

Sethinweise zu *Kamigawa: Neon-Dynastie*

Zusammengestellt von Jess Dunks

Letzte Änderung am Dokument: 17. Dezember 2021

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 natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Unter [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) findest du stets die ganz aktuellen Regeln.

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

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

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Karten aus *Kamigawa: Neon-Dynastie* mit dem Set-Code NEO 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: *Zendikars Erneuerung*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Akademie der Magier*, *Abenteuer in den Forgotten Realms*, *Innistrad: Mitternachtsjagd*, *Innistrad: Blutroter Bund* und *Kamigawa: Neon-Dynastie*.

Karten aus Kamigawa: Neon-Dynastie Commander mit dem Set-Code NEC und den Nummern 1–38 (sowie ihre alternativen Versionen mit den Nummern 39–78) sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Karten mit dem Set-Code NEC und Nummern ab 79 sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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

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

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

Neue Schlüsselworfähigkeit: Rekonfigurieren

Kamigawa: Neon-Dynastie enthält erstmals gedruckte Karten, die sowohl Ausrüstungen als auch Kreaturen sind. Die neue Schlüsselworfähigkeit *Rekonfigurieren* ermöglicht es solchen Ausrüstungskreaturen, an eine andere Kreatur angelegt zu werden, von einer Kreatur an eine andere Kreatur angelegt zu werden oder von der aktuellen

Kreatur gelöst und selbst wieder zur Kreatur zu werden. Dieses Schlüsselwort kann alles, was Ausrüsten kann und erhöht zusätzlich die Flexibilität, da man nicht erst auf eine andere Kreatur warten muss, damit eine Karte mit diesem Schlüsselwort im Spiel nützlich sein kann.

Akquise-Oktopus

{2}{U}

Artefaktkreatur — Ausrüstung, Oktopus

2/2

Immer wenn der Akquise-Oktopus oder die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

Rekonfigurieren {2} ({2}): Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, an oder löse sie von einer Kreatur. Spiele Rekonfigurieren wie eine Hexerei. Solange diese Karte angelegt ist, ist sie keine Kreatur.)

- Rekonfigurieren repräsentiert zwei aktivierte Fähigkeiten. Rekonfigurieren [Kosten] bedeutet „[Kosten]: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, an. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei“ und „[Kosten]: Löse diese bleibende Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls diese bleibende Karte an eine Kreatur angelegt ist und nur als Hexerei.“
 - Das Anlegen einer Ausrüstung an eine Kreatur mit Rekonfigurieren führt dazu, dass die Ausrüstung keine Kreatur mehr ist, bis sie gelöst wird. Sie verliert außerdem alle Kreaturen-Untertypen, die sie hatte.
 - Eine Ausrüstung wird nicht getappt, wenn die bleibende Karte, an die sie angelegt ist, getappt wird. Falls du zum Beispiel mit einer Kreatur angreifst, die mit dem Akquise-Oktopus ausgerüstet ist und nach dem Kampf Rekonfigurieren nutzt, um den Akquise-Oktopus zu lösen, dann ist der Oktopus ungetappt und kann verwendet werden, um im Zug deines Gegners zu blocken.
 - Die Rekonfigurieren-Fähigkeiten einer Ausrüstung können aktiviert werden, wenn diese getappt ist, sodass die Ausrüstung immer noch an Kreaturen angelegt werden kann. Das Anlegen bewirkt nicht, dass die Ausrüstung enttappt wird. In den meisten Fällen hat es keine Auswirkungen auf das Spiel, ob eine Ausrüstung getappt ist; wird die Ausrüstung jedoch gelöst, bevor sie enttappt wird, ist es relevant.
 - Falls eine Ausrüstung mit Rekonfigurieren irgendwie ihre Fähigkeiten verliert, während sie an eine Kreatur angelegt ist, wird der Effekt, der dafür sorgt, dass sie keine Kreatur ist, weiter angewendet, bis die Ausrüstung gelöst wird.
 - Sobald eine Ausrüstungskreatur mit Rekonfigurieren keine Kreatur mehr ist, werden Ausrüstungen und Auren mit „Verzaubert eine Kreatur“ gelöst. Auren, die Ausrüstungen verzaubern können, die derzeit keine Kreaturen sind, bleiben angelegt.
 - Eine Ausrüstungskreatur mit Rekonfigurieren kann durch andere Effekte als ihre Rekonfigurieren-Fähigkeit, wie zum Beispiel die aktivierte Fähigkeit des Messingjunkers, an Kreaturen angelegt werden.
 - Obwohl eine Rekonfigurieren-Fähigkeit dazu führt, dass eine Ausrüstung an eine Kreatur angelegt wird, ist sie keine Ausrüsten-Fähigkeit. Für Karten wie Klasse der Kämpfer und Leoniden-Shikari ist das ein wesentlicher Unterschied.
 - Eine Ausrüstungskreatur kann niemals an sich selbst angelegt werden. Falls ein Effekt dies versucht, passiert nichts.
 - Falls eine bleibende Karte mit Rekonfigurieren irgendwie immer noch eine Kreatur ist, nachdem sie angelegt wurde (zum Beispiel durch einen Effekt wie den von Marsch der Maschinen), wird sie sofort von der ausgerüsteten Kreatur gelöst.
-

Neuer Begriff: Modifiziert

Viele Karten in diesem Set belohnen dich für das Verbessern deiner Kreaturen, indem sie sich auf „modifizierte“ Kreaturen beziehen. Eine Kreatur, die du kontrollierst, gilt als modifiziert, falls mindestens eine Marke auf ihr liegt oder falls sie ausgerüstet oder durch eine Aura, die du kontrollierst, verzaubert ist.

Akki-Gluthüter

{1} {R}

Verzauberungskreatur — Goblin, Krieger

2/1

Immer wenn eine modifizierte Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen 1/1 farblosen Geist-Kreaturenspielstein. (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

Ambitionierter Ansturm

{2} {R}

Spontanzauber

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges. Falls du eine modifizierte Kreatur kontrollierst, ziehe eine Karte. (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

- Eine Aura, die ein Gegner kontrolliert, führt nicht dazu, dass deine Kreatur modifiziert ist.
- Eine Kreatur mit einer Marke gilt als modifiziert, unabhängig davon, was es für eine Marke ist und welcher Spieler sie auf die Kreatur gelegt hat.
- Eine Kreatur, die ausgerüstet ist, gilt als modifiziert, unabhängig davon, wer die Ausrüstung kontrolliert, die an sie angelegt ist.
- Nur Kreaturen können modifiziert sein. Falls eine modifizierte Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, gilt sie nicht mehr als modifiziert.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Vollendet

Neue/wiederkehrende Spielmechanik: Hybrides phyrexianisches Mana

„Vollendung“ bezeichnet den Prozess, bei dem ein Phyrexianer entsteht. Dieser Prozess läuft fast immer unfreiwillig ab, und die Prätores haben endlich einen Weg gefunden, Planeswalker zu vollenden. Tamiyo, vollendete Weise, enthält erstmalig die Schlüsselwortfähigkeit *vollendet* und ein neues hybrides phyrexianisches Manasymbol. Indem du Lebenspunkte bezahlst, kannst du Tamiyo vielleicht einen Zug früher spielen, aber sie kommt dann mit zwei Loyalitätsmarken weniger ins Spiel.

Tamiyo, vollendete Weise
 {2}{G}{G/U/P}{U}
 Legendärer Planeswalker — Tamiyo
 5
 Vollendet (*{G/U/P}* kann entweder mit {G}, {U}, oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden. Falls Lebenspunkte bezahlt wurden, kommt dieser Planeswalker mit zwei Loyalitätsmarken weniger ins Spiel.)
 +1: Tappe bis zu ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl. Es bzw. sie enttappt nicht während des nächsten Enttapsegmentes seines bzw. ihres Beherrschers.
 -X: Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl mit Manabetrag X, die kein Land ist, aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist.
 -7: Erzeuge Tamiyos Notizbuch, einen legendären farblosen Artefaktspielstein mit „Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger“ und „{T}: Ziehe eine Karte.“

Allgemeine Hinweise zu phyrexianischem Mana:

- Du bestimmst, ob du {G}, {U}, oder 2 Lebenspunkte bezahlst, sowie du beginnst, den Zauberspruch zu wirken – zum selben Zeitpunkt, zu dem du bei einem Zauberspruch Modi oder einen Wert für X bestimmen würdest.
- Ein hybrides phyrexianisches Manasymbol wird wie ein normales Manasymbol gezählt, wenn der Manabetrag einer Karte bestimmt wird. So ist der Manabetrag von Tamiyo immer 5, auch wenn du {2}{G}{U} und 2 Lebenspunkte bezahlst, um sie zu wirken.
- Phyrexianisch ist weder eine Farbe noch ein Manatyp, und Spieler können kein phyrexianisches Mana erzeugen. Es ist lediglich ein Symbol, das dir eine andere Möglichkeit eröffnet, für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu bezahlen.

Allgemeine Hinweise zu „vollendet“:

- Vollendet ist ein Ersatzeffekt, der sich jedoch nur auf bleibende Karten bezieht, die mit Loyalitätsmarken ins Spiel kommen. Alle möglichen weiteren Ersatzeffekte, die für die Anzahl der Loyalitätsmarken gelten würden, mit denen die jeweilige bleibende Karte ins Spiel kommt, werden wie gewohnt angewendet.
- Die Vollendet-Fähigkeit überprüft nur, ob der Spieler sich entschieden hat, 2 Lebenspunkte für das phyrexianische Manasymbol zu bezahlen, sowie der Zauberspruch gewirkt wurde. Falls ein Spieler beim Wirken des Zauberspruchs aus anderen Gründen Lebenspunkte bezahlt hat, verringert das nicht die Anzahl an Loyalitätsmarken, mit denen der Planeswalker ins Spiel kommt.

Wiederkehrende Mechaniken: Sagen und transformierende doppelseitige Karten

Kamigawas Vergangenheit ist voller Geschichten – und wenn Geschichten oft oder künstlerisch genug erzählt werden, scheinen sie zum Leben zu erwachen. In diesem Fall ist das wörtlich gemeint! Sage-Karten sind in *Kamigawa: Neon-Dynastie* die Vorderseiten von transformierenden doppelseitigen Karten. Beim Verrechnen ihres letzten Kapitels werden sie ins Exil geschickt und transformiert zurück ins Spiel gebracht. Die Rückseiten dieser Karten sind Verzauberungskreaturen.

Azusas viele Reisen
 {1}{G}
 Verzauberung — Sage
*(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach
 deinem Ziehsegment.)*
 I — Du darfst in diesem Zug ein zusätzliches Land
 spielen.
 II — Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.
 III — Schicke diese Sage ins Exil und bringe sie dann
 transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.
 ///
 Abbild der Suchenden
 Verzauberungskreatur — Mensch, Mönch
 3/3
 Immer wenn das Abbild der Suchenden geblockt wird,
 enttappe bis zu drei Länder, die du kontrollierst.

Eine doppelseitige Karte hat zwei Seiten: eine Vorderseite und eine Rückseite. Sie hat keine *Magic*-Rückseite. Eine transformierende doppelseitige Karte aus diesem Set hat in der oberen linken Ecke der Vorderseite das Symbol eines geschlossenen Fächers und in der oberen linken Ecke der Rückseite das Symbol eines offenen Fächers. Diese Symbole dienen nur zur Unterscheidung der Seiten und haben keinen Einfluss aufs Spielgeschehen.

Anders als die modalen doppelseitigen Karten in einigen kürzlich erschienenen Sets haben die Rückseiten von transformierenden doppelseitigen Karten keine Manakosten und können nicht gewirkt werden. Die Karten können jedoch transformieren. Eine Karte wird transformiert, indem sie von ihrer Vorderseite auf die Rückseite gedreht wird, oder umgekehrt. Die Sage-Karten in diesem Set transformieren üblicherweise nicht, während sie im Spiel sind. Stattdessen werden sie ins Exil geschickt und transformiert zurück ins Spiel gebracht. (Einige Effekte von Karten in vorangegangenen Sets können diese Karten transformieren, während sie im Spiel sind, doch solche Effekte sind selten und ungewöhnlich.)

Doppelseitige Karten haben sich nicht verändert, seit sie in *Innistrad: Blutroter Bund* erschienen sind. Hier einige weitere Informationen:

- Jede Seite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange eine transformierende doppelseitige bleibende Karte im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Jede transformierende doppelseitige Karte in diesem Set wird mit aufgedeckter Vorderseite gewirkt. Beachte in jeder anderen Zone außer im Spiel nur die Eigenschaften der Vorderseite. Wenn sich die Karte im Spiel befindet, beachte nur die Eigenschaften der Seite, die gerade aufgedeckt ist; die Eigenschaften der verdeckten Seite werden ignoriert.
- Der Manabetrag einer transformierenden doppelseitigen Karte ist der Manabetrag ihrer Vorderseite, egal welche Seite gerade offen liegt.
- Die Rückseite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat normalerweise einen Farbindikator, der ihre Farbe festlegt.
- Eine transformierende doppelseitige Karte kommt immer mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit weist dich an, sie transformiert ins Spiel zu bringen. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
- Wenn du angewiesen wirst, eine Karte, die keine doppelseitige Karte ist, transformiert ins Spiel zu bringen, kommt sie gar nicht ins Spiel. In diesem Fall bleibt sie in der Zone, in der sie sich zuvor befand. Wenn zum

Beispiel eine einseitige Karte eine Kopie von Azusas vielen Reisen ist, führt die Fähigkeit von Kapitel III dazu, dass die Karte ins Exil geschickt wird und dort bleibt.

Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Blutzoll

Blutzoll ist ein Fähigkeitswort, das auf Karten erscheint, die von deiner Hand abgeworfen werden können, um einen besonderen Effekt auszulösen. Jede dieser Karten hat eine aktivierte Fähigkeit, für die die Karte im Rahmen der Kosten abgeworfen werden muss.

Bambushain-Bogenschütze
{1}{G}
Verzauberungskreatur — Ophis, Bogenschütze
3/3
Verteidiger, Reichweite
Blutzoll — {4}{G}, wirf den Bambushain-
Bogenschützen ab: Zerstöre eine fliegende Kreatur
deiner Wahl.

- Das Abwerfen der Karte ist Teil der Kosten, um die Blutzoll-Fähigkeit zu aktivieren.
 - Falls eine Blutzoll-Fähigkeit ein Ziel benötigt, kannst du sie nicht ohne Ziel aktivieren, nur um die Karte abzuwerfen.
-

Wiederkehrende Mechanik: Fahrzeuge und Bemannen

Es ist sicher nicht überraschend, dass dieses Set nicht nur Kreaturen enthält, die sich zu Ausrüstungen umformen können, sondern auch Power-Rüstungen, schwebende Bikes und den ein oder anderen Mech. Es gibt wieder Fahrzeug-Karten, und sie haben aufregende Neuerungen zu bieten!

Mobilisierer-Mech
{1}{U}
Artefakt — Fahrzeug
3/4
Fliegend
Immer wenn der Mobilisierer-Mech bemannt wird, wird bis zu ein anderes Fahrzeug deiner Wahl, das du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.
Bemannen 3 (Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 3 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.)

Fahrzeuge in diesem Set funktionieren größtenteils wie die Fahrzeuge aus anderen Sets, aber es gibt einige kleine Änderungen:

- Bisher durfte ein Fahrzeug, das zu einer Kreatur geworden war, für seine eigene Bemannen-Fähigkeit getappt werden. Das kam nur äußerst selten vor, und es ist nicht besonders sinnvoll, dass sich ein Fahrzeug selbst bemannen kann. Daher haben wir die Regeln leicht abgeändert, um dies zu verhindern. Du musst nun andere Kreaturen tappen, um ein Fahrzeug zu bemannen.

- Manche Fahrzeuge in diesem Set haben eine ausgelöste Fähigkeit, die immer ausgelöst wird, wenn sie „bemannt werden“. Das passiert immer dann, wenn eine Bemannen-Fähigkeit jenes Fahrzeugs verrechnet wird – auch, wenn das Fahrzeug bereits eine Kreatur war.

Die sonstigen Spielregeln für Fahrzeuge bleiben unverändert. Hier sind einige allgemeine Hinweise zu Fahrzeugen:

- Jedes Fahrzeug hat eine Stärke und eine Widerstandskraft, aber Fahrzeuge sind keine Kreaturen. Werden sie zur Kreatur (in den meisten Fällen durch die Bemannen-Fähigkeit, dieses Set enthält jedoch auch andere Effekte, die Fahrzeuge zu Kreaturen machen können), haben sie die aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft.
- Falls ein Effekt dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Artefaktkreatur mit bestimmter Stärke und Widerstandskraft wird, überschreibt dieser Effekt die aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft des Fahrzeugs.
- Jede andere ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, kann getappt werden, um Bemannen-Kosten zu bezahlen – auch Kreaturen mit Einsatzverzögerung, die gerade erst unter deine Kontrolle gekommen sind.
- Du kannst mehr Kreaturen als nötig tappen, um eine Bemannen-Fähigkeit zu aktivieren.
- Sobald ein Spieler angekündigt hat, dass er eine Bemannen-Fähigkeit aktiviert, darf kein Spieler andere Aktionen ausführen, bis die Fähigkeit bezahlt wurde. Insbesondere gilt: Ein Gegner kann nicht versuchen, die Fähigkeit zu verhindern, indem er die Stärke einer Kreatur ändert, sie tappt oder aus dem Spiel entfernt.
- Kreaturen, die ein Fahrzeug bemannen, sind nicht an dieses angelegt oder irgendwie mit dem Fahrzeug verbunden. Effekte, die das Fahrzeug betreffen und es beispielsweise zerstören oder ihm eine +1/+1-Marke geben, haben keine Auswirkung auf die Kreaturen, von denen es bemannt wurde.
- Sobald ein Fahrzeug zur Kreatur wird, verhält es sich genau wie andere Artefaktkreaturen. Es kann nicht angreifen, es sei denn, es war durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle. Es kann blocken, falls es ungetappt ist. Es kann getappt werden, um die Bemannen-Kosten eines anderen Fahrzeugs zu bezahlen. Und so weiter.
- Fahrzeug ist ein Artefakttyp, kein Kreaturentyp. Ein Fahrzeug, das bemannt wurde, hat keinen Kreaturentyp.
- Du kannst eine Bemannen-Fähigkeit eines Fahrzeugs auch aktivieren, falls es bereits eine Artefaktkreatur ist. Dies hat keinen Effekt auf das Fahrzeug. Es ändert weder seine Stärke noch seine Widerstandskraft.
- Damit ein Fahrzeug angreifen kann, muss es eine Kreatur sein, sowie das Angreifer-deklarieren-Segment beginnt; der späteste Zeitpunkt, zu dem du seine Bemannen-Fähigkeit aktivieren kannst, um mit ihm anzugreifen, ist daher das Beginn-des-Kampfes-Segment. Damit ein Fahrzeug blocken kann, muss es eine Kreatur sein, sowie das Blocker-deklarieren-Segment beginnt; der späteste Zeitpunkt, zu dem du seine Bemannen-Fähigkeit aktivieren kannst, um mit ihm zu blocken, ist daher das Angreifer-deklarieren-Segment. In beiden Fällen können die Spieler Aktionen ausführen, nachdem die Bemannen-Fähigkeit verrechnet und bevor das Fahrzeug als Angreifer oder Blocker deklariert wurde.
- Wenn ein Fahrzeug zur Kreatur wird, zählt dies nicht als Ins-Spiel-kommen einer Kreatur. Die bleibende Karte war bereits im Spiel, nur ihr Typ ändert sich. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst.
- Falls eine bleibende Karte zu einer Kopie eines Fahrzeugs wird, ist die Kopie keine Kreatur, auch falls das Fahrzeug, das sie kopiert, derzeit eine Artefaktkreatur ist.

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Ninjutsu

Ninjutsu ist eine Mechanik, die es deinen Kreaturen ermöglicht, inmitten einer Rauchwolke* im Spiel zu erscheinen, wenn dein Gegner es am wenigsten erwartet. Falls eine angreifende Kreatur, die du kontrollierst, nicht geblockt wird, kannst du eine Karte mit Ninjutsu aus deiner Hand offen vorzeigen, die Ninjutsu-Kosten bezahlen und die angreifende Kreatur auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen. Falls du dies tust, bringst du die Kreatur mit Ninjutsu getappt und angreifend ins Spiel.

Klingenblizzard-Kitsune

{2}{W}

Kreatur — Fuchs, Ninja

2/2

Ninjutsu {3}{W} (*{3}{W}*, bringe einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf die Hand zurück:

Bringe diese Karte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.)

Doppelschlag

- Die Ninjutsu-Fähigkeit kann erst aktiviert werden, nachdem die Blocker deklariert wurden. Vorher sind angreifende Kreaturen weder geblockt noch ungeblockt.
- Sowie du eine Ninjutsu-Fähigkeit aktivierst, zeigst du die Ninja-Karte auf deiner Hand offen vor und nimmst die angreifende Kreatur auf deine Hand zurück. Die Ninja-Karte bleibt offen vorgezeigt und wird erst ins Spiel gebracht, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Falls sie vorher deine Hand verlässt, kommt sie gar nicht ins Spiel.
- Die Kreatur mit Ninjutsu, die ins Spiel kommt, greift denselben Spieler oder Planeswalker an wie die Kreatur, die auf die Hand zurückgenommen wurde. Diese Regel gilt spezifisch für Ninjutsu; falls aus anderen Gründen eine Kreatur angreifend ins Spiel gebracht wird, entscheidet der Beherrscher der Kreatur, welchen Spieler oder Planeswalker sie angreift.
- Obwohl der Ninja angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein, wenn es um Fähigkeiten geht, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).
- Die Ninjutsu-Fähigkeit kann während des Blocker-deklarieren-Segments, während des Kampfschadensegments oder während des Ende-des-Kampfes-Segments aktiviert werden. Falls du bis zum Kampfschadensegment oder Ende-des-Kampfes-Segment wartest, wird in den meisten Fällen (siehe unten) die Fähigkeit erst verrechnet, nachdem der Kampfschaden zugefügt wurde, sodass der Ninja keinen Kampfschaden zufügt.
- Falls eine Kreatur im Kampf Erstschlag oder Doppelschlag hat, kannst du die Ninjutsu-Fähigkeit während des Erstschlag-Kampfschadensegments aktivieren. In diesem Fall wird der Ninja seinen Kampfschaden während des normalen Kampfschadensegments zufügen, auch falls er Erstschlag hat.

* Die Rauchwolke ist nur ein Serviervorschlag.

Wiederkehrender Verzauberungszyklus: Schreine

Was wäre Kamigawa ohne Schreine? Schreine sind legendäre Verzauberungen mit Fähigkeiten, die besser werden, je mehr Schreine du hast. In diesem Set sind Schreine auch Kreaturen!

Go-Shintai der uralten Kriege
{2} {R}
Legendäre Verzauberungskreatur — Schrein
2/2
Erstschlag
Zu Beginn deines Endsegments kannst du {1} bezahlen.
Wenn du dies tust, fügt der Go-Shintai der uralten Kriege
einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl X
Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an
Schreinen ist, die du kontrollierst.

- Auch wenn er auf einigen Kreaturen erscheint, ist Schrein ein Verzauberungstyp, kein Kreaturentyp. Für Effekte, die dich anweisen, einen Kreaturentyp zu wählen, kannst du nicht „Schrein“ bestimmen.
- Schreine im *Kamigawa: Neon-Dynastie* Hauptset haben Fähigkeiten, die zu Beginn deines Endsegments ausgelöst werden und dir erlauben, {1} zu bezahlen. Falls du {1} bezahlst, wird eine zweite ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt. Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit Ziele benötigt, werden die Ziele bestimmt, sowie die zweite Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.

KAMIGAWA: NEON-DYNASTIE HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES

Abschied
{4} {W} {W}
Hexerei
Bestimme eines oder mehrere —

- Schicke alle Artefakte ins Exil.
- Schicke alle Kreaturen ins Exil.
- Schicke alle Verzauberungen ins Exil.
- Schicke alle Friedhöfe ins Exil.

- Falls du mehr als einen Modus von Abschied bestimmst, führst du die Aktionen in der aufgeführten Reihenfolge aus.

Affenschleuder
{R}
Artefaktkreatur — Ausrüstung, Affe
1/1
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.
Immer wenn die Affenschleuder oder die ausgerüstete
Kreatur geblockt wird, fügt sie dem verteidigenden
Spieler 1 Schadenspunkt zu.
Rekonfigurieren {2} ({2}): *Lege diese Karte an eine
Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, an oder löse
sie von einer Kreatur. Spiele Rekonfigurieren wie eine
Hexerei. Solange diese Karte angelegt ist, ist sie keine
Kreatur.*

- Falls die Affenschleuder geblockt wird, fügt die Affenschleuder den Schaden zu. Falls eine ausgerüstete Kreatur geblockt wird, fügt jene Kreatur den Schaden zu, nicht die Affenschleuder.
-

Als wir jung waren

{3}{W}

Spontanzauber

Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls du ein Artefakt und eine Verzauberung kontrollierst, erhalten jene Kreaturen außerdem Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- „Jene Kreaturen“ bezieht sich auf die Kreaturen deiner Wahl, nicht das Artefakt und die Verzauberung.
- Das Artefakt und die Verzauberung können dieselbe bleibende Karte sein.
- Ob du ein Artefakt und eine Verzauberung kontrollierst, wird erst überprüft, sowie Als wir jung waren verrechnet wird.

Anrufung der Gerechtigkeit

{1}{W}{W}{W}{W}

Hexerei

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück und verteile dann vier +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen und/oder Fahrzeugen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert.

- Du bestimmst beide Ziele für diesen Zauberspruch, während du ihn wirkst, aber du bestimmst, auf welche Kreaturen und/oder Fahrzeuge Marken gelegt werden, sowie er verrechnet wird. Wenn du dich selbst als Ziel bestimmt hast und mit der Anrufung der Gerechtigkeit eine Kreaturen- oder Fahrzeug-Karte ins Spiel gebracht hast, kannst du daher einige oder alle Marken auf diese bleibende Karte legen.

Anrufung der Urwesen

{1}{G}{G}{G}{G}

Hexerei

Erzeuge zwei 4/5 grüne Geist-Kreaturespielsteine. Lege auf jeden von ihnen eine Wachsamkeit-, Reichweite- oder Trampelschaden-Marke (du entscheidest).

- Du bestimmst den Markentyp, den jeder der zwei grünen Geist-Kreaturespielsteine erhält, einzeln.
- Falls ein Ersatzeffekt dazu führt, dass du mehr als zwei Spielsteine erzeugst, bestimmst du den Markentyp für jeden dieser Spielsteine einzeln. Falls du zum Beispiel die Anrufung der Urwesen verrechnest, während du Parallel-Leben kontrollierst, bestimmst du für jeden der vier Spielsteine einen Markentyp.

Anrufung der Verheerung

{1}{R}{R}{R}{R}

Spontanzauber

Du kannst bis zu zwei Spontanzauber und/oder Hexereien mit Gesamt-Manabetrag 6 oder weniger aus deinem Friedhof und/oder deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls die Zaubersprüche auf deinen Friedhof gelegt würden, schicke sie stattdessen ins Exil. Schicke die Anrufung der Verheerung ins Exil.

- Die Anrufung der Verheerung überprüft die Manabeträge und Typen der Zaubersprüche auf dem Stapel, nicht die Manabeträge und Typen der Karten in deinem Friedhof. Das bedeutet, dass du die Rückseite einer modalen doppelseitigen Karte oder eine der Seiten einer geteilten Karte wirken kannst, solange die Zaubersprüche, die du wirkst, entweder Spontanzauber oder Hexereien sind und deren Manabetrag insgesamt maximal 6 ist.
- Die Zaubersprüche werden nacheinander gewirkt, während die Anrufung der Verheerung verrechnet wird. Der Zauberspruch, den du an zweiter Stelle wirkst, wird zuerst verrechnet.
- 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 enthält, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Anrufung der Verzweiflung

{1}{B}{B}{B}{B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Kreatur. Falls er das nicht kann, verliert er 2 Lebenspunkte und du ziehst eine Karte. Wiederhole dann diesen Vorgang für eine Verzauberung und einen Planeswalker.

- Der Gegner deiner Wahl bestimmt nicht, ob er eine Kreatur opfert oder nicht, aber er bestimmt, welche Kreatur, die er kontrolliert, geopfert wird.
- Wenn du den Prozess wiederholst, bestimmst du keinen neuen Spieler. Derselbe Spieler opfert jede der drei bleibenden Karten, wenn er dazu in der Lage ist.
- Du wiederholst den Prozess für eine Verzauberung und einen Planeswalker, unabhängig davon, ob der Gegner deiner Wahl in der Lage war, eine Kreatur zu opfern oder nicht.

Anrufung der Winde

{1}{U}{U}{U}{U}

Hexerei

Übernimm die Kontrolle über ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe es bzw. sie.

- Du kannst mit der Kreatur, über die du die Kontrolle übernimmst, weder angreifen noch ihre aktivierten Fähigkeiten mit {T} in den Kosten nutzen, es sei denn, sie hat Eile.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine bleibende Karte führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über etwaige an die bleibende Karte angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst.

Ao der Morgenhimmel

{3}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Drache, Geist

5/4

Fliegend, Wachsamkeit

Wenn Ao der Morgenhimmel stirbt, bestimme eines —

- Schau dir die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Bringe davon eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten mit Gesamt-Manabetrag 4 oder weniger, die keine Länder sind, ins Spiel. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.
- Lege auf jede bleibende Karte, die du kontrollierst und die eine Kreatur oder ein Fahrzeug ist, zwei +1/+1-Marken.

- Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
-

Arrest des Vermittlers

{2}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine bleibende Karte

Die verzauberte bleibende Karte kann nicht angreifen, blocken oder Fahrzeuge bemannen. Ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.

- Eine Kreatur, die „Fahrzeuge nicht bemannen kann“, kann nicht getappt werden, um die Bemannen-Kosten eines Fahrzeugs zu bezahlen.
 - Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt und erscheinen in der folgenden Form: „[Kosten]:[Effekt].“ Manche Schlüsselwörter (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern sind ebenfalls aktivierte Fähigkeiten.
 - Der Arrest des Vermittlers verhindert nicht, dass statische Fähigkeiten die Partie beeinflussen, und er verhindert auch nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten ausgelöst werden. Außerdem verhindert er nicht, dass Manafähigkeiten aktiviert werden. Die meisten aktivierten Fähigkeiten, die bei ihrer Verrechnung Mana produzieren, sind Manafähigkeiten.
-

Asari-Hauptmann

{3}{R}{W}

Kreatur — Mensch, Samurai

4/3

Eile

Immer wenn ein Samurai oder ein Krieger, den du kontrollierst, alleine angreift, erhält er bis zum Ende des Zuges +1/+0 für jeden Samurai und/oder Krieger, den du kontrollierst.

- Eine Kreatur greift alleine an, wenn sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wurde. Die ausgelöste Fähigkeit des Asari-Hauptmanns wird zum

Beispiel nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreifst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Asari-Hauptmanns gibt dem alleinigen Angreifer +1/+0 für jede Kreatur, die du kontrollierst und die ein Samurai oder ein Krieger ist, sowie sie verrechnet wird, wobei der Angreifer ggf. mitgezählt wird. Eine Kreatur, die sowohl ein Samurai als auch ein Krieger ist, wird nur einmal gezählt.

Automatisierter Handwerker

{2}

Artefaktkreatur — Handwerker

1/3

{T}: Erzeuge {C}. Verwende dieses Mana nur, um eine Fähigkeit zu aktivieren oder Artefaktzauber zu wirken.

- Mana von der Fähigkeit des Automatisierten Handwerkers kann verwendet werden, um eine beliebige Fähigkeit zu aktivieren. Dies gilt auch für Fähigkeiten, die von außerhalb des Spiels aktiviert werden, wie Ninjutsu oder Blutzoll-Fähigkeiten.

Autorität der Regentin

{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls es eine Verzauberungskreatur oder eine legendäre Kreatur ist, lege stattdessen eine +1/+1-Marke auf sie und sie erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls es sowohl eine Verzauberungskreatur als auch eine legendäre Kreatur ist, legst du immer noch nur eine +1/+1-Marke auf sie und sie erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Bannender Schnitt

{W}{W}

Hexerei

Zerstöre bis zu ein Artefakt, eine Verzauberung oder eine getappte Kreatur deiner Wahl. Falls du dann ein Artefakt und eine Verzauberung kontrollierst, erzeuge einen 2/2 weißen Samurai-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit.

- Falls du ein Artefakt kontrollierst, das auch eine Verzauberung ist, sowie der Bannende Schnitt verrechnet wird, erzeugst du einen Samurai-Spielstein.
 - Du kannst den Bannenden Schnitt wirken, ohne ein Ziel zu bestimmen. Falls du dies tust und du sowohl ein Artefakt als auch eine Verzauberung kontrollierst, sowie er verrechnet wird, erzeugst du einfach einen Samurai-Spielstein. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und das Ziel deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Bannende Schnitt verrechnet werden soll, wird der Bannende Schnitt nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Das illegale Ziel wird nicht zerstört und du erzeugst keinen Samurai-Spielstein.
-

Berührung des Geisterreichs

{2}{W}

Verzauberung

Wenn die Berührung des Geisterreichs ins Spiel kommt, schicke bis zu ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl ins Exil, bis die Berührung des Geisterreichs das Spiel verlässt.

Blutzoll — {1}{W}, wirf die Berührung des Geisterreichs ab: schicke ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Bringe es bzw. sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle seines bzw. ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls eine doppelseitige Karte mit der Berührung des Geisterreichs oder ihrer Blutzoll-Fähigkeit ins Exil geschickt und ins Spiel zurückgebracht wird, kommt jene Karte mit der Vorderseite nach oben ins Spiel zurück.
- Falls die Berührung des Geisterreichs das Spiel verlässt, bevor ihre erste Fähigkeit verrechnet wurde, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die 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.

Bisshand-Ninja

{2}{B}

Kreatur — Mensch, Ninja

3/3

Ninjutsu {2}{B}

Der Bisshand-Ninja kommt mit einer Bedrohlich-Marke ins Spiel.

Immer wenn der Bisshand-Ninja einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Bedrohlich-Marke von ihm entfernen. Wenn du dies tust, zeigt jener Spieler die Karten auf seiner Hand offen vor und du bestimmst davon eine Nichtland-Karte. Schicke sie ins Exil.

- Falls du bestimmst, eine Bedrohlich-Marke vom Bisshand-Ninja zu entfernen, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird eine zweite ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt, und Spieler können mit Zaubersprüchen und Fähigkeiten auf diese antworten. Wenn die zweite Fähigkeit verrechnet wird, zeigt jener Spieler seine Hand offen vor.
-

Blick auf das Unaussprechliche
 {3}{U}{U}
 Verzauberung — Sage
(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment.)
 I — Kreaturen, die du nicht kontrollierst, erhalten -2/-0 bis zu deinem nächsten Zug.
 II — Falls du eine oder weniger Karten auf der Hand hast, ziehe vier Karten. Anderenfalls wende Hellsicht 2 an und ziehe dann zwei Karten.
 III — Schicke diese Sage ins Exil und bringe sie dann transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.
 ////
 Vision des Unaussprechlichen
 Verzauberungskreatur — Geist
 0/0
 Fliegend, verursacht Trampelschaden
 Die Vision des Unaussprechlichen erhält +1/+1 für jede Karte auf deiner Hand.

- Die erste Kapitel-Fähigkeit des Blicks auf das Unaussprechliche betrifft Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung nicht kontrollierst. Sie betrifft keine Kreaturen, die unter die Kontrolle deines Gegners kommen, nachdem sie verrechnet wurde. Sie werden später einen Blick erhaschen müssen.

Bronzknüppel
 {1}
 Artefakt — Ausrüstung
 {2}: Bis zum Ende des Zuges erhält die ausgerüstete Kreatur +X/+0, wobei X gleich der Anzahl ist, wie oft diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wurde.
 Ausrüsten {1} ({1}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Sowie die erste aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, zählt sie, wie oft diese Fähigkeit von genau diesen Bronzknüppeln in diesem Zug einschließlich dieser Aktivierung verrechnet wurde. So gewährt die Fähigkeit bei ihrer ersten Verrechnung innerhalb eines Zuges +1/+0 bis zum Ende des Zuges, bei der zweiten Verrechnung +2/+0 bis zum Ende des Zuges und so weiter.
- Eine Verrechnung der Fähigkeit zählt auch, falls die Bronzknüppel zu dem Zeitpunkt an eine andere Kreatur oder an keine Kreatur angelegt waren. Eine (zum Beispiel durch die Lithoform-Maschine erzeugte) Kopie der Fähigkeit zählt mit zur Gesamtzahl. Die Fähigkeit einer anderen Ausrüstung mit demselben Namen oder eine neutralisierte Fähigkeit zählt nicht mit zur Gesamtzahl.

Der Realitäts-Chip

{1}{U}

Legendäre Artefaktkreatur — Ausrüstung, Qualle

0/4

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

Solange Der Realitäts-Chip an eine Kreatur angelegt ist, kannst du Länder und Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek spielen bzw. wirken.

Rekonfigurieren {2}{U} ({2}{U}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, an oder löse sie von einer Kreatur. Spiele Rekonfigurieren wie eine Hexerei. Solange diese Karte angelegt ist, ist sie keine Kreatur.*

- Wenn du Karten auf diese Weise oben von deiner Bibliothek spielst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Zum Beispiel kannst du auf diese Weise nur ein Land spielen, während der Stapel während einer deiner Hauptphasen leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.
- Sobald du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, hat es keinen Einfluss mehr auf den Zauberspruch, wenn etwas dafür sorgt, dass Der Realitäts-Chip nicht mehr an eine Kreatur angelegt ist.
- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist immer noch in deiner Bibliothek und nicht auf deiner Hand. Du kannst keine Karten oben von deiner Bibliothek abwerfen (um zum Beispiel ihre Blutzoll-Fähigkeiten zu aktivieren).

Der Wiederaufbau von Eiganjo

{2}{W}

Verzauberung — Sage

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

I — Durchsuche deine Bibliothek nach einer Ebene-Standardlandkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

II — Du kannst eine Karte abwerfen. Wenn du dies tust, bringe eine bleibende Karte deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

III — Schicke diese Sage ins Exil und bringe sie dann transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

///

Architekt des Wiederaufbaus

Verzauberungskreatur — Fuchs, Mönch

3/4

Wachsamkeit

Immer wenn der Architekt des Wiederaufbaus angreift oder blockt, erzeuge einen 1/1 farblosen Geist-Kreaturenspielstein.

- Falls du bestimmst, eine Karte abzuwerfen, sowie die zweite Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, wird eine zweite ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt und du bestimmst ein Ziel für sie. Das bedeutet, dass du die Karte, die du abgeworfen hast, als Ziel bestimmen kannst, falls es eine bleibende Karte mit Manabetrag 2 oder weniger ist.

Die Wandernde Kaiserin
{2}{W}{W}
Legendärer Planeswalker
3

Aufblitzen

Solange Die Wandernde Kaiserin in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, kannst du ihre Loyalitätsfähigkeiten zu jedem Zeitpunkt aktivieren, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.

+1: Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

-1: Erzeuge einen 2/2 weißen Samurai-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit.

-2: Schicke eine getappte Kreatur deiner Wahl ins Exil. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Du kannst in dem Zug, in dem sie ins Spiel gekommen ist, immer noch nur eine Loyalitätsfähigkeit der Wandernden Kaiserin aktivieren.

Dokuchi-Mundtotmacher
{1}{B}
Kreatur — Mensch, Ninja
2/1

Ninjutsu {1}{B} (*{1}{B}*), *bringe einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf die Hand zurück: Bringe diese Karte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.*)

Immer wenn der Dokuchi-Mundtotmacher einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Kreaturenkarte abwerfen. Wenn du dies tust, zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den der Spieler kontrolliert.

- Du bestimmst das Ziel für die letzte Fähigkeit des Dokuchi-Mundtotmachers erst, nachdem du bestimmt hast, ob du eine Karte abwirfst oder nicht. Falls du bestimmst, eine Karte abzuwerfen, wird eine zweite ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt und du bestimmst ein Ziel für sie. Gegner können wie gewohnt auf jene ausgelöste Fähigkeit antworten.

Drachenfeuer-Reaktor
{1}{R}
Artefakt

Immer wenn der Drachenfeuer-Reaktor oder ein anderes Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine Ladungsmarke auf den Drachenfeuer-Reaktor.

{4}, opfere den Drachenfeuer-Reaktor: Er fügt einem Spieler deiner Wahl und bis zu einer Kreatur deiner Wahl jeweils so viele Schadenspunkte zu, wie Ladungsmarken auf ihm liegen.

- Das Bestimmen einer Kreatur deiner Wahl ist optional, aber du musst mindestens einen Spieler deiner Wahl bestimmen, um die letzte Fähigkeit des Drachenfeuer-Reaktors zu aktivieren.
- Falls du sowohl einen Spieler als auch eine Kreatur als Ziel bestimmst, sowie du die Fähigkeit aktivierst, und eins der Ziele illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, fügt der Drachenfeuer-Reaktor dem verbleibenden legalen Ziel Schadenspunkte zu. Falls beide Ziele illegal sind, wird die Fähigkeit nicht verrechnet.

Durchgebrannter Müllroboter
 {3}
 Artefaktkreatur — Konstrukt
 0/4
 Verursacht Trampelschaden
 Der Durchgebrannte Müllroboter erhält +1/+0 für jede
 Artefakt- und/oder Verzauberungskarte in deinem
 Friedhof.

- Eine Karte in deinem Friedhof, die sowohl ein Artefakt als auch eine Verzauberung ist, wird nur einmal gezählt.

Einfallreiche Iteration
 {3} {U}
 Verzauberung — Sage
*(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach
 deinem Ziehsegment.)*
 I — Bringe bis zu eine Kreatur oder einen Planeswalker
 deiner Wahl auf die Hand ihres bzw. seines Besitzers
 zurück.
 II — Bringe eine Artefaktkarte aus deinem Friedhof auf
 deine Hand zurück. Falls du dies nicht kannst, ziehe eine
 Karte.
 III — Schicke diese Sage ins Exil und bringe sie dann
 transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.
 ////

Lebendiger Durchbruch
 Verzauberungskreatur — Mondvolk
 3/3
 Fliegend
 Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, können
 deine Gegner bis zu deinem nächsten Zug keine
 Zaubersprüche mit demselben Manabetrag wie jener
 Zauberspruch wirken.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Lebendigen Durchbruchs wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit hat keinen Effekt, bis sie verrechnet wird, daher können deine Gegner auf sie antworten, indem sie Spontanzauber mit demselben Manabetrag wie der ursprüngliche Zauberspruch wirken.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Lebendigen Durchbruchs betrifft keine Zaubersprüche, die ein Spieler bereits gewirkt hat, auch falls diese Zaubersprüche noch nicht verrechnet wurden.

Eiserner Lehrling

{1}

Artefaktkreatur — Konstrukt

0/0

Der Eiserner Lehrling kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Wenn der Eiserner Lehrling stirbt und falls Marken auf ihm lagen, lege die Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Der Eiserner Lehrling legt all seine Marken auf die Kreatur deiner Wahl, nicht nur seine +1/+1-Marken.
- Die Fähigkeit des Eisernen Lehrlings führt nicht dazu, dass du Marken von ihm auf die Kreatur deiner Wahl bewegst. Stattdessen legst du von jeder Sorte Marke, die auf dem Eisernen Lehrling lag, als er starb, die jeweilige Anzahl auf jene Kreatur.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es vorkommen, dass du die Marken auf mehr als eine bleibende Karte legst. Wenn du zum Beispiel Den Ozolith kontrollierst, wenn der Eiserner Lehrling stirbt, legst du die entsprechende Anzahl an Marken jeder Art sowohl auf Den Ozolith als auch auf die Kreatur deiner Wahl.
- Falls -1/-1-Marken auf dem Eisernen Lehrling liegen, wenn er stirbt, beinhaltet die letzte Fähigkeit auch diese Marken. Dies kann dazu führen, dass der Empfänger ebenfalls stirbt.

Entdeckung des Unmöglichen

{2}{U}

Spontanzauber

Schau dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an.

Schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Du kannst die ins Exil geschickte Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls es ein Spontanzauber mit Manabetrag 2 oder weniger ist. Falls du dies nicht tust, nimm sie auf deine Hand.

- Du kannst die Karte, die du mit der Entdeckung des Unmöglichen ins Exil schickst, wirken, solange der daraus resultierende Zauberspruch ein Spontanzauber mit Manabetrag 2 oder weniger ist, auch wenn die ins Exil geschickte Karte diese Kriterien nicht erfüllt. Das kann vorkommen, falls du eine geteilte Karte, eine modale doppelseitige Karte, eine Abenteurerkarte oder ähnliches ins Exil schickst.

Erwachtes Bewusstsein

{X}{U}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt oder eine Kreatur

Wenn das Erwachte Bewusstsein ins Spiel kommt, lege

X +1/+1-Marken auf die verzauberte bleibende Karte.

Solange die verzauberte bleibende Karte eine Kreatur ist, hat sie Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

- Das Erwachte Bewusstsein überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der verzauberten Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der verzauberten Kreatur auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.

- Die Widerstandskraft der verzauberten Kreatur wird 1, bevor die ausgelöste Fähigkeit, die Marken auf sie legt, auf den Stapel gelegt wird. Falls ihr zu diesem Zeitpunkt mindestens Schaden in Höhe ihrer aktuellen Widerstandskraft zugefügt wird, wird sie zerstört, bevor die ausgelöste Fähigkeit, die Marken auf sie legt, verrechnet wird.
 - Du kannst diesen Zauberspruch mit 0 als Wert für X wirken, wenn du zum Beispiel die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur eines Gegners auf 1/1 festlegen möchtest, ohne ihr Marken zu geben.
 - Falls das Erwachte Bewusstsein ein Fahrzeug verzaubert, das aktuell eine Kreatur ist oder falls das Fahrzeug später zu einer Kreatur wird, werden dessen Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1; Stärke und Widerstandskraft, die auf dem Fahrzeug aufgedruckt sind, werden überschrieben.
-

Essenzfang

{U} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl. Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Du kannst den Essenzfang nicht wirken, ohne einen Kreaturenzauber deiner Wahl als Ziel zu bestimmen. Falls eines der Ziele illegal ist, wenn der Essenzfang verrechnet werden soll, bleibt das verbleibende Ziel immer noch betroffen.
 - Ein Kreaturenzauber, der nicht neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für den Essenzfang. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn der Essenzfang verrechnet wird, aber du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur deiner Wahl.
-

Explosive Singularität

{8} {R} {R}

Hexerei

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an ungetappten Kreaturen, die du kontrollierst, tappen. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede auf diese Weise getappte Kreatur {1} weniger.

Die Explosive Singularität fügt einem Ziel deiner Wahl 10 Schadenspunkte zu.

- Die zusätzlichen Kosten der Explosiven Singularität können ihre Kosten nicht unter {R} {R} senken. Du kannst jedoch eine beliebige Anzahl an ungetappten Kreaturen tappen, auch falls sie die Kosten nicht weiter senken.
-

Fabel vom Spiegelzerbrecher

{2} {R}

Verzauberung — Sage

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

I — Erzeuge einen 2/2 roten Goblin-Schamane-Kreaturenspielstein mit „Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge einen Schatz-Spielstein.“

II — Du kannst bis zu zwei Karten abwerfen. Falls du dies tust, ziehe entsprechend viele Karten.

III — Schicke diese Sage ins Exil und bringe sie dann transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

////

Spiegelung von Kiki-Jiki

Verzauberungskreatur — Goblin, Schamane

2/2

{1}, {T}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer anderen nichtlegendären Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst, außer dass er Eile hat. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Der Spielstein, der von der Spiegelung von Kiki-Jiki erzeugt wird, kopiert genau das, was auf der ursprünglichen Kreatur aufgedruckt war (außer, dass die Kopie Eile hat), und sonst nichts (es sei denn, Kiki-Jiki kopiert eine Kreatur, die etwas anderes kopiert; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Insbesondere gilt: Falls die Kreatur deiner Wahl normalerweise keine Kreatur ist, ist die Kopie keine Kreatur.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur (A) ihrerseits etwas anderes (B) kopiert, verwendet der Spielstein, den du erzeugst, die kopierbaren Werte von (B). In den meisten Fällen ist er einfach eine Kopie von (B).
- Falls eine kopierte Kreatur ein Spielstein ist, der keine Kopie von etwas anderem ist, kopiert die Kopie die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn erzeugt hat.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreaturenkarte funktionieren ebenfalls.
- Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie des Spielsteins wird oder als Kopie des Spielsteins ins Spiel kommt, so kopiert die Kreatur die Kreaturenkarte, die der Spielstein kopiert, außer dass sie zusätzlich auch Eile hat. Doch du opferst die neue Kopie nicht zu Beginn des nächsten Endsegments.
- Falls die Fähigkeit der Spiegelung von Kiki-Jiki aufgrund eines Ersatzeffekts (wie dem, den die Zeit der Verdopplung erzeugt) mehrere Spielsteine erzeugt, opferst du jeden davon.

Frevelhafte Fehlfunktion

{1} {B} {B}

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

Falls eine Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Kreaturen, die aus irgendeinem Grund in diesem Zug sterben würden, werden stattdessen ins Exil geschickt, nicht nur Kreaturen, die sterben würden, nachdem sie -2/-2 erhalten haben.
- Während das -2/-2 nur für Kreaturen gilt, die im Spiel sind, sowie die Frevelhafte Fehlfunktion verrechnet wird, bezieht sich der Ersatzeffekt auf alle Kreaturen in diesem Zug, auch auf solche, die ins Spiel kommen, nachdem die Frevelhafte Fehlfunktion verrechnet wurde oder auf Nichtkreaturen, die zu Kreaturen werden, nachdem die Frevelhafte Fehlfunktion verrechnet wurde.

Futuristen-Agent

{3} {U}

Kreatur — Mensch, Ninja

3/4

Solange der Futuristen-Agent getappt ist, ist er ein Mensch-Bürger mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1 und kann nicht geblockt werden.

{2} {U}: Enttappe den Futuristen-Agenten.

- Effekte, die die Stärke, Widerstandskraft oder Kreaturentypen einer Kreatur festlegen, werden in Zeitstempel-Reihenfolge angewendet. Der Zeitstempel der ersten Fähigkeit des Futuristen-Agenten ist der Zeitpunkt, zu dem er ins Spiel kam, nicht, zu dem er getappt wurde. Das bedeutet, dass die Fähigkeit keine Effekte überschreibt, die seine Stärke und Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt haben, nachdem er ins Spiel kam. Effekte, die seine Stärke und Widerstandskraft auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
- Wenn der Futuristen-Agent enttappt wird, nachdem er als Angreifer deklariert wurde, entfernt ihn das nicht aus dem Kampf.

Gedankenverbindungs-Mech

{2} {U}

Artefakt — Fahrzeug

4/3

Fliegend

Immer wenn der Gedankenverbindungs-Mech zum ersten Mal in einem Zug bemannt wird, wird er bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer nichtlegendären Kreatur deiner Wahl, die ihn in diesem Zug bemannt hat, außer dass er 4/3 ist, zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Fahrzeug-Artefakt ist und Flugfähigkeit hat.

Bemannen 1

- Die zweite Fähigkeit des Gedankenverbindungs-Mechs wird ausgelöst, sowie seine Bemannen-Fähigkeit zum ersten Mal in einem Zug verrechnet wird.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Gedankenverbindungs-Mechs kann nur eine Kreatur als Ziel haben, die getappt wurde, um seine Bemannen-Kosten in diesem Zug zu bezahlen.
- Falls ein dauerhafter Effekt, der kein Kopiereffekt ist, die Stärke, Widerstandskraft oder Typen des Gedankenverbindungs-Mechs modifiziert, wird dieser Effekt weiterhin angewendet, nachdem er zur Kopie geworden ist.
- Der Gedankenverbindungs-Mech kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, die Kreatur kopiert selbst etwas oder ist ein Spielstein; siehe unten), außer dass er auch die Typen des Gedankenverbindungs-Mechs hat und 4/3 ist. Sie kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist,

ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

- Falls der Gedankenverbindungs-Mech zu einer Kopie einer Kreatur (A) wird, die ihrerseits etwas anderes (B) kopiert, wird er zur Kopie von (B).
- Falls die Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der Gedankenverbindungs-Mech die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Er wird nicht zu einem Spielstein.
- Falls ein Spieler den Gedankenverbindungs-Mech mit einer nichtlegendären bleibenden Karte bemannt, die normalerweise keine Kreatur und kein Fahrzeug ist, wird der Gedankenverbindungs-Mech zu einer 0/0 Artefaktkreatur und wird üblicherweise auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Das liegt daran, dass ein Kopiereffekt nicht Stärke und Widerstandskraft einer bleibenden Karte festlegen kann, wenn es nicht zu den kopierbaren Eigenschaften der bleibenden Karte gehört, eine Kreatur zu sein. Der Bemannen-Effekt wird nach dem Kopiereffekt angewendet, und die bleibende Karte wird zu einer Kreatur ohne definierte Stärke und Widerstandskraft, sodass für beide Werte 0 angenommen wird.

Gehärtet in Einsamkeit

{1}{R}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Eine Kreatur greift alleine an, wenn sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wurde. Beispielsweise wird die Fähigkeit von Gehärtet in Einsamkeit nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreiffst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.
- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, um auf diese Weise eine Karte zu spielen. Du kannst also ein Land nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

Gewundener Pirscher

{1}{G}

Kreatur — Ophis, Ninja

2/1

Ninjutsu {1}{G} (*{1}{G}*), *bringe einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf die Hand zurück: Bringe diese Karte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.*)

Immer wenn der Gewundene Pirscher einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst und auf der keine +1/+1-Marke liegt.

- Das Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Gewundenen Pirschers wird ein illegales Ziel, falls eine +1/+1-Marke darauf gelegt wird, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
-

Go-Shintai der grenzenlosen Lebenskraft

{1}{G}

Legendäre Verzauberungskreatur — Schrein

1/1

Verursacht Trampelschaden

Zu Beginn deines Endsegments kannst du {1} bezahlen.

Wenn du dies tust, lege für jeden Schrein, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke auf einen Schrein deiner Wahl.

- Die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit des Go-Shintai der grenzenlosen Lebenskraft kann einen Schrein deiner Wahl als Ziel haben, der aktuell keine Kreatur ist.
- Zähle die Anzahl an Schreinen, die du kontrollierst, sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, um zu bestimmen, wie viele +1/+1-Marken du auf den Schrein deiner Wahl legst.

Grableuchter

{2}{B}

Kreatur — Geist

2/2

Fliegend

Wenn der Grableuchter ins Spiel kommt, ziehe eine Karte, falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.

Anderenfalls opfert jeder Spieler eine Kreatur.

- Das Wort „anderenfalls“ in der ausgelösten Fähigkeit des Grableuchters bezieht sich auf die Frage, ob in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist oder nicht, nicht auf die Frage, ob eine Karte gezogen wurde.

Harmonische Emergenz

{3}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Land, das du kontrollierst

Das verzauberte Land ist eine 4/5 grüne Geist-Kreatur mit Wachsamkeit und Eile. Es ist immer noch ein Land.

Falls das verzauberte Land zerstört würde, opfere stattdessen die Harmonische Emergenz, und das Land erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Der Ersatzeffekt der Harmonischen Emergenz wird angewendet, wenn das verzauberte Land aufgrund von tödlichem Schaden oder aus einem anderen Grund zerstört würde.
 - Der Ersatzeffekt der Harmonischen Emergenz ersetzt keine Effekte oder Kosten, die verlangen, dass du das verzauberte Land opferst.
-

Heiko Yamazaki, die Generalin
{3}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Samurai
3/3

Verursacht Trampelschaden
Immer wenn ein Samurai oder ein Krieger, den du kontrollierst, alleine angreift, kannst du in diesem Zug eine Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken.

- Eine Kreatur greift alleine an, wenn sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wurde. Heiko Yamazakis ausgelöste Fähigkeit wird zum Beispiel nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreiffst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.
- Du musst immer noch alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du ein Artefakt auf diese Weise aus deinem Friedhof wirkst. Dies bedeutet üblicherweise, dass du die Karte erst in deiner Hauptphase nach dem Kampf wirken kannst.

Hidetsugu verschlingt alles
{1}{B}{R}
Verzauberung — Sage
(*Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment.*)

I — Zerstöre jede bleibende Karte mit Manabetrag 1 oder weniger, die kein Land ist.
II — Schicke alle Friedhöfe ins Exil.
III — Schicke diese Sage ins Exil und bringe sie dann transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

////

Gefäß des Allesverschlingenden
Verzauberungskreatur — Oger, Schamane
3/3

Verursacht Trampelschaden
Immer wenn das Gefäß des Allesverschlingenden Schaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf es.
Immer wenn das Gefäß des Allesverschlingenden einem Spieler Schaden zufügt und falls es dem Spieler in diesem Zug 10 oder mehr Schadenspunkte zugefügt hat, verliert er die Partie.

- Falls der Manabetrag einer bleibenden Karte im Spiel {X} enthält, ist X gleich 0.
- Der Manabetrag einer transformierenden doppelseitigen Karte, deren Rückseite nach oben liegt, ist der Manabetrag der Vorderseite.
- Die erste ausgelöste Fähigkeit des Gefäßes des Allesverschlingenden wird immer ausgelöst, wenn es irgendeine Art Schaden zufügt, nicht nur Kampfschaden. Falls es mehreren Spielern und/oder bleibenden Karten gleichzeitig Schaden zufügt (zum Beispiel durch Trampelschaden oder weil es von mehreren Kreaturen geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls dem Gefäß des Allesverschlingenden gleichzeitig tödlicher Schaden zugefügt wird, wenn es Schaden zufügt, wird es zerstört, bevor die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, sodass die +1/+1-Marke nicht rechtzeitig auf es gelegt wird, um es eventuell zu retten.

Hidetsugu, das verschlingende Chaos

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Oger, Dämon

4/4

{B}, opfere eine Kreatur: Hellsicht 2.

{2} {R}, {T}: Schicke die oberste Karte deiner

Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

Wenn du auf diese Weise eine Nichtland-Karte ins Exil

schickst, fügt Hidetsugu, das verschlingende Chaos,

einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe des

Manabetrags der ins Exil geschickten Karte zu.

- Du musst immer noch alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du auf diese Weise eine Karte spielst. Du kannst also ein Land nur während einer deiner eigenen Hauptphasen spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

Hinata, gekrönt von der Morgenröte

{1} {U} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Kirin, Geist

4/4

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken für

jedes Ziel {1} weniger.

Zaubersprüche, die deine Gegner wirken, kosten beim

Wirken für jedes Ziel {1} mehr.

- Hinatas letzte zwei Fähigkeiten zählen die Anzahl an Spielern oder Objekten, die das Ziel eines Zauberspruchs sind, sowie dieser gewirkt wird und nicht, wie oft „deiner Wahl“ im Kartentext steht. Zum Beispiel würde ein Zauberspruch, den du wirkst und auf dem zweimal „Kreatur deiner Wahl“ steht, beim Wirken {1} weniger kosten, falls beide Instanzen dieselbe Kreatur als Ziel haben und {2} weniger, falls sie verschiedene Kreaturen als Ziel haben.

Isshin, zwei Himmel werden eins

{R} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Samurai

3/4

Falls das Angreifen einer Kreatur eine ausgelöste

Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst,

auslöst, wird die 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 jede Instanz der Fähigkeit separat getroffen. Bei der Verrechnung getroffene Entscheidungen werden ebenfalls einzeln getroffen.

Jin-Gitaxias, Fortschrittstyran

{5}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor

5/5

Immer wenn du einen Artefaktzauber, einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. *(Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

Immer wenn ein Gegner einen Artefaktzauber, einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt, neutralisiere jenen Zauberspruch. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie, die durch Jin-Gitaxias' erste Fähigkeit erzeugt wird, denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden zwischen mehreren Zielen aufgeteilt hatte, als er gewirkt wurde, kann die Aufteilung nicht verändert werden, die Ziele für den Schaden jedoch schon. Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken auf Ziele verteilen, sowie sie gewirkt werden.
- Du kannst nicht bestimmen, für die Kopie, die durch Jin-Gitaxias' erste Fähigkeit erzeugt wurde, zusätzliche Kosten 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 Kopien, die Jin-Gitaxias' erste Fähigkeit erzeugt, werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Es wird auch eine Kopie erzeugt, falls der Zauberspruch, der die Fähigkeit ausgelöst hat, zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit neutralisiert wurde. Die Kopie wird vor dem Original verrechnet.
- Jin-Gitaxias' letzte Fähigkeit wird einmal pro Zug ausgelöst, nicht einmal pro Zug je Gegner.

Kaito Shizuki

{1}{U}{B}

Legendärer Planeswalker — Kaito

3

Zu Beginn deines Endsegments und falls Kaito Shizuki in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, destabilisiert er sich.

+1: Ziehe eine Karte. Wirf dann eine Karte ab, es sei denn, du hast in diesem Zug angegriffen.

–2: Erzeuge einen 1/1 blauen Ninja-Kreaturespielstein mit „Diese Kreatur kann nicht geblockt werden.“

–7: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, durchsuche deine Bibliothek nach einer blauen oder schwarzen Kreaturenkarte, bringe sie ins Spiel und mische danach.“

- Destabilisierte bleibende Karten 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 Kaito Shizuki sich destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren, die an ihn angelegt sind. Diese Auren stabilisieren sich gleichzeitig mit Kaito wieder und sind dann immer noch an Kaito angelegt.
- Bleibende Karten stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttapt. Kaito stabilisiert sich mit derselben Anzahl an Loyalitätsmarken, mit denen er sich destabilisiert hat.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass bleibende Karten das Spiel verlassen oder neu ins Spiel kommen, sodass keine „Verlässt-das-Spiel“- oder „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden, und Kaitos erste Fähigkeit wird am Ende eines Zuges, in dem er sich stabilisiert hat, nicht wieder ausgelöst.

Kaitos Jagd

{2} {B}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl wirft zwei Karten ab. Ninjas und Räuber, die du kontrollierst, erhalten Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Sie können nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

- Die Ninjas und Räuber, die Bedrohlichkeit erhalten, werden nur einmal bestimmt, nämlich sowie Kaitos Jagd verrechnet wird. Ein Ninja oder Räuber, der ins Spiel kommt, nachdem sie verrechnet wurde, hat keine Bedrohlichkeit, und eine Kreatur, die auf diese Weise Bedrohlichkeit erhalten hat, doch dann aufgrund eines anderen Effekts kein Ninja oder Räuber mehr ist, verliert die Bedrohlichkeit nicht.

Kami der schrecklichen Geheimnisse

{3} {B}

Kreatur — Geist

3/4

Wenn der Kami der schrecklichen Geheimnisse ins Spiel kommt und falls du ein Artefakt und eine Verzauberung kontrollierst, ziehst du eine Karte und erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Das Artefakt und die Verzauberung können dieselbe bleibende Karte sein.
- Falls du nicht sowohl ein Artefakt als auch eine Verzauberung kontrollierst, wenn der Kami der schrecklichen Geheimnisse ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie ihre Bedingung noch einmal, wenn sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem Zeitpunkt nicht beides kontrollierst, hat die Fähigkeit keine Wirkung.
- Sein schreckliches Geheimnis ist, dass er immer vergisst, zum Muttertag zu Hause anzurufen.

Katana der Ahnen

{1} {W}

Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn ein Samurai oder ein Krieger, den du kontrollierst, alleine angreift, kannst du {1} bezahlen.

Wenn du dies tust, lege das Katana der Ahnen an ihn an.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+1.

Ausrüsten {3} ({3}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

- Eine Kreatur greift alleine an, wenn sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wurde. Die ausgelöste Fähigkeit des Katanas der Ahnen wird zum Beispiel nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreiffst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.
- Falls du {1} bezahlst, sowie die Fähigkeit des Katanas der Ahnen verrechnet wird, wird eine zweite ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und Spieler können auf diese antworten. Sowie die zweite Fähigkeit verrechnet wird, wird das Katana der Ahnen an die Kreatur, die alleine angegriffen hat, angelegt.

Kettengeißel-Tausendfüßler

{2} {B}

Artefaktkreatur — Ausrüstung, Insekt

2/2

Immer wenn der Kettengeißel-Tausendfüßler oder die ausgerüstete Kreatur angreift, erhält er bzw. sie +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

Rekonfigurieren {2} ({2}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, an oder löse sie von einer Kreatur. Spiele Rekonfigurieren wie eine Hexerei. Solange diese Karte angelegt ist, ist sie keine Kreatur.*)

- Falls die ausgerüstete Kreatur angreift, erhält sie +2/+0 bis zum Ende des Zuges, nicht der Kettengeißel-Tausendfüßler. Das gilt auch, falls der Kettengeißel-Tausendfüßler zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, nicht mehr an sie angelegt ist.

Klinge der Oni

{1} {B}

Artefaktkreatur — Ausrüstung, Dämon

3/1

Bedrohlich

Die ausgerüstete Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5, hat Bedrohlichkeit und ist zusätzlich zu ihren anderen Farben und Typen ein schwarzer Dämon.

Rekonfigurieren {2} {B} {B} ({2}{B}{B}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, an oder löse sie von einer Kreatur. Spiele Rekonfigurieren wie eine Hexerei. Solange diese Karte angelegt ist, ist sie keine Kreatur.*)

- Die Klinge der Oni überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der ausgerüsteten Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der ausgerüsteten Kreatur auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
-

Knisternde Emergenz

{1}{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Land, das du kontrollierst

Das verzauberte Land ist eine 3/3 rote Geist-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.

Falls das verzauberte Land zerstört würde, opfere stattdessen die Knisternde Emergenz, und das Land erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Der Ersatzeffekt der Knisternden Emergenz wird angewendet, wenn das verzauberte Land aufgrund von tödlichem Schaden oder aus einem anderen Grund zerstört würde.
 - Der Ersatzeffekt der Knisternden Emergenz ersetzt keine Effekte oder Kosten, die verlangen, dass du das verzauberte Land opferst.
-

Kotose, die lautlose Spinne

{3}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ninja

4/4

Wenn Kotose, die lautlose Spinne, ins Spiel kommt, schicke eine Karte deiner Wahl, die keine Standardland-Karte ist, aus dem Friedhof eines Gegners ins Exil.

Durchsuche Friedhof, Hand und Bibliothek jenes Spielers nach einer beliebigen Anzahl an Karten mit demselben Namen wie jene Karte und schicke sie ins Exil. Dann mischt der Spieler. Solange du Kotose kontrollierst, kannst du eine der ins Exil geschickten Karten spielen und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

- Du kannst genau eine der ins Exil geschickten Karten spielen. Sobald du eine gespielt hast, bleiben die anderen im Exil.
 - Du kannst Karten mit demselben Namen wie die Karte deiner Wahl in den Zonen lassen, in denen sie sich aktuell befinden, wenn du möchtest.
 - Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über Kotose, die lautlose Spinne, übernimmt, kannst du keine der ins Exil geschickten Karten spielen, selbst dann nicht, wenn du später wieder die Kontrolle über sie übernimmst. Ebenso gilt: Falls Kotose das Spiel verlässt und später wieder ins Spiel kommt, kannst du keine der Karten spielen, die ins Exil geschickt wurden, als Kotose das erste Mal im Spiel war.
-

Marionette des Dramatikers

{4}

Artefaktkreatur — Konstrukt

2/4

Wenn die Marionette des Dramatikers ins Spiel kommt, bestimme eine bleibende Karte deiner Wahl. Für jede Sorte von Marke, die auf ihr liegt, legst du eine weitere solche Marke auf sie oder entfernst eine.

- Du bestimmst, ob du Marken hinzufügst oder entfernst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls auf der bleibenden Karte mehrere Sorten von Marken liegen, musst du nicht für alle Sorten dasselbe bestimmen.

Mech-Hangar

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

Verwende dieses Mana nur, um einen Pilot- oder Fahrzeug-Zauberspruch zu wirken.

{3}, {T}: Ein Fahrzeug deiner Wahl wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.

- Für Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn ein Fahrzeug bemannt wird, zählt die letzte Fähigkeit des Mech-Hangars nicht als „Bemannen“ eines Fahrzeugs.
- Falls ein Effekt, der dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Kreatur wird, Stärke und Widerstandskraft der Kreatur nicht angibt, hat die Kreatur dieselbe Stärke und Widerstandskraft, die sie hätte, wenn sie bemannt wäre.

Meuchlerische Tinte

{2} {B} {B}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls du ein Artefakt kontrollierst, sowie {1} weniger, falls du eine Verzauberung kontrollierst.

Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl.

- Falls du ein Artefakt kontrollierst, das auch eine Verzauberung ist, kostet die Meuchlerische Tinte beim Wirken {2} weniger.
-

Mobilisierer-Mech

{1}{U}

Artefakt — Fahrzeug

3/4

Fliegend

Immer wenn der Mobilisierer-Mech bemannt wird, wird bis zu ein anderes Fahrzeug deiner Wahl, das du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.

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

- Die zweite Fähigkeit des Mobilisierer-Mechs wird immer ausgelöst, wenn seine Bemannen-Fähigkeit verrechnet wird, auch falls er zu diesem Zeitpunkt bereits eine Kreatur ist.
- Für Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn ein Fahrzeug bemannt wird, zählt diese Fähigkeit nicht als „Bemannen“ eines Fahrzeugs.
- Falls ein Effekt, der dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Kreatur wird, Stärke und Widerstandskraft der Kreatur nicht angibt, hat die Kreatur dieselbe Stärke und Widerstandskraft, die sie hätte, wenn sie bemannt wäre.

Monschlingen-Prototyp

{U}

Artefakt

{T}, tappe ein ungetapptes Artefakt oder eine ungetappte Kreatur, das bzw. die du kontrollierst: Erzeuge {C}.

Blutzoll — {4}{U}, wirf den Monschlingen-Prototyp ab: Der Besitzer einer bleibenden Karte deiner Wahl, die kein Land ist, legt sie auf oder unter seine Bibliothek.

- Der Besitzer jener bleibenden Karte bestimmt, ob sie auf oder unter die Bibliothek gelegt wird. Andere Spieler wissen, welche Entscheidung getroffen wurde. In einigen ungewöhnlichen Fällen, zum Beispiel bei verschmolzenen oder mutierten Kreaturen, kann eine bleibende Karte aus mehreren Karten bestehen. In diesen Fällen legt der Besitzer der bleibenden Karte alle Karten auf oder alle Karten unter seine Bibliothek. Er bestimmt die Reihenfolge der Karten untereinander, und andere Spieler kennen die Reihenfolge nicht.

Motorzahn, Okiba-Chefin

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Ratte, Pilot

4/3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bringst du eine Fahrzeugkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Bringe sie zu Beginn deines nächsten Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Ein Fahrzeug mit Eile muss immer noch bemannt werden (oder anderweitig zu einer Kreatur werden), bevor es angreifen kann.

Naomi, Säule der Ordnung

{3}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

4/4

Immer wenn Naomi, Säule der Ordnung, ins Spiel kommt oder angreift und falls du ein Artefakt und eine Verzauberung kontrollierst, erzeuge einen 2/2 weißen Samurai-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit.

- Das Artefakt und die Verzauberung können dieselbe bleibende Karte sein.
- Falls du nicht sowohl ein Artefakt als auch eine Verzauberung kontrollierst, wenn Naomi, Säule der Ordnung, ins Spiel kommt oder angreift, wird ihre Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie ihre Bedingung noch einmal, wenn sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem Zeitpunkt nicht beides kontrollierst, hat die Fähigkeit keine Wirkung.

Nashi, Spross der Mondweisen

{1}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Ratte, Ninja

3/2

Ninjutsu {3}{B} (*{3}{B}*, *bringe einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf die Hand zurück: Bringe diese Karte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.*)

Immer wenn Nashi, Spross der Mondweisen, einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die oberste Karte der Bibliothek jedes Spielers ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du davon eine Karte spielen. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, bezahle Lebenspunkte in Höhe seines Manabetrags, anstatt seine Manakosten zu bezahlen.

- Du kannst einen Zauberspruch nur auf diese Weise wirken, indem du die entsprechende Anzahl an Lebenspunkten bezahlst. Du kannst nicht seine normalen Kosten bezahlen und du kannst keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten, zum Beispiel Bonuskosten, bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.
 - Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, wenn du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst oder ein Land spielst. Du kannst zum Beispiel üblicherweise kein Land auf diese Weise spielen, wenn du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.
 - Falls du einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten auf diese Weise wirkst, muss X gleich 0 sein.
-

Ninja-Kunai

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat „{1}, {T}, opfere das Ninja-Kunai: Das Ninja-Kunai fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.“

Ausrüsten {1} ({1}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Falls ein Spieler die Kontrolle über eine Kreatur übernimmt, an die das Ninja-Kunai eines Gegners angelegt ist, ohne auch die Kontrolle über die Ausrüstung zu übernehmen, kann jener Spieler die Fähigkeit der Ausrüstung nicht aktivieren, da man keine bleibenden Karten opfern kann, die man nicht kontrolliert.
-

Norika Yamazaki, die Poetin

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Samurai

3/2

Wachsamkeit

Immer wenn ein Samurai oder ein Krieger, den du kontrollierst, alleine angreift, kannst du in diesem Zug eine Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken.

- Eine Kreatur greift alleine an, wenn sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wurde. Norika Yamazakis ausgelöste Fähigkeit wird zum Beispiel nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreifst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.
 - Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten und alle Kosten für die Verzauberungskarte bezahlen, die du auf diese Weise wirkst.
-

Ogerkopf-Helm

{1} {R}

Artefaktkreatur — Ausrüstung, Oger

2/2

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2.

Immer wenn der Ogerkopf-Helm oder die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du ihn bzw. sie opfern. Falls du dies tust, wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann drei Karten.

Rekonfigurieren {3} ({3}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, an oder löse sie von einer Kreatur. Spiele Rekonfigurieren wie eine Hexerei. Solange diese Karte angelegt ist, ist sie keine Kreatur.*

- Falls die ausgerüstete Kreatur Kampfschaden zufügt, kannst du die ausgerüstete Kreatur opfern, nicht den Ogerkopf-Helm.
-

Prozession der unbändigen Freude

{X} {R}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an roten Karten aus deiner Hand ins Exil schicken. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte {2} weniger.

Schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil.

Bis zum Ende deines nächsten Zuges kannst du davon bis zu zwei Karten spielen.

- Du bestimmst, welche Karten du aus dem Exil spielst, sowie du sie spielst, und nicht, sowie die Prozession der unbändigen Freude verrechnet wird.
 - Du kannst für die erste Fähigkeit der Prozession der unbändigen Freude mehr Karten als nötig ins Exil schicken, aber du kannst die Manakosten auf diese Weise nicht auf weniger als {R} reduzieren.
 - Während sie auf dem Stapel ist, ist der Manabetrag der Prozession der unbändigen Freude der für X gewählte Wert plus 1, unabhängig davon, wie viel Mana du tatsächlich bezahlt hast, um sie zu wirken.
-

Prozession des aufblühenden Lebens

{X} {G}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an grünen Karten aus deiner Hand ins Exil schicken. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte {2} weniger.

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag kleiner als X. Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit demselben Namen wie jene Kreatur, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Der Manabetrag des Ziels der Prozession des aufblühenden Lebens muss kleiner als X sein. Eine Kreatur, deren Manabetrag gleich X ist, ist kein legales Ziel.
 - Du kannst für die erste Fähigkeit der Prozession des aufblühenden Lebens mehr Karten als nötig ins Exil schicken, aber du kannst die Manakosten auf diese Weise nicht auf weniger als {G} reduzieren.
 - Nehmen wir zum Beispiel an, du wolltest ein Ziel mit Manabetrag 3 bestimmen. X muss dann mindestens 4 sein. Du könntest bestimmen, die Prozession des aufblühenden Lebens zu wirken, indem du zwei grüne Karten aus deiner Hand ins Exil schickst und {G} bezahlst, indem du eine grüne Karte ins Exil schickst und {2} {G} bezahlst oder indem du einfach {4} {G} bezahlst. Wenn du einen Grund dafür hättest, könntest du auch einen höheren Wert für X bestimmen.
 - Während sie auf dem Stapel ist, ist der Manabetrag der Prozession des aufblühenden Lebens der für X gewählte Wert plus 1, unabhängig davon, wie viel Mana du tatsächlich bezahlt hast, um sie zu wirken.
-

Prozession des elenden Kummers

{X} {B}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an schwarzen Karten aus deiner Hand ins Exil schicken. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte {2} weniger. Die Prozession des elenden Kummers fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl X Schadenspunkte zu und du erhältst X Lebenspunkte dazu.

- Du kannst für die erste Fähigkeit der Prozession des elenden Kummers mehr Karten als nötig ins Exil schicken, aber du kannst die Manakosten auf diese Weise nicht auf weniger als {B} reduzieren.
 - Während sie auf dem Stapel ist, ist der Manabetrag der Prozession des elenden Kummers der für X gewählte Wert plus 1, unabhängig davon, wie viel Mana du tatsächlich bezahlt hast, um sie zu wirken.
-

Prozession des überirdischen Lichts

{X} {W}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an weißen Karten aus deiner Hand ins Exil schicken. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte {2} weniger. Schicke ein Artefakt, eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl mit Manabetrag X oder weniger ins Exil.

- Du kannst für die erste Fähigkeit der Prozession des überirdischen Lichts mehr Karten als nötig ins Exil schicken, aber du kannst die Manakosten auf diese Weise nicht auf weniger als {W} reduzieren.
 - Nehmen wir zum Beispiel an, du wolltest ein Ziel mit Manabetrag 6 bestimmen. X muss dann mindestens 6 sein. Du könntest bestimmen, die Prozession des überirdischen Lichts zu wirken, indem du {6} {W} bezahlst. Du könntest auch weiße Karten aus deiner Hand ins Exil schicken, um die Kosten für jede Karte um {2} zu reduzieren. Wenn du einen Grund dafür hättest, könntest du auch einen höheren Wert für X bestimmen.
 - Während sie auf dem Stapel ist, ist der Manabetrag der Prozession des überirdischen Lichts der für X gewählte Wert plus 1, unabhängig davon, wie viel Mana du tatsächlich bezahlt hast, um sie zu wirken.
-

Prozession des wirbelnden Nebels

{X} {U}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an blauen Karten aus deiner Hand ins Exil schicken. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte {2} weniger.

Bis zu X Kreaturen deiner Wahl destabilisieren sich. *(Während sie destabilisiert sind, werden sie behandelt, als würden sie nicht existieren. Jede stabilisiert sich, bevor ihr Beherrscher in seinem nächsten Enttappsegment enttappt).*

- Destabilisierte bleibende Karten 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 eine Kreatur destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an sie angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie die Kreatur wieder und sind dann immer noch an die Kreatur angelegt.
 - Bleibende Karten stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttappt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einer bleibenden Karte Marken lagen, als sie sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihr, wenn sie sich wieder stabilisiert.
 - Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
 - Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass bleibende Karten 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 wie der des Gedankenschinders 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 bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
 - Falls ein Gegner die Kontrolle über eine deiner Kreaturen übernimmt, die Kreatur sich destabilisiert und die Dauer des Kontrollwechsels abläuft, bevor sie sich wieder stabilisiert, dann stabilisiert sich die Kreatur unter deiner Kontrolle, sowie das nächste Enttappsegment des Gegners beginnt. Falls jener Gegner die Partie vor seinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich die Kreatur, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dessen Zug begonnen hätte.
 - Du kannst für die erste Fähigkeit der Prozession des wirbelnden Nebels mehr Karten als nötig ins Exil schicken, aber du kannst die Manakosten auf diese Weise nicht auf weniger als {U} reduzieren.
 - Während sie auf dem Stapel ist, ist der Manabetrag der Prozession des wirbelnden Nebels der für X gewählte Wert plus 1, unabhängig davon, wie viel Mana du tatsächlich bezahlt hast, um sie zu wirken.
-

Rabauken-Schikanierung

{2} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du kannst davon eine Nichtland-Karte bestimmen. Falls du dies tust, wirft der Spieler die bestimmte Karte ab. Falls du dies nicht tust, lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur oder ein Fahrzeug, die bzw. das du kontrollierst.

- Du bestimmst die Kreatur oder das Fahrzeug, auf die bzw. das Marken gelegt werden sollen, nachdem der Gegner deiner Wahl seine Hand offen vorgezeigt hat und du entschieden hast, ob du eine Karte bestimmen möchtest oder nicht.
 - Du kannst die Rabauken-Schikanierung auch wirken, falls du keine Kreaturen oder Fahrzeuge kontrollierst. Falls du dann keine Nichtland-Karte bestimmst (wahrscheinlich, weil keine vorgezeigt wurde), geschieht nichts.
-

Raiyuu, Klinge des Sturms

{2} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Samurai

3/3

Erstschlag

Immer wenn ein Samurai oder ein Krieger, den du kontrollierst, alleine angreift, enttappe ihn. Falls es die erste Kampfphase des Zuges ist, gibt es nach dieser Phase eine zusätzliche Kampfphase.

- Eine Kreatur greift alleine an, wenn sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wurde. Raiyuus ausgelöste Fähigkeit wird zum Beispiel nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreiffst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.
 - Die ausgelöste Fähigkeit gibt dir keine zusätzlichen Hauptphasen. Das bedeutet, dass du direkt vom Ende-des-Kampfes-Segment einer Kampfphase zum Beginn-des-Kampfes-Segment der nächsten übergehst.
-

Reliquienschrein am Straßenrand

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{2}, {T}, opfere den Reliquienschrein am Straßenrand:

Ziehe eine Karte, falls du ein Artefakt kontrollierst.

Ziehe eine Karte, falls du eine Verzauberung

kontrollierst.

- Falls du sowohl ein Artefakt als auch eine Verzauberung kontrollierst, ziehst du zwei Karten. Falls eine einzelne bleibende Karte sowohl ein Artefakt als auch eine Verzauberung ist, zählt das als Kontrollieren beider Kartentypen.
-

Risona, Asari-Kommandeurin
{1}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Samurai
3/3

Eile
Immer wenn Risona, Asari-Kommandeurin, einem Spieler Kampfschaden zufügt und falls keine Unzerstörbar-Marke auf ihr liegt, lege eine Unzerstörbar-Marke auf sie.
Immer wenn dir Kampfschaden zugefügt wird, entferne eine Unzerstörbar-Marke von Risona.

- Das Entfernen der Unzerstörbar-Marke von Risona kann dazu führen, dass sie stirbt, falls ihr tödlicher Schaden zugefügt wurde. Meist ist das der Fall, weil sie in demselben Kampf geblockt hat, in dem dir Schaden zugefügt wurde.

Ruf der Geist-Schwester
{3}{W}{B}

Verzauberung
Zu Beginn deines Endsegments bestimmst du eine bleibende Karte deiner Wahl in deinem Friedhof. Du kannst eine bleibende Karte opfern, die einen Kartentyp mit der bestimmten Karte gemeinsam hat. Falls du dies tust, bringe die bestimmte Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück und sie erhält „Falls diese bleibende Karte das Spiel verlassen würde, schicke sie ins Exil, anstatt sie irgendwo anders hinzulegen.“

- Falls der Ruf der Geist-Schwester das Spiel verlässt, wird der Ersatzeffekt weiterhin angewendet. Falls eine der bleibenden Karten, die mit ihm zurück ins Spiel gebracht wurden, das Spiel verlassen würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt.
- „Sterben“ bedeutet „aus dem Spiel auf den Friedhof“ gelegt zu werden; daher „stirbt“ eine bleibende Karte, die ins Exil geschickt wird, nicht. Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn sie stirbt, werden nicht ausgelöst.

Samtpfote, Stimme der Kaiserin
{1}{W}

Legendäre Kreatur — Fuchs, Berater
2/2
Immer wenn eine Aura unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls du sie gewirkt hast, kannst du deine Bibliothek nach einer Aura-Karte mit Manabetrag kleiner oder gleich jener Aura und mit einem anderen Namen als alle Auren, die du kontrollierst, durchsuchen, sie an Samtpfote, Stimme der Kaiserin, angelegt ins Spiel bringen und dann mischen.

- Falls die Aura-Karte, die du findest, aus irgendeinem Grund nicht an Samtpfote angelegt werden kann, bleibt sie in deiner Bibliothek und kommt nicht ins Spiel.
-

Satoru Umezawa

{1} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ninja

2/4

Immer wenn du eine Ninjutsu-Fähigkeit aktivierst, schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. Jede Kreaturenkarte auf deiner Hand hat Ninjutsu {2} {U} {B}.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Satoru Umezawa wird immer ausgelöst, wenn du eine Ninjutsu-Fähigkeit aktivierst, und sie wird vor der Ninjutsu-Fähigkeit verrechnet. Die Karte mit Ninjutsu ist noch auf deiner Hand, während die Fähigkeit verrechnet wird und muss aufgedeckt bleiben, bis die Ninjutsu-Fähigkeit verrechnet oder auf andere Weise vom Stapel entfernt wird.
- Sobald du eine Ninjutsu-Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler die Fähigkeit beeinflussen, indem er Satoru Umezawa aus dem Spiel entfernt. Auch falls Satoru das Spiel verlässt, bevor sie verrechnet wird, kannst du die Kreatur immer noch getappt und angreifend ins Spiel bringen.

Satsuki, Gelebtes Wissen

{G} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Druide

1/3

{T}: Lege auf jede Sage, die du kontrollierst, eine Sagenmarke. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. Wenn Satsuki, Gelebtes Wissen, stirbt, bestimme bis zu eines —

- Bringe eine Sage oder Verzauberungskreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.
 - Bringe eine Sage-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
- Wenn eine Sagenmarke auf eine Sage gelegt wird, wird üblicherweise die nächste Kapitel-Fähigkeit ausgelöst. Falls bereits so viele Sagenmarken auf ihr liegen, wie sie Kapitel hat, werden jedoch keine Fähigkeiten ausgelöst. Dies führt insbesondere nicht dazu, dass die letzte Kapitel-Fähigkeit noch einmal ausgelöst wird.

Schrottschweißer

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Handwerker

3/3

{T}, opfere ein Artefakt mit Manabetrag X: Bringe eine Artefaktkarte deiner Wahl mit Manabetrag kleiner als X aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Der Manabetrag der Karte deiner Wahl muss kleiner als X sein. Eine Karte, deren Manabetrag gleich X ist, ist kein legales Ziel für die Fähigkeit des Schrottschweißers.

Seelentransfer

{1} {B} {B}

Hexerei

Bestimme eines. Falls du ein Artefakt und eine Verzauberung kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du beides bestimmen.

- Schicke eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl ins Exil.
- Bringe eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Das Artefakt und die Verzauberung können dieselbe bleibende Karte sein.
- Sobald du den Seelentransfer gewirkt und beide Modi bestimmt hast, spielt es keine Rolle, was als Antwort mit dem Artefakt oder der Verzauberung passiert. Es wurden immer noch beide Modi des Seelentransfers bestimmt.

Segen des Boseiju

{1} {G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag unter den bleibenden Karten ist, die du kontrollierst. Enttappe sie.

- Der höchste Manabetrag unter den bleibenden Karten, die du kontrollierst, wird festgelegt, sowie der Segen des Boseiju verrechnet wird.
- Falls eine bleibende Karte im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn der Manabetrag der bleibenden Karte ermittelt wird.
- Transformierende doppelseitige bleibende Karten, wie sie in diesem Set zu finden sind, haben zu jedem Zeitpunkt den Manabetrag ihrer Vorderseite, auch während ihre Rückseite offen liegt.

Spiegelkasten

{3}

Artefakt

Die „Legendenregel“ gilt nicht für bleibende Karten, die du kontrollierst.

Jede legendäre Kreatur, die du kontrollierst, erhält +1/+1.

Jede Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, erhält

+1/+1 für jede andere Kreatur, die du kontrollierst und die denselben Namen hat wie jene Kreatur.

- Eine verdeckte Kreatur hat keinen Namen, daher hat sie nicht den gleichen Namen wie irgendetwas anderes.
- Obwohl Kreaturenspielsteine durch die letzte Fähigkeit des Spiegelkastens keinen Bonus erhalten, erhöhen Spielsteine, die Kopien von Nichtspielsteinkreaturen sind, den Bonus, den jene Kreaturen erhalten.

- Die „Legendenregel“ besagt: Falls ein Spieler zur selben Zeit zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben Namen kontrolliert, muss dieser Spieler eine von ihnen auswählen und alle anderen auf die Friedhöfe ihrer Besitzer legen.
 - Solange die „Legendenregel“ für bleibende Karten, die du kontrollierst, nicht gilt, kannst du eine beliebige Anzahl legendärer bleibender Karten mit demselben Namen kontrollieren, und keine davon wird auf den Friedhof gelegt.
 - Falls du mehr als eine legendäre bleibende Karte mit demselben Namen kontrollierst und die „Legendenregel“ wieder angewendet wird (weil der Spiegelkasten beispielsweise das Spiel verlässt), musst du dich sofort an die Regel halten und all jene bleibenden Karten außer einer auf den Friedhof legen.
-

Takenuma, verlassenes Schlammlloch
 Legendäres Land
 {T}: Erzeuge {B}.
Blutzoll — {3} {B}, wirf Takenuma, verlassenes
 Schlammlloch, ab: Du millst drei Karten und bringst dann
 eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte aus deinem
 Friedhof auf deine Hand zurück. Diese Fähigkeit kostet
 beim Aktivieren für jede legendäre Kreatur, die du
 kontrollierst, {1} weniger.

- Die Kreaturen- oder Planeswalker-Karte, die du auf deine Hand zurückbringst, wird erst bestimmt, nachdem du drei Karten gemillt hast. Du kannst eine Kreatur oder einen Planeswalker aus allen Karten in deinem Friedhof, einschließlich der gemillten Karten, auswählen.
-

Tameshi, Architekt der Realität
 {2} {U}
 Legendäre Kreatur — Mondvolk, Zauberer
 2/3
 Immer wenn eine oder mehrere bleibende Karten, die
 keine Kreaturen sind, aus dem Spiel auf die Hand
 zurückgebracht werden, ziehe eine Karte. Diese
 Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.
 {X} {W}, Bringe ein Land, das du kontrollierst, auf die
 Hand seines Besitzers zurück: Bringe eine Artefakt- oder
 Verzauberungskarte deiner Wahl mit Manabetrag X oder
 weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere
 diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Tameshis erste Fähigkeit wird immer nur dann ausgelöst, wenn eine oder mehrere bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aus dem Spiel auf die Hand zurückgebracht werden. Bleibende Karten, die keine Kreaturen sind und die aus anderen Zonen auf die Hand zurückgebracht werden, führen nicht dazu, dass diese Fähigkeit ausgelöst wird.
-

Tamiyos Vollendung

{3} {U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert ein Artefakt, eine Kreatur oder einen Planeswalker

Wenn Tamiyos Vollendung ins Spiel kommt, tappe die verzauberte bleibende Karte. Falls sie eine Ausrüstung ist, löse sie.

Die verzauberte bleibende Karte verliert alle Fähigkeiten und enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Eine Ausrüstungskreatur, die ihre Rekonfigurieren-Fähigkeit verliert, kann durch keinen Effekt an eine Kreatur angelegt werden.
- Eine angelegte Ausrüstung mit Rekonfigurieren, die ihre Rekonfigurieren-Fähigkeit verliert, wird nicht wieder zu einer Kreatur, bis sie gelöst wird, und sie wird nicht gelöst, bis die ausgelöste Fähigkeit von Tamiyos Vollendung verrechnet wird. Falls die Fähigkeit von Tamiyos Vollendung neutralisiert wird, bleibt die Ausrüstung an die ausgerüstete Kreatur angelegt.
- Ein Planeswalker mit angelegter Tamiyos Vollendung kann immer noch angegriffen werden und er verliert weiterhin Loyalitätsmarken, falls ihm Schaden zugefügt wird.

Tausendgesichtiger Schatten

{U}

Kreatur — Mensch, Ninja

1/1

Ninjutsu {2} {U} {U} (*{2}{U}{U}*, bringe einen unblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf die Hand zurück: *Bringe diese Karte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.*)

Fliegend

Wenn der Tausendgesichtige Schatten aus deiner Hand ins Spiel kommt und falls er angreifend ist, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer anderen angreifenden Kreatur deiner Wahl ist. Der Spielstein kommt getappt und angreifend ins Spiel.

- Du bestimmst, welchen Gegner oder gegnerischen Planeswalker der Spielstein angreift, sowie du ihn ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den der Tausendgesichtige Schatten angreift. (Denke daran, dass die Spielregeln für Ninjutsu festlegen, dass eine Kreatur, die durch eine Ninjutsu-Fähigkeit ins Spiel kommt, denselben Spieler oder Planeswalker angreift wie die Kreatur, die die unblockte Kreatur angegriffen hatte, die auf die Hand zurückgenommen wurde.)
- Obwohl der Spielstein angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese bleibende Karte kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob auf dieser Kreatur Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstung angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Insbesondere kopiert er keine Effekte, die eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist, zu einer Kreatur machen. Falls der Spielstein keine Kreatur ist, sowie er ins Spiel kommt, greift er nicht an.

- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur (A) ihrerseits etwas anderes (B) kopiert hat, kommt der Spielstein als Kopie von (B) ins Spiel.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der vom Tausendgesichtigen Schatten erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn ins Spiel gebracht hat.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.

Tezzeret, Verräter des Fleisches

{2} {U} {U}

Legendärer Planeswalker — Tezzeret

4

Die erste aktivierte Fähigkeit eines Artefakts, die du pro Zug aktivierst, kostet beim Aktivieren {2} weniger.

+1: Ziehe zwei Karten. Wirf dann zwei Karten ab, es sei denn, du wirfst eine Artefaktkarte ab.

-2: Ein Artefakt deiner Wahl wird zu einer Artefaktkreatur. Falls es kein Fahrzeug ist, hat es Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4.

-6: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn ein Artefakt, das du kontrollierst, getappt wird, ziehe eine Karte.“

- Die erste Fähigkeit von Tezzeret, Verräter des Fleisches, reduziert die Kosten der ersten aktivierten Fähigkeit eines Artefakts, die du in jedem Zug beginnst, zu aktivieren. Die zweite Fähigkeit (und alle weiteren Fähigkeiten) eines Artefakts, die du in diesem Zug aktivierst, kostet beim Aktivieren nicht {2} weniger, auch falls die erste Fähigkeit, die du aktiviert hast, kein Mana gekostet hat. Dies gilt auch für Manafähigkeiten.
- Falls du beginnst, eine Fähigkeit zu aktivieren, die Mana kostet, bevor du Manafähigkeiten aktivierst, die du benötigst, um jene Fähigkeit zu bezahlen, erhält jene Fähigkeit die Kostenreduktion von Tezzeret. Die Gesamtkosten für jene Fähigkeit werden festgelegt, und du kannst dann Manafähigkeiten aktivieren, um diese zu bezahlen.
- Falls du Tezzerets zweite Loyalitätsfähigkeit aktivierst und ein Fahrzeug als Ziel bestimmst, hat es seine aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft.
- Falls Tezzerets zweite Loyalitätsfähigkeit dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Artefaktkreatur wird, zählt dies für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Fahrzeug bemannt wird, nicht als „Bemannen“ des Fahrzeugs.

Unbarmherziges Wesen

{2} {B}

Kreatur — Geist

2/3

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

Immer wenn das Unbarmherzige Wesen angreift, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag X oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück, wobei X gleich der Anzahl an modifizierten Kreaturen ist, die du kontrollierst. (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

- Der Wert von X muss sowohl bestimmt werden, wenn die Fähigkeit ausgelöst wird (damit du ein Ziel bestimmen kannst), als auch beim Verrechnen der Fähigkeit (um zu überprüfen, ob das Ziel immer noch legal ist). Falls die Anzahl an modifizierten Kreaturen, die du kontrollierst, in der Zwischenzeit so stark gesunken ist, dass das Ziel illegal ist, wird die Fähigkeit des Unbarmherzigen Wesens nicht verrechnet.
-

Unerforschter Zufluchtsort

Land

Der Unerforschte Zufluchtsort kommt getappt ins Spiel.

Sowie der Unerforschte Zufluchtsort ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.

{T}: Erzeuge ein Mana der bestimmten Farbe.

- Falls der Unerforschte Zufluchtsort aus irgendeinem Grund im Spiel ist, ohne dass eine Farbe gewählt wurde, erzeugt seine Manafähigkeit kein Mana.
-

Verankerung in der Realität

{2} {U} {U}

Hexerei

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

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Ausrüstungs- oder Fahrzeug-Karte, bringe sie ins Spiel und mische danach. Falls ihr Manabetrag kleiner ist als der Manabetrag der geopferten bleibenden Karte, wende Hellsicht 2 an.

- Du musst genau ein Artefakt oder eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne ein Artefakt oder eine Kreatur zu opfern, und du kannst nicht zusätzliche Artefakte oder Kreaturen opfern.
 - Spieler können erst antworten, sobald dieser Zauberspruch gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, auf die bleibende Karte einzuwirken, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirken kannst.
-

Verschlinger der Tugend

{1}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur stirbt, schicke sie ins Exil.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0.

Solange eine Karte, die vom Verschlinger der Tugend ins Exil geschickt wurde, Flugfähigkeit hat, hat die ausgerüstete Kreatur Flugfähigkeit. Das Gleiche gilt für Bedrohlichkeit, Eile, Erstschlag, Doppelschlag, Fluchsicherheit, Lebensverknüpfung, Reichweite, Schutz, Todesberührung, Trampelschaden, Unzerstörbarkeit und Wachsamkeit.

Ausrüsten {1}

- Falls der Verschlinger der Tugend das Spiel verlässt und ins Spiel zurückgebracht wird, ist er ein neues Objekt ohne Verbindung zu Karten, die bei vorherigen Malen, als er im Spiel war, mit ihm ins Exil geschickt wurden. Er muss dann neue Karten ins Exil schicken, um Kreaturen, die er ausrüstet, Fähigkeiten zu verleihen.

Versteckter Innenhof

Land

Sowie der Versteckte Innenhof ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

Verwende dieses Mana nur, um einen Kreaturenzauber des bestimmten Typs zu wirken oder eine Fähigkeit einer Kreatur oder Kreaturenkarte des bestimmten Typs zu aktivieren.

- Falls der Versteckte Innenhof aus irgendeinem Grund im Spiel ist, ohne dass ein Typ bestimmt wurde, kann das Mana der zweiten Manafähigkeit für nichts verwendet werden.

Volle Montur

{2} {U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges wird eine Kreatur oder ein Fahrzeug deiner Wahl zu einer Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/5.

Ziehe eine Karte.

- Die Volle Montur überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur oder des Fahrzeugs auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die ihre bzw. seine Stärke und Widerstandskraft auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
 - Falls die Volle Montur dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Artefaktkreatur wird, zählt dies für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Fahrzeug bemannt wird, nicht als „Bemannen“ des Fahrzeugs.
-

Weber der Harmonie

{1}{G}

Verzauberungskreatur — Ophis, Druiden

2/2

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

{G}, {T}: Kopiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, die du kontrollierst und die eine Verzauberung als Quelle hat. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. (*Manafähigkeiten können nicht als Ziel gewählt werden.*)

- Aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten, die Verzauberungen als Quelle haben, schließen Fähigkeiten von Verzauberungskarten ein, die aus anderen Zonen aktiviert oder ausgelöst werden können, wie zum Beispiel Blutzoll-Fähigkeiten.
-

Weisheit der Historiker

{2}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt oder eine Kreatur

Wenn die Weisheit der Historiker ins Spiel kommt und falls die verzauberte bleibende Karte eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen im Spiel ist, ziehe eine Karte.

Solange die verzauberte bleibende Karte eine Kreatur ist, erhält sie +2/+1.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Weisheit der Historiker enthält eine eingreifende Falls-Bedingung. Das bedeutet, dass du nur eine Karte ziehst, falls die verzauberte bleibende Karte sowohl zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit ausgelöst wird, als auch zu dem Zeitpunkt, zu dem sie verrechnet wird, eine Kreatur mit der höchsten Stärke ist.
 - Falls die verzauberte Kreatur als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit das Spiel verlässt, aber die Aura noch im Spiel ist, wird die Aura als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. In diesem Fall hat die Aura keine bleibende Karte verzaubert, als sie zuletzt im Spiel war, und ihr Beherrscher zieht daher keine Karte.
-

Wiedergeburt des Drachen-Kami

{2} {G}

Verzauberung — Sage

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

I, II — Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Schicke eine davon verdeckt mit einer Brutmarke ins Exil und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

III — Schicke diese Sage ins Exil und bringe sie dann transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

////

Ei des Drachen-Kami

Verzauberungskreatur — Ei

0/1

Immer wenn das Ei des Drachen-Kami oder ein Drache, den du kontrollierst, stirbt, kannst du von den Karten im Exil, die du besitzt und auf denen Brutmarken liegen, einen Kreaturenzauber wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Du kannst dir mit den ersten beiden Kapitel-Fähigkeiten der Wiedergeburt des Drachen-Kami die Karten anschauen, die du ins Exil schickst, und du darfst dies auch, nachdem die Wiedergeburt des Drachen-Kami das Spiel verlassen hat.
- Falls das Ei des Drachen-Kami und ein oder mehrere Drachen, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben, wird die Fähigkeit des Eis des Drachen-Kami mehrmals ausgelöst (einmal pro Kreatur). Jedes Mal, wenn eine dieser Fähigkeiten verrechnet wird, kannst du von den Karten im Exil, die du besitzt und auf denen Brutmarken liegen, einen Kreaturenzauber wirken.

Wolkenstahl-Kirin

{2} {W}

Artefaktkreatur — Ausrüstung, Kirin

3/2

Fliegend

Die ausgerüstete Kreatur hat Flugfähigkeit und „Du kannst die Partie nicht verlieren und deine Gegner können die Partie nicht gewinnen.“

Rekonfigurieren {5} ({5}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, an oder löse sie von einer Kreatur. Spiele Rekonfigurieren wie eine Hexerei. Solange diese Karte angelegt ist, ist sie keine Kreatur.*)

- Kein Spieleffekt kann dazu führen, dass du die Partie verlierst oder ein beliebiger Spieler die Partie gewinnt, während du eine Kreatur kontrollierst, die mit dem Wolkenstahl-Kirin ausgerüstet ist. Es ist irrelevant, ob du 0 oder weniger Lebenspunkte hast, du eine Karte ziehen musst, obwohl deine Bibliothek leer ist, du zehn oder mehr Giftmarken hast, du am Ende deiner Neun Leben bist, dein Gegner eine Triskaidekaphile ist usw. Du spielst weiter.
- Bestimmte Umstände können allerdings trotzdem dazu führen, dass du die Partie verlierst. Du verlierst zum Beispiel die Partie, falls du aufgibst oder falls während eines sanktionierten Turniers aufgrund eines Verstoßes gegen die Turnierregeln ein Game Loss oder Match Loss gegen dich verhängt wird.

- Falls du in einer Partie Two-Headed Giant eine Kreatur kontrollierst, die mit dem Wolkenstahl-Kirin ausgerüstet ist, kann dein Team die Partie nicht verlieren und das gegnerische kann Team die Partie nicht gewinnen.
 - Falls du 0 oder weniger Lebenspunkte hast, während der Wolkenstahl-Kirin an eine Kreatur angelegt ist, führt das Aktivieren von Rekonfigurieren, um den Wolkenstahl-Kirin an eine andere Kreatur, die du kontrollierst, anzulegen, nicht dazu, dass du die Partie verlierst. Du verlierst die Partie, falls der Wolkenstahl-Kirin gelöst oder an eine Kreatur angelegt wird, die du nicht kontrollierst.
-

KAMIGAWA: NEON-DYNASTIE KARTENSPEZIFISCHES ZU COMMANDER

Akki-Kampftrupp

{5} {R}

Kreatur — Goblin, Samurai

6/6

Immer wenn eine oder mehrere modifizierte Kreaturen, die du kontrollierst, angreifen, enttappe alle modifizierten Kreaturen, die du kontrollierst. Nach dieser Kampfphase gibt es eine zusätzliche Kampfphase. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit des Akki-Kampftrupps gibt dir keine zusätzlichen Hauptphasen. Das bedeutet, dass du direkt vom Ende-des-Kampfes-Segment einer Kampfphase zum Beginn-des-Kampfes-Segment der nächsten übergehst.
-

Aufsteigender Tempeldiener

{4} {G}

Kreatur — Mensch, Mönch

1/1

Der Aufsteigende Tempeldiener kommt für jede +1/+1-Marke auf anderen Kreaturen, die du kontrollierst, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Zu Beginn deines Versorgungssegments verdoppelst du die Anzahl an +1/+1-Marken auf dem Aufsteigenden Tempeldiener.

- Falls der Aufsteigende Tempeldiener gleichzeitig mit anderen Kreaturen ins Spiel kommt, zählt er keine Marken, mit denen jene anderen Kreaturen ins Spiel kommen würden.
-

Eintracht mit den Kami

{3} {G}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments bestimmst du eines oder mehrere —

- Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, auf der eine Marke liegt.
- Ziehe eine Karte, falls du eine verzauberte Kreatur kontrollierst.
- Erzeuge einen 1/1 farblosen Geist-Kreaturenspielstein, falls du eine ausgerüstete Kreatur kontrollierst.

- Du kannst den ersten Modus nicht bestimmen, es sei denn, du hast ein legales Ziel dafür. Du kannst den zweiten oder dritten Modus auch bestimmen, falls du zu dem Zeitpunkt, zu dem diese Fähigkeit ausgelöst wird, keine verzauberte oder ausgerüstete Kreatur kontrollierst.
- Falls du den ersten Modus bestimmst und die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet werden soll, ein illegales Ziel ist, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte geschieht, auch falls du noch andere Modi bestimmt hast.

Go-Shintai des Ursprungs allen Lebens

{3} {G}

Legendäre Verzauberungskreatur — Schrein

3/4

{W} {U} {B} {R} {G}, {T}: Bringe eine Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Immer wenn der Go-Shintai des Ursprungs allen Lebens oder ein anderer Nichtspielstein-Schrein unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 farblosen Schrein-Verzauberungskreaturenspielstein.

- Falls eine Spielstein-Kopie des Go-Shintai des Ursprungs allen Lebens ins Spiel kommt, löst sie ihre eigene ausgelöste Fähigkeit aus.

Hilfe der Rauchgeister

{X} {R}

Hexerei

Erzeuge für jede von bis zu X Kreaturen deiner Wahl einen an jene Kreatur angelegten roten Aura-Verzauberungsspielstein namens Rauch-Segen. Die Spielsteine haben „Verzaubert eine Kreatur“ und „Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, fügt sie ihrem Beherrscher 1 Schadenspunkt zu und du erzeugst einen Schatz-Spielstein.“

- Falls ein Rauch-Segen, der durch die Hilfe der Rauchgeister erzeugt würde, aus irgendeinem Grund nicht an die Kreatur angelegt werden kann, wird der Spielstein nicht erzeugt.
-

Hochstapler-Mech
{1}{U}
Artefakt — Fahrzeug
3/1

Du kannst den Hochstapler-Mech als Kopie einer Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, ins Spiel kommen lassen, außer dass er ein Fahrzeug-Artefakt mit Bemannen 3 ist und alle anderen Kartentypen verliert. Bemannen 3

- Der Hochstapler-Mech kopiert keine Untertypen, die sich auf einen Kartentyp beziehen, den er verloren hat. Falls der Hochstapler-Mech zum Beispiel als Kopie eines 1/1 Mensch-Soldat-Spielsteins ins Spiel kommt, ist er weder ein Mensch noch ein Soldat. Er erhält diese Untertypen nicht, falls er später bemannt wird.
- Falls der Hochstapler-Mech als Kopie einer Kreatur ins Spiel kommt, die auch ein Planeswalker war, verliert er sowohl den Kartentyp Planeswalker als auch den Kartentyp Kreatur. Sein Beherrscher kann Loyalitätsfähigkeiten, die er nun besitzt, wie üblich aktivieren, aber er kann nicht angegriffen werden und verliert keine Loyalitätsmarken, wenn ihm Schaden zugefügt wird.

Kaima, die zerbrochene Ruhe
{2}{R}{G}
Legendäre Kreatur — Geist
3/3

Zu Beginn deines Endsegments stachelst du jede Kreatur an, die ein Gegner kontrolliert und die von einer Aura, die du kontrollierst, verzaubert wird. Lege für jede Kreatur, die auf diese Weise angestachelt wurde, eine +1/+1-Marke auf Kaima, die zerbrochene Ruhe. *(Bis zu deinem nächsten Zug greifen die angestachelten Kreaturen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

- Die durch diese Fähigkeit angestachelten Kreaturen werden festgelegt, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Eine Kreatur, die später verzaubert wird oder eine Aura, die später von einer Kreatur entfernt wird ändert nicht, ob die Kreatur angestachelt ist oder nicht.

Kami des Festivals
{4}{R}
Kreatur — Geist
3/3

Immer wenn eine modifizierte Kreatur, die du kontrollierst, angreift, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen. *(Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.)*
Immer wenn du einen Zauberspruch aus dem Exil wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Du musst trotzdem alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, um auf diese Weise eine Karte zu spielen. Du kannst also ein Land nur während deiner eigenen Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.
-

Kollision der Reiche

{6} {R}

Hexerei

Jeder Spieler mischt alle Kreaturen, die er besitzt, in seine Bibliothek. Jeder Spieler, der auf diese Weise eine Nichtspielsteinkreatur in seine Bibliothek gemischt hat, deckt Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Kreaturenkarte aufdeckt, dann bringt er sie ins Spiel und legt den Rest in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek.

- Alle Kreaturen werden gleichzeitig in die Bibliotheken ihrer Besitzer gemischt. Dann decken alle Spieler, die auf diese Weise Nichtspielsteinkreaturen in ihre Bibliothek gemischt haben, Karten auf. Dann kommen alle Kreaturenkarten, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, gleichzeitig ins Spiel. Dann werden die restlichen Karten unter die Bibliotheken ihrer Besitzer gelegt. Fähigkeiten, die während dieses Vorgangs ausgelöst wurden, werden im Anschluss daran, beginnend mit dem aktiven Spieler, in einer Reihenfolge, die dieser Spieler bestimmt, auf den Stapel gelegt. Danach wird in Zugreihenfolge mit den ausgelösten Fähigkeiten der anderen Spieler ebenso verfahren. Die Fähigkeiten des Spielers, dessen Fähigkeiten zuletzt auf den Stapel gelegt wurden, werden zuerst verrechnet. Ein Spieler, der keine Kreaturen oder nur Kreaturenspielsteine kontrolliert, mischt trotzdem seine Bibliothek.
 - Jeder Spieler deckt maximal eine Kreaturenkarte auf und bringt sie ins Spiel. Er deckt nicht eine Kreaturenkarte pro Nichtspielsteinkreatur, die er in seine Bibliothek mischt, auf, sondern maximal eine.
-

Luftvermesser

{2} {W}

Artefakt — Fahrzeug

3/4

Fliegend

Immer wenn der Luftvermesser angreift und falls der verteidigende Spieler mehr Länder kontrolliert als du, durchsuche deine Bibliothek nach einer Ebene-Standardlandkarte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

Bemannen 2

- Die ausgelöste Fähigkeit des Luftvermessers hat eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Das bedeutet, dass (1) die Fähigkeit gar nicht ausgelöst wird, falls der verteidigende Spieler nicht mehr Länder als du kontrolliert, und dass (2) die Fähigkeit keinen Effekt hat, falls du mindestens so viele Länder wie der verteidigende Spieler hast, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
-

Myojin der kryptischen Träume

{5}{U}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Geist

3/3

Der Myojin der kryptischen Träume kommt mit einer Unzerstörbar-Marke ins Spiel, falls du ihn aus deiner Hand gewirkt hast.

Entferne eine Unzerstörbar-Marke vom Myojin der kryptischen Träume: Kopiere einen Bleibende-Karte-Zauberspruch deiner Wahl, den du kontrollierst, dreimal.

(Die Kopien werden zu Spielsteinen.)

- Falls du einen Bleibende-Karte-Zauberspruch kopierst, der Ziele hat, wie zum Beispiel einen Aura-Zauberspruch, bleiben die Ziele gleich.

Myojin der überragenden Kraft

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

Legendäre Kreatur — Geist

8/8

Der Myojin der überragenden Kraft kommt mit einer Unzerstörbar-Marke ins Spiel, falls du ihn aus deiner Hand gewirkt hast.

Entferne eine Unzerstörbar-Marke vom Myojin der überragenden Kraft: Verteile acht +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Du bestimmst, wie die Marken verteilt werden, sowie du die letzte Fähigkeit des Myojin der überragenden Kraft aktivierst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten. Du kannst daher nicht mehr als acht Ziele bestimmen, damit mehr Kreaturen Trampelschaden verursachen.

Schnelle Rekonfiguration

{W}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur oder ein Fahrzeug

Die verzauberte bleibende Karte ist ein Fahrzeug-Artefakt mit Bemannen 5 und verliert alle anderen Kartentypen. *(Sie ist keine Kreatur, es sei denn, sie ist bemannt.)*

- Die bleibende Karte behält all ihre Fähigkeiten. Falls die Schnelle Rekonfiguration also ein Fahrzeug verzaubert, erhält dieses Fahrzeug zusätzlich zu allen eigenen Bemannen-Fähigkeiten, die es bereits hatte, Bemannen 5.
- Falls die verzauberte bleibende Karte angreift oder blockt (oder ein Planeswalker ist, der angegriffen wird), wenn die Schnelle Rekonfiguration an sie angelegt wird, wird jene bleibende Karte aus dem Kampf entfernt.
- Falls die Schnelle Rekonfiguration an eine Kreatur angelegt wird, die auch ein Planeswalker ist, verliert jene bleibende Karte ihren Planeswalkertyp. Ihr Beherrscher kann immer noch ganz normal ihre

Loyalitätsfähigkeiten aktivieren, aber sie kann nicht angegriffen werden und Schaden, der ihr zugefügt wird, entfernt keine Loyalitätsmarken.

- Falls die Schnelle Rekonfiguration an eine Kreatur angelegt wird, die ebenfalls eine Ausrüstung ist, wird jene bleibende Karte zum Fahrzeug und behält ihren Ausrüstung-Untertyp und die dazugehörigen Fähigkeiten. Sie kann immer noch mithilfe einer Ausrüsten-Fähigkeit oder einer Rekonfigurieren-Fähigkeit ausgerüstet werden. Falls sie bemannt wird, während sie an eine Kreatur angelegt ist, wird sie von jener Kreatur gelöst.

Tanuki-Verpflanzer

{3}{G}

Artefaktkreatur — Ausrüstung, Hund

2/4

Immer wenn der Tanuki-Verpflanzer oder die ausgerüstete Kreatur angreift, erzeuge {G} in Höhe seiner bzw. ihrer Stärke. Bis zum Ende des Zuges verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden.

Rekonfigurieren {3} (*{3}: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, an oder löse sie von einer Kreatur. Spiele Rekonfigurieren wie eine Hexerei. Solange diese Karte angelegt ist, ist sie keine Kreatur.*)

- Falls der Tanuki-Verpflanzer angreift, verwende seine Stärke, um zu bestimmen, wie viel {G} du erzeugst. Falls die ausgerüstete Kreatur angreift, verwende ihre Stärke. In beiden Fällen verwendest du die Stärke, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Außerdem gilt in beiden Fällen: Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu bestimmen, wie viel {G} du erzeugst.

Trommelbrüller

{2}{W}

Kreatur — Geist

2/1

Fliegend

Enttappe während der Enttappsegmente aller anderen Spieler alle Kreaturen, die du kontrollierst.

- Andere Effekte können verhindern, dass eine Kreatur während eines Enttappsegments enttappt wird. Schau jedoch genau hin, denn viele Effekte bestimmen, dass die Kreatur nicht im Enttappsegment ihres Beherrschers enttappt wird. Die Fähigkeit des Trommelbrüllers kommt jedoch in den Enttappsegmenten der anderen Spieler zur Anwendung. Falls eine Karte wie oben beschrieben formuliert ist, kann sie vom Trommelbrüller enttappt werden.
 - Alle deine Kreaturen enttappen während der Enttappsegmente aller anderen Spieler. Du kannst dir nicht aussuchen, was enttappt wird.
-

Wuchernde Verjüngerin
{3}{G}
Kreatur — Pflanze, Hydra
0/0

Die Wuchernde Verjüngerin kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

Wenn die Wuchernde Verjüngerin stirbt, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu X Standardland-Karten, wobei X gleich der Stärke der Wuchernden Verjüngerin ist, bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Verwende die Stärke der Wuchernden Verjüngerin, mit der sie zuletzt im Spiel existierte, um für ihre letzte Fähigkeit den Wert von X zu bestimmen.

Magic: The Gathering, Magic, Strixhaven: Akademie der Magier, Kaldheim, Abenteuer in den Vergessenen Realms, Innistrad und Kamigawa sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2022 Wizards.