruch oder ein Permanent ist historisch, falls sie, er bzw. es den Übertyp „legendär“, den Kartentyp „Artefakt“ oder den Verzauberungstyp „Sage“ hat. Verfügt ein Objekt über mehr als einen dieser Typen, wird es dadurch nicht „historischer“ als andere und erhält auch keine zusätzlichen Boni – ein Objekt ist entweder historisch oder nicht historisch.

Aufnahme ins Kollektiv
{5}{W}{W}
Hexerei
Zerstöre alle Kreatur. Erzeuge X 1/1 farblose Borg-Artefaktkreaturenspielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Nichtartefaktkreaturen ist, die auf diese Weise zerstört wurden.

- Auch falls auf diese Weise zerstörte Kreaturen in eine andere Zone als auf einen Friedhof gelegt werden, zählen sie bei der Ermittlung des Wertes von X mit.
- Kreaturen, die auf diese Weise nicht zerstört werden (falls sie zum Beispiel Unzerstörbarkeit haben), zählen für den Wert von X nicht mit.

Aufpeitschender Tenor
{3}{R}
Kreatur — Klingone, Darsteller
4/3
Bedrohlich
An die Front — Immer wenn diese Kreatur angreift, stachle bis zu X Kreaturen deiner Wahl an, wobei X gleich der Anzahl an Gegnern ist, die du in diesem Zug angegriffen hast. *(Bis zu deinem nächsten Zug greifen jene Kreaturen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

- Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur, die jener Spieler kontrolliert und die angestachelt wurde, getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle des Spielers war (und nicht Eile hat), greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, eine Kreatur einen Spieler angreifen zu lassen, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur jenen Spieler auch nicht angreifen.
- Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler angreifen als den Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie angestachelt hat, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder den Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.
- Angestachelt worden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie auch dann wie oben beschrieben angreifen, falls sie alle ihre Fähigkeiten verliert.
- Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Falls es eine zusätzliche Kampfphase in diesem Zug gibt, oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erlangt, bevor sie aufhört, angestachelt zu sein, muss sie erneut angreifen, falls möglich.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat, da dies die maximale Anzahl an Anstacheln-Bedingungen erfüllt. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, muss die Kreatur einen Gegner angreifen (und nicht einen Planeswalker oder eine Schlacht), aber du bestimmst, welchen Gegner sie angreift.

Blutsport-Champion
{1}{B}
Kreatur — Klingone, Krieger
2/2
Bonus {2} *(Du kannst zusätzlich {2} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Todesberührung
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls ihre Bonuskosten bezahlt wurden, erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst, Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

- Falls du beim Wirken eines Zauberspruchs die Bonuskosten bezahlst, gelten die Bonuskosten als bezahlt.
- Die Bonus-Fähigkeit erlaubt dir nicht, Bonuskosten mehr als einmal zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, auf dem Stapel kopierst, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt.

Borg Typ 03
{3}{W}
Artefakt — Raumschiff
5/5
Artefaktzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.
Stationieren *(Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Spiele Stationieren wie eine Hexerei. Bei 7+ ist dies eine Artefaktkreatur.)*
7+ | Fliegend
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 farblosen Borg-Artefaktkreaturenspielstein.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die letzte Fähigkeit des Borg Typs 03 wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Botschafterin K'Ehleyr
{2}{W}
Legendäre Kreatur — Klingone, Mensch, Berater
2/2
Wachsamkeit
Verhandlungen — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug deckt jeder Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf und zieht dann eine Karte. Lege für jede Nichtland-Karte, die auf diese Weise aufgedeckt wurde, eine +1/+1-Marke auf Botschafterin K'Ehleyr.

- Außer in einigen sehr ungewöhnlichen Fällen ist die Karte, die jeder Spieler offen vorzeigt, auch die Karte, die er zieht.

B'Elanna Torres, Verschrotterin
{1}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Klingone, Mensch, Handwerker
2/2
Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden
{2}, {T}: Überwachen 2, dann kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek aufdecken. Falls auf diese Weise eine Artefaktkarte aufgedeckt wird, ziehe eine Karte. Falls du auf diese Weise keine Karte ziehst, lege zwei +1/+1-Marken auf B'Elanna Torres.

- Für B'Elanna Torres hat es eine geringfügige Änderung des Texts gegeben, um zu verdeutlichen, wie sie funktioniert, wenn du bestimmst, die oberste Karte deiner Bibliothek nicht offen vorzuzeigen, du aber aufgrund eines Effekts wie dem, der von Benjamin Sisko, belagert, erzeugt wird, mit aufgedeckter oberster Karte deiner Bibliothek spielst. Oben ist der aktualisierte Text angegeben.

Captain Janeway, Endspiel
{1}{U}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
3/3
Immer wenn ein oder mehrere Offiziere, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, ziehst du eine Karte und erzeugst einen 1/1 roten Offizier-Kreaturenspielstein.
{2}, tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst: Captain Janeway kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Sobald Captain Janeway geblockt wurde, führt das aktivieren ihrer letzten Fähigkeit nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
- Du kannst eine beliebige ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, tappen, um Captain Janeways letzte Fähigkeit zu aktivieren, einschließlich Captain Janeway selbst oder solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.

Chief Kyle, Transporter-Techniker
{2}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
3/2
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schicke bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe 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. Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Chief Miles O'Brien
{2}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
2/4
Auf der Suche — Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, verdopple die Anzahl an Marken jeder Sorte auf einem Artefakt oder einer Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst.

- Um die Anzahl an Marken jeder Sorte auf einem Artefakt oder einer Kreatur zu verdoppeln, lege für jede Marke, die sich bereits darauf befindet, eine weitere Marke derselben Sorte darauf. Effekte, die damit

interagieren, dass Marken auf Artefakten oder Kreaturen gelegt werden, werden angewendet, falls zutreffend.

Christine Chapel, Kampfsanitäterin
{3}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Doctor
2/2
Fremde neue Welten — Wenn Christine Chapel ins Spiel kommt, erhältst du so viele Lebenspunkte dazu, wie du Länder mit unterschiedlichen Namen kontrollierst.
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege zwei +1/+1-Marken auf Christine Chapel.

- Christine Chapels zweite Fähigkeit wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ganz gleich, ob es 1 Lebenspunkt von Jake Sisko, Kriegskorrespondent, ist oder ob es 2 Lebenspunkte von Elim Garak, einfacher Schneider, sind.
- Falls Christine Chapel zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, stirbt sie, bevor ihre zweite Fähigkeit verrechnet wird.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird Christine Chapels zweite Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und Christine Chapels zweite Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass Christine Chapels zweite Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktestand deines Teams erhöht.

Cmdr. Cmdr. Troi, offenherzige Empathin
{2}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Betazoid, Mensch, Berater
3/3
Wachsamkeit
{T}: Ein Gegner deiner Wahl, dessen Zug es ist, kann einen Zauberspruch aus seiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er dies tut, kopierst du jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Falls er dies nicht tut, ziehst du eine Karte.

- Der Spieler deiner Wahl wirkt den Zauberspruch während Cmdr. Trois aktivierte Fähigkeit verrechnet wird und noch auf dem Stapel ist. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von seinem Typ abhängen, werden ignoriert.
- Ein Spieler, der einen Zauberspruch wirkt, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kann keine alternativen Kosten bezahlen. Er kann allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst er jene bezahlen.

- Falls ein Spieler auf diese Weise einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkt, muss er 0 als Wert für X bestimmen, wenn er ihn wirkt, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Die Kopie, die du auf dem Stapel erzeugst, erbt den Wert von X vom Originalzauberspruch, daher ist der Wert von X auch für die Kopie 0.
- Die Kopie, die du erzeugst, 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, die du erzeugst, wird vor dem Zauberspruch verrechnet, den der Gegner deiner Wahl gewirkt hat. Sie wird auch verrechnet, falls der Originalzauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die auf zusätzlichen Kosten basieren, die für den ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, kopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden.
- Falls du auf diese Weise einen modalen Zauberspruch kopierst (also mit „Bestimme eines— oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden. Insbesondere gilt: Du hast für die Kopie keinen Modus bestimmt und bist daher dadurch nicht in eine Zwickmühle geraten.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein. Jener Spielstein wird nicht „erzeugt" und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt werden.

Commander Spock
{2}{G}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Vulkanier, Mensch, Forscher
3/5
Fremde neue Welten — Immer wenn Commander Spock ins Spiel kommt oder angreift, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Du kannst jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls der Manabetrag jenes Zauberspruchs kleiner oder gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du sie getappt ins Spiel bringen. Falls jene Karte immer noch oben auf deiner Bibliothek liegt, ziehe eine Karte.

- Du wirkst die Karte, während Commander Spocks Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu spielen. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von ihrem Typ abhängen, werden ignoriert.
- Falls die aufgedeckte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

Curzon Dax, Blutgebunden
{2}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Trill, Krieger
4/3
Immer wenn ein anderer Klingone oder Krieger, den du kontrollierst, stirbt, fügt Curzon Dax jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.
Wenn Curzon Dax stirbt, kannst du eine Kreaturenkarte mit Manabetrag 3 oder weniger aus deiner Hand ins Spiel bringen.

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

Data, Menschlichkeitsforscher
{4}{U}
Legendäre Artefaktkreatur — Androide, Forscher
4/4
Auf der Suche — Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wende Entdeckung 4 an. *(Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 4 oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.)*

- Beim Anwenden von Entdeckung musst du Karten ins Exil schicken. Der einzige optionale Teil der Fähigkeit ist, ob du die ins Exil geschickte Karte wirkst oder ob du sie auf deine Hand nimmst.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um ihn zu wirken.
- Falls die entdeckte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Falls du die entdeckte Karte nicht wirken kannst (vielleicht weil es keine legalen Ziele für den Zauberspruch gibt), nimmst du sie auf deine Hand.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Entdeckung dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken (solange ihr Manabetrag kleiner oder gleich dem Entdeckung-Wert des Effekts ist), aber nicht beide Hälften.

- Falls du eine Abenteurerkarte, eine Karte mit Omen, eine geteilte Karte oder eine modale doppelseitige Karte entdeckst, kannst du die Karte je nach Entdeckung-Wert des Effekts möglicherweise mit einem der beiden Sets von Eigenschaften wirken. Falls du beispielsweise Entdeckung 4 anwendest und die Galvanische Riesin (eine Abenteurerkarte aus *Wildnis von Eldraine* mit Manabetrag 4) aufdeckst, kannst du die Galvanische Riesin wirken, aber nicht Sturmlesen (ihr Abenteuer mit Manabetrag 7). Falls du hingegen Entdeckung 7 anwendest und die Galvanische Riesin aufdeckst, kannst du entweder die Galvanische Riesin oder Sturmlesen wirken.

Der Tag gehört uns
{4}{R}{R}
Hexerei
An die Front — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Gegner, den du in diesem Zug angegriffen hast, {1} weniger.
Enttappe alle Kreaturen, die in diesem Zug angegriffen haben. Nach dieser Hauptphase gibt es eine zusätzliche Kampfphase, gefolgt von einer zusätzlichen Hauptphase.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Erlösung aus dem Chaos
{3}{W}{B}
Spontanzauber
Schicke ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Erzeuge X 1/1 farblose Borg-Artefaktkreaturenspielsteine, wobei X gleich dem Manabetrag jenes Permanents ist.

- Verwende den Manabetrag des ins Exil geschickten Permanents, wie es zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.
- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Erlösung aus dem Chaos verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst keine Borg-Spielsteine.

Extraktionselement
{1}{B}
Artefaktkreatur — Borg
1/1
Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, haben Bedrohlichkeit und „Immer wenn eine Kreatur diese Kreatur blockt, erhält jene Kreatur -1/-1 bis zum Ende des Zuges.“

- Falls eine Artefaktkreatur, die du kontrollierst, von mehr als einer Kreatur geblockt wird, wird die vom Extraktionselement gewährte Fähigkeit einmal für jede jener Kreaturen ausgelöst.

Ezri Dax, neu vereinigt
{1}{W}
Legendäre Kreatur — Trill, Berater
2/2
Aufblitzen
Du kannst Ezri Dax als Kopie einer beliebigen Kreaturenkarte in deinem Friedhof, die in diesem Zug aus dem Spiel dorthin gelegt wurde, ins Spiel kommen lassen, außer dass ihr Name Ezri Dax, neu vereinigt, ist und sie zusätzlich zu ihren anderen Typen eine legendäre Trill ist.

- Falls die kopierte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Behandle Ezri Dax, als wäre sie die bestimmte Karte, wenn sie ins Spiel kommt, außer dass sie zusätzlich ein legendärer Trill namens Ezri Dax, neu vereinigt, ist. Alle „Sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-, „[Diese Kreatur] kommt mit … ins Spiel“- und „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten der bestimmten Karte funktionieren.

Fähnrich Harry Kim, Systemoffizier
{1}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
1/2
Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls ihre Stärke größer ist als die von Fähnrich Kim, lege eine +1/+1-Marke auf Fähnrich Kim.
{2}, entferne insgesamt zwei +1/+1-Marken von Kreaturen, die du kontrollierst: Ziehe eine Karte.

- Um zu ermitteln, ob Fähnrich Kims erste Fähigkeit ausgelöst wird, wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verwende die Stärke der Kreatur, nachdem alle statischen Fähigkeiten angewendet wurden, die ihre Stärke modifizieren (wie beispielsweise jene von Locutus, dem Sprachrohr).
- Falls eine Kreatur, deren Stärke kleiner oder gleich Fähnrich Kims Stärke ist, unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird Fähnrich Kims erste Fähigkeit gar nicht ausgelöst. Das Erhöhen der Stärke jener Kreatur oder das Reduzieren von Fähnrich Kims Stärke, nachdem jene Kreatur ins Spiel gekommen ist, führt nicht dazu, dass Fähnrich Kims Fähigkeit ausgelöst wird.
- Sowie Fähnrich Kims erste Fähigkeit verrechnet werden soll, prüft sie, ob die Stärke der Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, immer noch größer als Fähnrich Kims Stärke ist. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht verrechnet.
- Falls die ins Spiel kommende Kreatur das Spiel verlässt, während Fähnrich Kims erste Fähigkeit noch auf dem Stapel ist, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, ob Fähnrich Kims Fähigkeit verrechnet wird.

Flotten-Captain Christopher Pike
{2}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
0/6
Ja — {1}, {T}: Enttappe zwei andere Kreaturen deiner Wahl.
Nein — {2}, {T}: Tappe zwei andere Kreaturen deiner Wahl.

- Obwohl du für jede der Fähigkeiten zwei Kreaturen deiner Wahl als Ziel bestimmen musst, können jene Ziele getappt oder ungetappt sein.

Gagh-Schleuderer
{2}{R}
Kreatur — Klingone, Krieger
3/2
Klingone-Zaubersprüche und Krieger-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.
Immer wenn ein anderer Klingone oder Krieger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt diese Kreatur jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Zaubersprüche, die du wirkst und die beide Typen haben, kosten beim Wirken {1} weniger und nicht {2} weniger.

Gnadenvolles Eingreifen
{1}{W}
Spontanzauber
Enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Falls es eine Kampfphase ist, kannst du die Kampfphase beenden. *(Entferne alle Angreifer und Blocker aus dem Kampf. Schicke alle Zaubersprüche und Fähigkeiten vom Stapel ins Exil, einschließlich dieses Zauberspruchs.)*

- Obwohl andere Zaubersprüche und Fähigkeiten, die ins Exil geschickt werden, keine Gelegenheit haben, verrechnet zu werden, gelten sie dennoch nicht als neutralisiert.
- Falls irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten während dieses Vorgangs ausgelöst werden, werden sie auf den Stapel gelegt, nachdem die Partie zur entsprechenden Phase bzw. zum entsprechenden Segment gesprungen ist.
- Falls du bestimmst, die Kampfphase zu beenden, und es noch nicht das Ende-des-Kampfes-Segment ist, können „Am Ende des Kampfes“ ausgelöste Fähigkeiten in diesem Kampf nicht ausgelöst werden, da das Ende-des-Kampfes-Segment übersprungen wird.
- Die Kampfphase auf diese Weise zu beenden bedeutet, dass folgende Dinge in dieser Reihenfolge geschehen: (1) Alle Zaubersprüche und Fähigkeiten auf dem Stapel werden ins Exil geschickt. Dies betrifft auch Zaubersprüche und Fähigkeiten, die nicht neutralisiert werden können. (2) Zustandsbasierte Aktionen

werden ausgeführt. Kein Spieler erhält Priorität, und keine ausgelösten Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt. (3) Die aktuelle Phase und das aktuelle Segment enden. Die Partie springt direkt zur zweiten Hauptphase. Sowie dies geschieht, werden alle angreifenden und blockenden Kreaturen aus dem Kampf entfernt. Effekte, die „bis zum Ende des Kampfes“ andauern, enden. (In einigen ungewöhnlichen Fällen mit zusätzlichen Kampf- und Hauptphasen springt das Spiel gegebenenfalls direkt zum nächsten Kampf, einer dritten oder späteren Hauptphase nach dem Kampf oder zum Endsegment.)

- In dem seltenen Fall, dass die zweite Hauptphase übersprungen wird, springt die Partie zum Endsegment der Endphase. Falls dieses Segment ebenfalls übersprungen wird, springt die Partie direkt zum Aufräumsegment des Zuges. Das Aufräumsegment kann nicht übersprungen werden.

Grimmige Kolonistin
{1}{R}
Kreatur — Klingone, Bürger
0/1
Doppelschlag
Tumult *(Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jeden Gegner, den du in diesem Kampf angegriffen hast.)*

- Die Höhe des Bonus wird ermittelt, sowie die Tumult-Fähigkeit verrechnet wird. Zähle dazu jeden Gegner, den du mit einer oder mehreren Kreaturen angegriffen hast. Dabei spielt es keine Rolle, ob die angreifenden Kreaturen immer noch angreifen oder sogar ob sie noch im Spiel sind. Es spielt auch keine Rolle, ob der Gegner, den du angegriffen hast, noch in der Partie ist.

- Es spielt keine Rolle, mit wie vielen Kreaturen du einen Spieler angegriffen hast. Relevant ist nur, dass du einen Spieler mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast. Falls du beispielsweise einen Spieler mit der Grimmigen Kolonistin und einen weiteren Spieler mit fünf Kreaturen angreifst, erhält die Grimmige Kolonistin +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Tumult wird ausgelöst, falls die Kreatur mit Tumult einen Planeswalker oder eine Schlacht angreift. Allerdings zählt der Effekt nur Gegner (und keine Planeswalker oder Schlachten), die du mit einer Kreatur angegriffen hast, um den Bonus zu ermitteln.

- Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, wurden nie als Angreifer deklariert und zählen daher nicht für den Effekt von Tumult. Ebenso gilt: Falls eine Kreatur mit Tumult angreifend ins Spiel kommt, wird Tumult nicht ausgelöst.

Hugh, Erster von vielen
{1}{W}{U}{B}
Legendäre Artefaktkreatur — Borg
3/4
Artefaktzauber, die du wirkst, haben Reproduktion {2}{U}. *(Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, kopiere ihn so oft, wie du seine Reproduktionskosten bezahlst. Jede Kopie wird zu einem Spielstein.)*

- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Reproduktion neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.

In den Händen der Borg
{4}{W}{U}
Verzauberung — Sage
(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)
I — Assimiliere eine Nichtartefaktkreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. *(Übernimm die Kontrolle über sie und lege eine +1/+1-Marke auf sie. Sie ist eine Borg-Artefaktkreatur und verliert alle anderen Kreaturentypen.)*
II — Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
III — Schicke den von dieser Sage assimilierten Borg ins Exil und bringe ihn dann unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls die erste Kapitel-Fähigkeit von In den Händen der Borg mehr als eine Kreatur assimiliert hat (normalerweise weil die Fähigkeit kopiert wurde), schickt die dritte Kapitel-Fähigkeit alle assimilierten Borg ins Exil und bringt sie dann alle unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.
- Die dritte Kapitel-Fähigkeit schickt das von der ersten Kapitel-Fähigkeit assimilierte Permanent auch dann ins Exil, falls es zu jenem Zeitpunkt kein Borg, keine Kreatur oder nicht mehr unter deiner Kontrolle ist.
- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war.

Janice Rand, treue Gehilfin
{3}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Berater
3/3
Immer wenn ein Commander unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt oder angreift, lege eine +1/+1-Marke auf ihn und decke dann Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Länderkarte aufdeckst. Bringe sie getappt ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Janice Rands Fähigkeit berücksichtigt sämtliche Commander, die du kontrollierst, nicht nur deinen Commander.

Jean-Luc Picard, die Koryphäe
{1}{U}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
2/4
Immer wenn ein anderes historisches Permanent mit Manabetrag 3 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte. *(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)*
Auf der Suche — Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl und zwei Ladungsmarken auf bis zu ein Raumschiff deiner Wahl.

- Eine Karte, ein Zauberspruch oder ein Permanent ist historisch, falls sie, er bzw. es den Übertyp „legendär", den Kartentyp „Artefakt" oder den Verzauberungstyp „Sage" hat. Verfügt ein Objekt über mehr als einen dieser Typen, wird es dadurch nicht „historischer" als andere und erhält auch keine zusätzlichen Boni – ein Objekt ist entweder historisch oder nicht historisch.
- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.

Jefferies-Röhre
{1}
Artefakt
{2}, {T}: Lege zwei Ladungsmarken auf ein Artefakt deiner Wahl.
{3}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kann in diesem Zug nicht geblockt werden.
{4}, {T}: Ziehe eine Karte. Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen.

- Sobald eine Kreatur geblockt wurde, führt das Aktivieren der zweiten Fähigkeit der Jefferies-Röhre mit jener Kreatur als Ziel nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Julian Bashir, Einsatzarzt
{2}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Doctor
1/1
Auf der Suche — Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf Julian Bashir.
Immer wenn Julian Bashir angreift, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag X oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück, wobei X gleich Julian Bashirs Stärke ist.

- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Falls der Manabetrag der Kreaturenkarte deiner Wahl größer ist als Julian Bashirs Stärke, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird (wahrscheinlich weil ein Effekt Julian Bashirs als Antwort reduziert hat), wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Falls Julian Bashir nicht mehr im Spiel ist,

wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke, wie er zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, ob die Fähigkeit verrechnet wird.

Jurati, umgängliche Königin
{1}{W}{U}
Legendäre Artefaktkreatur — Borg, Forscher
3/3
Immer wenn eine oder mehrere Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefaktspielsteins deiner Wahl ist, den du kontrollierst.

- Der Spielstein kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins deiner Wahl, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn erzeugt hat (es sei denn, jener Spielstein ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob der Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls der ursprüngliche Spielstein (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der neue Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel. Falls er etwas mit {X} in den Manakosten kopiert, ist X gleich 0.
- Falls der Spielstein deiner Wahl irgendwelche „Wenn [dieses Artefakt] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der neue Spielstein ebenfalls jene Fähigkeiten und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ebenso gilt: Alle „Sowie [dieses Artefakt] ins Spiel kommt“- oder „[Dieses Artefakt] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten, die der Spielstein kopiert hat, funktionieren ebenfalls.

Kang, argwöhnischer Captain
{3}{R}
Legendäre Kreatur — Klingone, Krieger, Offizier
4/4
Wenn Kang ins Spiel kommt, bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Kang und jene Kreatur sind angestachelt, solange du Kang kontrollierst. *(Sie greifen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*
Immer wenn eine oder mehrere angestachelte Kreaturen angreifen, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur, die jener Spieler kontrolliert und die angestachelt wurde, getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle des Spielers war (und nicht Eile hat), greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, eine Kreatur einen Spieler angreifen zu lassen, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur jenen Spieler auch nicht angreifen.
- Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler angreifen als den Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie angestachelt hat, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder den Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.

- Angestachelt worden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie auch dann wie oben beschrieben angreifen, falls sie alle ihre Fähigkeiten verliert.
- Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Falls es eine zusätzliche Kampfphase in diesem Zug gibt, oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erlangt, bevor sie aufhört, angestachelt zu sein, muss sie erneut angreifen, falls möglich.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat, da dies die maximale Anzahl an Anstacheln-Bedingungen erfüllt. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, muss die Kreatur einen Gegner angreifen (und nicht einen Planeswalker oder eine Schlacht), aber du bestimmst, welchen Gegner sie angreift.

Kes, aufstrebende Telepathin
{4}{U}
Legendäre Kreatur — Ocampa, Berater
2/6
Zu Beginn deines Endsegments legst du eine Zeitmarke auf Kes und ziehst dann X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Zeitmarken auf ihr ist. Falls dann neun oder mehr Zeitmarken auf ihr liegen, opfere sie.

- Falls Kes das Spiel verlässt, während ihre Fähigkeit auf dem Stapel ist, verwende die Anzahl an Zeitmarken, die auf ihr lagen, als sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.

Kolossaler Klonmeister
{5}{U}
Kreatur — Riese
0/0
Fremde neue Welten — Du kannst diese Kreatur als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass sie nicht legendär ist und „Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst“ hat.

- Der Kolossale Klonmeister kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der Kolossale Klonmeister die Originaleigenschaften jenes Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls das kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Kolossale Klonmeister als eine Kopie von (b) ins Spiel (mit den aufgelisteten Ausnahmen).

- Alle „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Kolossale Klonmeister ins Spiel kommt. Alle „Sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[Diese Kreatur] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Koloth, Tribble-Jäger
{3}{R}
Legendäre Kreatur — Klingone, Krieger, Offizier
3/3
Zu Beginn deines Endsegments erzeugt jeder Spieler zwei 1/1 weiße Tribble-Kreaturenspielsteine mit „Dieser Spielstein kann nicht blocken.“
Alle Tribbles erhalten +1/+0 und sind angestachelt. *(Sie greifen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

- Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur, die jener Spieler kontrolliert und die angestachelt wurde, getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle des Spielers war (und nicht Eile hat), greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, eine Kreatur einen Spieler angreifen zu lassen, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur jenen Spieler auch nicht angreifen.
- Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler angreifen als den Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie angestachelt hat, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder den Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.
- Angestachelt worden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie auch dann wie oben beschrieben angreifen, falls sie alle ihre Fähigkeiten verliert.
- Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Falls es eine zusätzliche Kampfphase in diesem Zug gibt, oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erlangt, bevor sie aufhört, angestachelt zu sein, muss sie erneut angreifen, falls möglich.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat, da dies die maximale Anzahl an Anstacheln-Bedingungen erfüllt. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, muss die Kreatur einen Gegner angreifen (und nicht einen Planeswalker oder eine Schlacht), aber du bestimmst, welchen Gegner sie angreift.

Kommandosessel
{6}
Artefakt
Dieses Artefakt kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge drei Mana genau einer beliebigen Farbe.
{T}: Erzeuge X Mana genau einer beliebigen Farbe, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag unter den Commandern ist, die du kontrollierst.

- Die letzte Fähigkeit des Kommandosessels berücksichtigt sämtliche Commander, die du kontrollierst, nicht nur deinen Commander.

- Die letzte Fähigkeit des Kommandosessels ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, Commander, die du kontrollierst, zu entfernen, um den Wert von X zu reduzieren.

Landurlaubsplanet
Land — Planet
Dieses Land kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {U}.
{4}{U}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, außer dass es nicht legendär ist und zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Roboter-Artefakt ist.

- Der Landurlaubsplanet kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der Landurlaubsplanet die Originaleigenschaften jenes Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird der Landurlaubsplanet zu einer Kopie von (b) (mit den aufgelisteten Ausnahmen).
- Da der Landurlaubsplanet nicht ins Spiel kommt, wenn er zu einer Kopie einer anderen Kreatur wird, werden „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[Diese Kreatur] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur nicht angewendet.

Lieutenant Hikaru Sulu
{2}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Pilot
3/3
Immer wenn Lieutenant Sulu getappt wird, erkundet er.
(Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof.)
{2}{U}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Falls eine Fähigkeit eine Kreatur anweist, zu erkunden, deckt ihr Beherrscher die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Falls es eine Länderkarte ist, nimmt er sie auf seine Hand. Andernfalls legt er eine +1/+1-Marke auf die erkundende Kreatur und bestimmt dann, ob er die Karte oben auf seiner Bibliothek belässt oder auf seinen Friedhof legt.
- Sobald das Verrechnen einer Fähigkeit, die dazu führt, dass eine Kreatur erkundet, begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis die Verrechnung abgeschlossen ist. Insbesondere können Gegner nicht

versuchen, die erkundende Kreatur zu entfernen, nachdem du eine Nichtland-Karte aufgedeckt hast, aber bevor sie eine Marke erhält.

- Falls keine Karte aufgedeckt wird, wahrscheinlich weil die Bibliothek jenes Spielers leer ist, erhält die erkundende Kreatur eine +1/+1-Marke.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur anweist, zu erkunden, jene Kreatur aber das Spiel verlassen hat, erkundet die Kreatur trotzdem. Falls du auf diese Weise eine Nichtland-Karte aufdeckst, legst du keine +1/+1-Marke auf irgendetwas, aber du kannst die aufgedeckte Karte auf deinen Friedhof legen. Effekte, die ausgelöst werden, „immer wenn eine Kreatur erkundet“, werden entsprechend ausgelöst.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen können Nichtkreatur-Permanente erkunden. Falls Lieutenant Sulu beispielsweise aufhört, eine Kreatur zu sein, und dann getappt wird, kann er trotzdem erkunden. Du führst genau dieselben Aktionen durch und legst am Ende gegebenenfalls eine +1/+1-Marke auf Lieutenant Sulu.

Lieutenant Nyota Uhura
{2}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
2/3
Fremde neue Welten — {4}, {T}: Ein Gegner deiner Wahl schickt die obersten X Karten seiner Bibliothek ins Exil, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst. Du kannst davon einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen. Dann legt jener Spieler den Rest in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek.

- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Lt. Arex, im steten Wandel
{5}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Edosianer, Offizier
/
Verursacht Trampelschaden
Fremde neue Welten — Lt. Arex’ Stärke und Widerstandskraft sind gleich der Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst.
Wenn Lt. Arex ins Spiel kommt, ziehe drei Karten. Du kannst bis zu drei Länderkarten aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen.

- Die Fähigkeit, die Lt. Arex’ Stärke und Widerstandskraft bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

Optimierungs-Annex
{1}{U}
Artefaktkreatur — Borg
1/3
Falls eine oder mehrere Ladungsmarken auf ein Artefakt, das du kontrollierst, gelegt würden, werden stattdessen so viele plus eine Ladungsmarken darauf gelegt.

- Falls ein Artefakt, das du kontrollierst, mit einer Anzahl von Ladungsmarken ins Spiel kommen würde, kommt es stattdessen mit so vielen plus einer Ladungsmarke ins Spiel.
- Falls du zwei Optimierungs-Annexe kontrollierst, wird die Anzahl an Ladungsmarken, die auf ein Artefakt, das du kontrollierst, gelegt werden, um zwei erhöht. Falls du drei Optimierungs-Annexe kontrollierst, wird die Anzahl um drei erhöht und so weiter.
- Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf ein Permanent, das du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.

Pavel Chekov, frisch an Bord
{2}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Pilot
1/4
Falls du eine Karte ziehen würdest, kannst du stattdessen Land oder Nichtland bestimmen und Karten oben von deiner Bibliothek aufdecken, bis du eine Karte der bestimmten Art aufdeckst. Nimm jene Karte auf deine Hand und lege alle anderen auf diese Weise aufgedeckten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls ein Effekt bewirken würde, dass du mehrere Karten ziehst, während du Pavel Chekov kontrollierst, kann das Ziehen jeder einzelnen Karte durch Pavel Chekovs Effekt ersetzt werden. Für jede jener zu ziehenden Karten kannst du bestimmen, ob der Ersatzeffekt angewendet werden soll, und du bestimmst für jedes Kartenziehen, das du ersetzt, Land oder Nichtland. Du musst nicht für jedes Kartenziehen dasselbe bestimmen.
- Falls in deiner Bibliothek keine Karte des bestimmten Typs zu finden ist, bekommst du gar keine Karte. Du mischst einfach nur deine Bibliothek, nachdem du jede Karte darin offen vorgezeigt hast.
- Falls deine Bibliothek leer ist, kannst du trotzdem bestimmen, das Ziehen von Karten durch Pavel Chekovs Effekt zu ersetzen. Du nimmst dann keine Karten auf die Hand, ziehst aber auch keine Karte und verlierst daher nicht die Partie dafür, dass du eine Karte ziehst, während deine Bibliothek leer ist.

Planeten-Killer
{8}
Artefaktkreatur — Konstrukt
9/9
Fliegend, Unzerstörbar
Diese Kreatur greift in jedem Kampf an, falls möglich.
Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege für jedes Land, das jener Spieler kontrolliert, eine +1/+1-Marke auf sie.

- Falls der Planeten-Killer aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder in jenem Zug unter deine Kontrolle gekommen ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie nicht angreifen.

Qo'noS-Quartiermeister
{1}{R}
Kreatur — Klingone, Krieger
2/2
Bedrohlich
Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge ein Mana beliebiger Farbe. Bis zum Ende des Zuges verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Qo'noS-Quartiermeisters ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

Recht auf Rache
{3}{W}
Spontanzauber
Immer wenn bis zum Ende des Zuges eine Kreatur dir Kampfschaden zufügt, zerstöre jene Kreatur und erzeuge einen 2/1 roten Klingone-Krieger-Kreaturenspielstein mit Eile.

- Der Beherrscher von Recht auf Raches verzögert ausgelöste Fähigkeit erzeugt den Klingone-Krieger-Kreaturenspielstein. Im Regelfall ist das ein anderer Spieler als der Beherrscher der Kreatur, die Kampfschaden zugefügt hat.
- Der Klingone-Krieger-Kreaturenspielstein wird auch dann erzeugt, falls die Kreatur nicht zerstört wird (vermutlich weil sie Unzerstörbarkeit hat).

Reg Barclay, fahriger Fantast
{2}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
1/5
Auf der Suche — Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer anderen Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst, außer dass er nicht legendär ist, zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Illusion-Artefakt ist und Eile hat. Schicke den Spielstein zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Der vom Reg Barclays Fähigkeit erzeugte Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Alle „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt"-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „Sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt"- oder „[Diese Kreatur] kommt mit … ins Spiel"-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Reifungskammer
{1}{W}
Artefakt
Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, lege eine Ladungsmarke auf dieses Artefakt.
{4}, {T}: Erzeuge für jede Ladungsmarke auf diesem Artefakt einen 1/1 farblosen Borg-Artefaktkreaturenspielstein. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die erste Fähigkeit der Reifungskammer wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Falls die Reifungskammer nicht im Spiel ist, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Anzahl an Ladungsmarken, die auf ihr lagen, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Borg-Kreaturenspielsteine erzeugt werden.

Riesige Weltraumamöbe
{4}{U}
Kreatur — Keim
3/3
Fliegend
Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, -3/-0 bis zum Ende des Zuges. Erzeuge dann einen Spielstein, der eine Kopie dieser Kreatur ist.

- Falls der verteidigende Spieler keine Kreaturen kontrolliert, wird die ausgelöste Fähigkeit der Riesigen Weltraumamöbe nicht auf den Stapel gelegt. Keiner ihrer Effekte tritt ein und du erzeugst keine Spielsteinkopie von ihr.
- Ebenso gilt: Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, aber die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Auch in diesem Fall erzeugst du keine Spielsteinkopie von ihr.
- Die Spielsteinkopie hat die Fähigkeiten der Riesigen Weltraumamöbe, einschließlich der Fähigkeit, die Spielsteinkopien von sich selbst erzeugt.

- Der Spielstein kopiert nicht, ob die Riesige Weltraumamöbe getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihr liegen oder Auren an sie angelegt sind oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die ihre Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
- Falls die Riesige Weltraumamöbe das Spiel verlässt, bevor ihre letzte Fähigkeit verrechnet wurde, kommt der Spielstein trotzdem als eine Kopie der Riesigen Weltraumamöbe ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte der Riesigen Weltraumamöbe, die sie zuletzt im Spiel hatte.
- Im ungewöhnlichen Fall, dass die Riesige Weltraumamöbe (a) zu einer Kopie von etwas anderem (b) wird, während ihre letzte Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber bevor sie verrechnet wird, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.

Ruhm dem Reich!
{5}{R}
Verzauberung
Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, erzeuge so viele 2/1 rote Klingone-Krieger-Kreaturenspielsteine mit Eile, wie du Gegner hast.
Kreaturen, die du kontrollierst, haben Tumult. *(Immer wenn eine Kreatur mit Tumult angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jeden Gegner, den du in diesem Kampf angegriffen hast.)*

- Die Höhe des Bonus wird ermittelt, sowie die Tumult-Fähigkeit verrechnet wird. Zähle dazu jeden Gegner, den du mit einer oder mehreren Kreaturen angegriffen hast. Dabei spielt es keine Rolle, ob die angreifenden Kreaturen immer noch angreifen oder sogar ob sie noch im Spiel sind. Es spielt auch keine Rolle, ob der Gegner, den du angegriffen hast, noch in der Partie ist.
- Es spielt keine Rolle, mit wie vielen Kreaturen du einen Spieler angegriffen hast. Relevant ist nur, dass du einen Spieler mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast. Falls du zum Beispiel einen Spieler mit einer Kreatur mit Tumult angreifst und einen anderen Spieler mit fünf Kreaturen, erhält die Kreatur mit Tumult +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
- Tumult wird ausgelöst, falls die Kreatur mit Tumult einen Planeswalker oder eine Schlacht angreift. Allerdings zählt der Effekt nur Gegner (und keine Planeswalker oder Schlachten), die du mit einer Kreatur angegriffen hast, um den Bonus zu ermitteln.
- Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, wurden nie als Angreifer deklariert und zählen daher nicht für den Effekt von Tumult. Ebenso gilt: Falls eine Kreatur mit Tumult angreifend ins Spiel kommt, wird Tumult nicht ausgelöst.

Sam Kirk, Xenoanthropologe
{3}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher
3/3
Immer wenn ein Gegner einen Kreaturenzauber wirkt, stelle Nachforschungen an. *(Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“)*

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

Schiffsrumpfbrecher des Reichs
{2}{W}
Kreatur — Klingone, Krieger
2/2
Trupp {2} *(Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du beliebig oft {2} bezahlen. Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge entsprechend viele Spielsteine, die Kopien von ihr sind.)*
Fliegend
Schlachtruf *(Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält jede andere angreifende Kreatur +1/+0 bis zum Ende des Zuges.)*

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

Schlacht von Wolf 359
{3}{B}{B}
Hexerei
Alle Nichtartefaktkreaturen erhalten bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Anzahl an Artefaktkreaturen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie die Schlacht von Wolf 359 verrechnet wird.

Seven of Nine, drittes Attribut
{2}{U}
Legendäre Artefaktkreatur — Borg
1/4
Das ist irrelevant — {T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Wenn du auf diese Weise eine Nichtland-Karte abwirfst, lege zwei Ladungsmarken auf bis zu ein Artefakt deiner Wahl.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du die Fähigkeit von Seven of Nine aktivierst, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine

Nichtland-Karte abwirfst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Spock unter Verdacht
{2}{W}
Verzauberung — Sage
(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)
I — Zerstöre bis zu ein anderes Artefakt oder eine andere Verzauberung deiner Wahl.
II, III — Schicke bis zu ein anderes Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, ins Exil. Bringe es zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Spot, *Felis catus*
{2}{W}
Legendäre Kreatur — Katze
1/1
Immer wenn Spot oder ein anderes legendäres Nichtspielstein-Permanent unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*
{4}, opfere eine Speise: Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.

- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein. Beispielsweise kannst du Tee, Earl Grey, heiß (ein „Artefakt — Speise“) opfern, um Spots letzte Fähigkeit zu aktivieren. Du kannst nicht ein und dieselbe Speise opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du nicht einen Speise-Spielstein opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und damit gleichzeitig auch Spots letzte Fähigkeit zu aktivieren.

Sternenflotten-Kommunikator
{3}
Artefakt — Kommunikator, Ausrüstung
Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn. *(Die Kopie wird zu einem Spielstein.)*
Die ausgerüstete Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, ziehe X Karten, dann kannst du bis zu X Länderkarten aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen, wobei X gleich der Anzahl anderer Kreaturen ist, die du kontrollierst und an die ein Kommunikator angelegt ist.“
Ausrüsten {1}

- Der Wert von X in der gewährten Fähigkeit wird nur einmal berechnet, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Strategem-Emulator
{2}{W}
Artefaktkreatur — Borg
2/1
Wenn diese Kreatur stirbt, erzeuge X 1/1 farblose Borg-Artefaktkreaturenspielsteine, wobei X gleich ihrer Stärke ist.

- Benutze die Stärke des Strategem-Emulators, wie er zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.

Systemübernahme des Kollektivs
{2}{W}{U}
Spontanzauber
Bestimme eines. Falls du einen Commander kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du stattdessen beides bestimmen.
• Erzeuge für jede angreifende Kreatur einen 1/1 farblosen Borg-Artefaktkreaturenspielstein.
• Ziehe für jede angreifende Kreatur eine Karte.

- Der Commander, den du kontrollierst, muss nicht dein Commander sein.
- Sobald du angekündigt hast, dass du diesen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, den Commander, den du kontrollierst, zu entfernen, um zu ändern, wie viele Modi du bestimmen kannst.
- Ob du einen Commander kontrollierst oder nicht, wird nur einmal ermittelt, sowie du die Modi für diesen Zauberspruch bestimmst. Falls du irgendwie die Kontrolle über jenen Commander verlierst, bevor du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist (vielleicht weil du ihn opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), ändert dies nicht die Anzahl der bestimmten Modi.

Temporale Drangsal
{2}{U}
Spontanzauber
Schicke zwei Permanente deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.
Rückblende {5}{U} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Auren, die an die ins Exil geschickten Permanente angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickten Permanente angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Marken auf den Permanenten, die ins Exil geschickt werden, hören auf zu existieren. Sobald jedes ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet: „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, falls der resultierende Zauberspruch ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist, indem du [Kosten] statt der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen“.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls eine Karte mit Rückblende während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

Transwarp-Drehkreuz
{2}{U}
Artefakt — Raumschiff
Wenn dieses Raumschiff ins Spiel kommt, millst du fünf Karten. Du kannst davon bis zu zwei Artefaktkarten auf deine Hand nehmen.
Stationieren *(Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Spiele Stationieren wie eine Hexerei.)*
3+ | {T}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Sobald eine Kreatur geblockt wird, führt das Aktivieren der letzten Fähigkeit des Transwarp-Drehkreuzes mit jener Kreatur als Ziel nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Tribble-Ballung
{2}{W}
Kreatur — Tribble
1/1
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.
Wenn diese Kreatur stirbt, erzeuge X 1/1 weiße Tribble-Kreaturenspielsteine mit „Dieser Spielstein kann nicht blocken“, wobei X gleich der Stärke dieser Kreatur ist.

- Benutze die Stärke der Tribble-Ballung, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.

Tuvok, leitender taktischer Offizier
{2}{U}
Legendäre Kreatur — Vulkanier, Offizier
2/3
Aufblitzen
Wenn Tuvok während des Angreifer-deklarieren-Segments ins Spiel kommt, bestimme bis zu zwei angreifende Kreaturen deiner Wahl. Für jede davon darfst du neu bestimmen, welchen Spieler oder welches Permanent jene Kreatur angreift. *(Keine Kreatur kann ihren Beherrscher angreifen.)*

- Neu zu bestimmen, welchen Spieler oder welches Permanent eine Kreatur angreift, ignoriert alle Voraussetzungen, Einschränkungen und Kosten, die mit dem Deklarieren von Angreifern verbunden sind.
- Wird neu bestimmt, welchen Spieler oder welches Permanent eine Kreatur angreift, werden dadurch keine „Immer wenn diese Kreatur angreift“-Fähigkeiten ausgelöst.
- Falls du neu bestimmst, welchen Spieler oder welches Permanent eine Kreatur angreift, gilt jene Kreatur immer noch als deklarierter Angreifer des zuerst bestimmten Spielers oder des zuerst bestimmten Permanents, aber sie greift jetzt den neuen Spieler oder das neue Permanent an.
- Falls eine Fähigkeit etwas als Ziel hat, das vom „verteidigenden Spieler“ einer angreifenden Kreatur kontrolliert wird, und der verteidigende Spieler für die Kreatur wechselt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird die Fähigkeit nicht verrechnet, weil ihr Ziel illegal geworden ist.

Unsanfte Heilerin
{2}{W}
Kreatur — Klingone, Krieger, Doctor
3/3
Immer wenn diese Kreatur oder ein anderer Klingone oder Krieger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung hat keine zusätzliche Wirkung.

USS Defiant, Spiegelschiff
{2}
Legendäres Artefakt — Raumschiff
5/5
Aufblitzen
Wenn die *USS Defiant* ins Spiel kommt, destabilisieren sich sie und bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Behandle sie und alles, was an sie angelegt ist, bis zu deinem nächsten Zug, als würde es nicht existieren.)*
Stationieren
8+ | Fliegend

- Du musst für die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der *USS Defiant* kein Ziel bestimmen, aber falls du dies tust und das Ziel illegal ist, sowie jene Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Nichts destabilisiert sich.
- Destabilisierte Permanente werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Sowie sich ein Permanent destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die daran angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie jenes Permanent und sind dann immer noch an jenes Permanent angelegt.
- Permanente stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine Permanente enttappt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einem Permanent Marken lagen, als es sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch darauf, wenn es sich wieder stabilisiert.
- Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass Permanente das Spiel verlassen oder wieder ins Spiel kommen, sodass keine „Verlässt-das-Spiel“- oder „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
- Entscheidungen, die für Permanente getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.

USS Enterprise-C, zeitgebeutelt
{5}
Legendäres Artefakt — Raumschiff
6/6
Wenn die *USS Enterprise*-C ins Spiel kommt oder stirbt, kannst du deine Hand abwerfen. Falls du dies tust, ziehe für jede Karte, die du auf diese Weise abgeworfen hast, eine Karte.
Stationieren *(Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Spiele Stationieren wie eine Hexerei. Bei 3+ ist dies eine Artefaktkreatur.)*
3+ | Fliegend

- Du kannst auch dann bestimmen, deine Hand abzuwerfen, falls du keine Karten auf der Hand hast.

USS Prometheus, Prototyp
{5}
Legendäres Artefakt — Raumschiff
6/6
Stationieren *(Tappe eine andere Kreatur, die du kontrollierst: Lege so viele Ladungsmarken auf dieses Raumschiff, wie ihre Stärke beträgt. Spiele Stationieren wie eine Hexerei. Bei 4+ ist dies eine Artefaktkreatur.)*
4+ | Fliegend
8+ | *Multi-Vektor-Angriffsmodus* — Immer wenn die *USS Prometheus* einem Gegner Kampfschaden zufügt, fügt sie jedem anderen Gegner entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Der Schaden, den die *USS Prometheus* durch ihre letzte Fähigkeit zufügt, ist kein Kampfschaden und führt daher nicht dazu, dass die Fähigkeit erneut ausgelöst wird.

Voq, Fackelträger
{3}{B}
Legendäre Kreatur — Klingone, Spion
4/3
Bedrohlich
ChoH'a' — Du kannst Voq als eine Kopie einer Kreaturenkarte in einem Friedhof ins Spiel kommen lassen, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Klingone-Spion ist und Bedrohlichkeit hat.

- Falls die kopierte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Behandle Voq, als wäre er die bestimmte Karte, die ins Spiel kommt, außer dass er zusätzlich ein Klingone-Spion ist und Bedrohlichkeit hat. Alle „Sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt"-, „[Diese Kreatur] kommt mit … ins Spiel"- und „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt"-Fähigkeiten der bestimmten Karte funktionieren.

Võx, Kind des Kollektivs
{4}{U}
Legendäre Artefaktkreatur — Borg
3/3
Wenn Võx ins Spiel kommt und zu Beginn deiner ersten Hauptphase, haben der nächste Artefaktkreaturenzauber und der nächste Raumschiff-Zauberspruch, die du in diesem Zug wirkst, Unverzagt. *(Sie kosten beim Wirken für jeden Gegner {1} weniger.)*

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Wiedervereinigung?
{3}{W}{U}
Verzauberung — Sage
(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)
I — Der Besitzer von bis zu einer Kreatur deiner Wahl zieht zwei Karten und mischt jene Kreatur dann in seine Bibliothek.
II — Du kannst eine Raumschiff-Karte aus deiner Hand oder deinem Friedhof ins Spiel bringen.
III — Du und ein Gegner deiner Wahl zieht jeweils zwei Karten.

- Falls du für die erste Kapitel-Fähigkeit kein Ziel bestimmst, hat jene Fähigkeit keinen Effekt. Kein Spieler zieht Karten.

Worf, trotzender Commander
{2}{R}{W}{B}
Legendäre Kreatur — Klingone, Krieger, Offizier
3/4
Wenn Worf ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/1 roten Klingone-Krieger-Kreaturenspielstein mit Eile.
An die Front — Immer wenn du angreifst, schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil, wobei X gleich der Anzahl an Gegnern ist, die du in diesem Zug angegriffen hast. Du kannst jene Karten bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls eine ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

STAR TREK NEUE WILLKOMMENS-DECK-KARTEN – KARTENSPEZIFISCHES:

Benjamin Sisko, belagert
{4}{G}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
5/5
Die oberste Karte deiner Bibliothek ist offen.
Du kannst Länder und Kreaturenzauber oben von deiner Bibliothek spielen bzw. wirken.

- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, deckst du die neue oberste Karte nicht auf, bis du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Du musst alle Kosten bezahlen und die normalen Zeitpunkts-Einschränkungen der Kreaturenzauber einhalten, die du von deiner Bibliothek wirkst. Dasselbe gilt für Länder, die du oben von deiner Bibliothek spielst. Benjamin Siskos Fähigkeit erlaubt dir nicht, mehr als ein Land während jedes deiner Züge zu spielen oder ein Land zu spielen, wenn du das normalerweise nicht könntest.

Kirk, unternehmungslustiger Captain
{3}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
4/3
Bedrohlich *(Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*
Immer wenn Kirk angreift, während Kreaturen, die du kontrollierst, eine Gesamtstärke von 8 oder mehr haben, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Falls Kreaturen, die du kontrolliert hast, zum Zeitpunkt, zu dem du mit dem Deklarieren der Angreifer fertig warst, Gesamtstärke 8 oder mehr hatten, spielt es keine Rolle, wie hoch die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, ist, wenn Kirks Fähigkeit verrechnet wird. Du schickst die oberste Karte deiner Bibliothek trotzdem ins Exil und hast die Berechtigung, sie in diesem Zug zu spielen.
- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

STAR TREK SZENENBOX – KARTENSPEZIFISCHES:

Jean-Luc, *mon Capitaine*
{2}{U}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Offizier
5/3
Fliegend
Föderation — Feenwesen, die unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, kommen für jeden Kreaturentyp unter den Nicht-Borg-Kreaturen, die du bereits kontrollierst, mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

- Falls ein Feenwesen gleichzeitig mit anderen Nicht-Borg-Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, werden jene Nicht-Borg-Kreaturen nicht berücksichtigt, wenn die Anzahl der Kreaturentypen unter Nicht-Borg-Kreaturen, die du kontrollierst, ermittelt wird.
- Falls Jean-Luc im Spiel ein Feenwesen sein wird (Q, du Schuft), wird seine letzte Fähigkeit nicht auf ihn selbst angewendet.

Q, illustrer Gastgeber
{W}{U}{B}{R}{G}
Legendäre Kreatur — Qs
5/5
Tappe drei ungetappte Feenwesen, die du kontrollierst: Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du bestimmst, die Karte nicht zu wirken, bleibt sie zusammen mit allen Länderkarten im Exil, die du aufgrund von Qs Fähigkeit ins Exil geschickt hast.
- Du kannst beliebige ungetappte Feenwesen, die du kontrollierst, tappen, um Qs letzte Fähigkeit zu aktivieren, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren. Falls Q selbst auf irgendeine Weise ein Feenwesen ist, könntest du sogar Q auf diese Weise tappen.

Scotty, Chefingenieur
{3}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
3/4
Tappe ein ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Du kannst ein beliebiges ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst, tappen, um Scottys Fähigkeit zu aktivieren, einschließlich eines, das nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner

Kontrolle war. Falls Scotty selbst auf irgendeine Weise ein Artefakt ist, könntest du sogar Scotty auf diese Weise tappen. Ein wahrer Wunderwirker.

Spock, Stimme der Vernunft
{2}{U}
Legendäre Kreatur — Vulkanier, Mensch, Forscher
3/2
{2}, {T}: Ziehe für jedes Nichtspielstein-Permanent, das du kontrollierst und das in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, eine Karte.

- Spocks letzte Fähigkeit berücksichtigt nur Nichtspielstein-Permanente, die du kontrollierst, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird. Falls ein Nichtspielstein-Permanent, das zuvor im Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, das Spiel verlassen hat, bevor jene Fähigkeit verrechnet wurde, zählt es nicht mit.

TM & © 2026 CBS Studios Inc. © 2026 Paramount Pictures Corp. STAR TREK and all related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Thunder Junction, Bloomburrow, Duskmourn, Tarkir, Lorwyn und Strixhaven sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2026 Wizards. Andere Marken sind Besitz ihrer entsprechenden Eigentümer.