

## Sethinweise zu *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*

Zusammengestellt von Eric Levine

Letzte Änderung: 14. August 2025

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann vorkommen, dass mit der Veröffentlichung zukünftiger Sets 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 *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles* mit dem Set-Code TMT sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Magic: The Gathering Grundstein*, *Wildnis von Eldraine*, *Die verlorenen Höhlen von Ixalan*, *Mord in Karlov Manor*, *Outlaws von Thunder Junction*, *Der Große Coup*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: Haus des Schreckens*, *Ätherdrift*, *Tarkir: Drachensturm*, *Magic: The Gathering – FINAL FANTASY*, *Am Rande der Ewigkeiten*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*, *Magic: The Gathering | Avatar – Der Herr der Elemente*, *Lorwyns Finsternis* und *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles*.

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

Das *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles* Release umfasst außerdem Quellmaterial-Karten ohne Rand mit dem Set-Code PZA. Diese wiederaufgelegten Karten sind in allen Formaten erlaubt, in denen sie auch bisher bereits legal waren.

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

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

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

---

## Neue Schlüsselwortfähigkeit: Finte

Die Ausbildung zum Ninja ist nicht einfach, bringt aber jede Menge Vorteile mit sich. Die Fähigkeiten der Ninja Turtles und die ähnlichen Kampfkünste anderer Charaktere werden in diesem Release durch die Fähigkeit *Finte* repräsentiert. Finte erlaubt dir, Zaubersprüche zu einem unerwarteten Zeitpunkt und oft für reduzierte Kosten zu wirken, wobei du als zusätzliche Kosten einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf deine Hand zurückbringen musst. Kreaturen, die für ihre Finte-Kosten gewirkt werden, kommen angreifend ins Spiel und manche Zaubersprüche haben zusätzliche Effekte, wenn sie für ihre Finte-Kosten gewirkt werden!

Splinter, Hamato Yoshi

{1}{B}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Ratte

1/3

Finte {B} (*Du kannst diesen Zauberspruch während des Blocker-deklarieren-Segments für {B} wirken, falls du zusätzlich einen deiner ungeblockten Angreifer auf die Hand zurückbringst. Diese Kreatur kommt getappt und angreifend ins Spiel.*)

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

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

Leonardos Kampfkunst

{3}{W}

Hexerei

Finte {1}{W} (*Du kannst diesen Zauberspruch während des Blocker-deklarieren-Segments für {1}{W} wirken, falls du zusätzlich einen deiner ungeblockten Angreifer auf die Hand zurückbringst.*)

Bringe eine oder zwei Kreaturenkarten deiner Wahl mit jeweils Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Zaubersprüche können für ihre Finte-Kosten nur im Blocker-deklarieren-Segment in deinem Zug (nachdem dein Gegner entschieden hat, ob er blockt) zu jedem Zeitpunkt gewirkt werden, zu dem du auch einen Spontanzauber wirken könntest.
- Falls die Finte-Kosten eines Kreaturenzaubers bezahlt wurden, kommt die Kreatur, zu der er wird, getappt und denselben Spieler, denselben Planeswalker oder dieselbe Schlacht angreifend ins Spiel, den bzw. die die Kreatur angegriffen hat, die auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht wurde, um die Finte-Kosten zu bezahlen. Diese Regel gilt spezifisch für Finte; falls aus anderen Gründen eine Kreatur angreifend ins Spiel gebracht wird, entscheidet der Beherrscher der Kreatur, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht sie angreift.
- Obwohl eine Kreatur, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, angreifend ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn jene Kreatur angreifend ins Spiel kommt.

---

## Neues Fähigkeitswort: Abgehauen

Wenn in einem Kampf plötzlich Gegner auftauchen, ist das immer ein Problem, aber auch wenn sie plötzlich abhauen und nicht mehr zu sehen sind, kann dies Grund zur Sorge sein. Das Fähigkeitswort *Abgehauen* gruppiert Fähigkeiten zusammen, die prüfen, ob in diesem Zug ein Permanent unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat.

Mystiker des Foot-Clans  
{3} {B}  
Kreatur — Mensch, Ninja, Hexenmeister  
2/4  
Lebensverknüpfung  
*Abgehauen* — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls in diesem Zug ein Permanent unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, erzeuge einen 1/1 schwarzen Ninja-Kreaturespielstein.

Michelangelo, Meister der Spiele  
{2} {G}  
Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte  
3/3  
*Abgehauen* — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug ein Permanent unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, lege eine +1/+1-Marke auf Michelangelo.

- Manche Abgehauen-Fähigkeiten, wie diejenigen der Karten oben, sind ausgelöste Fähigkeiten mit eingreifenden Falls-Bedingungen. Falls in jenem Zug kein Permanent unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, bevor jene Abgehauen-Fähigkeit ausgelöst würde, wird sie gar nicht ausgelöst.

---

### Neuer vordefinierter Spielstein: Mutagen

In diesem Release tummeln sich jede Menge Mutanten (darunter natürlich auch die Ninja Turtles selbst) und die meisten von ihnen wären keine Mutanten, wenn es keine *Mutagene* gäbe! Mutagen-Spielsteine repräsentieren die Substanz, die das Schicksal vieler dieser Charaktere bestimmt hat.

Krustentier-Kommando  
{1} {U}  
Kreatur — Krabbe, Mutant, Soldat  
0/3  
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen Mutagen-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, opfere diesen Spielstein: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)*

Mutanten-Kettenreaktion  
{2} {G}  
Hexerei  
Zerstöre bis zu ein Artefakt, eine Verzauberung oder eine fliegende Kreatur deiner Wahl. Erzeuge einen Mutagen-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, opfere diesen Spielstein: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)*

- Mutagen-Spielsteine sind eine Sorte vordefinierter Spielsteine. Jeder von ihnen ist ein farbloses Artefakt mit dem Artefakt-Untertyp Mutagen und der Fähigkeit „{1}, {T}, opfere diesen Spielstein: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

- Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Mutagen-Spielsteine erzeugen, erfordern Ziele. Falls alle Ziele illegal sind, sowie ein solcher Zauberspruch bzw. eine solche Fähigkeit verrechnet werden soll, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Der Mutagen-Spielstein wird nicht erzeugt.

---

### Wiederkehrende Mechanik: Speise

Die Ninja Turtles lieben Essen. Am liebsten mögen sie Pizza, darunter auch Pizza mit außergewöhnlichem Belag. Der Artefakttyp *Speise* kommt auf bestimmten gedruckten Karten in diesem Release sowie auf Speise-Spielsteinen vor. Letztere sind Artefaktspielsteine mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“

Scharfe Haferbrei-Pizza  
 {2} {R}  
 Artefakt — Speise  
 Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, fügt es einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte und dir 3 Schadenspunkte zu.  
 {2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

Stibitzendes Spatzenhirn  
 {W}  
 Kreatur — Vogel, Mutant  
 0/2  
 Fliegend  
 Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, erzeuge einen Speise-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

- Speise ist ein Artefakttyp. Auch wenn das Wort auf einigen Kreaturen erscheint, ist es niemals ein Kreaturentyp.
- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein. Du kannst beispielsweise Pizza Face (eine Legendäre Artefaktkreatur — Speise, Mutant) opfern, um die Fähigkeit der Maralaub-Reiterin zu aktivieren (eine Fähigkeit mit „Opfere eine Speise“ in ihren Kosten). Du kannst nicht ein und dieselbe Speise opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du nicht einen Speise-Spielstein opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und damit gleichzeitig auch die Fähigkeit der Maralaub-Reiterin zu aktivieren.
- Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Speise-Spielsteine erzeugen, benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls alle Ziele illegal sind, sowie ein solcher Zauberspruch bzw. eine solche Fähigkeit verrechnet werden soll, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Du erzeugst keine Speise-Spielsteine.
- Denke daran: Die Karten sind nicht zum Verzehr geeignet. (Und bereite auf keinen Fall die Pizzen zu, die auf ihnen abgebildet sind. Schließlich hast du nicht den Magen einer Ninja Turtle.)

---

### Wiederkehrender Verzauberungstyp: Klasse

Dieses Release enthält einen Zyklus von *Klasse*-Verzauberungen, die die vielen Talente der Ninja Turtles (und in einem Fall das einer ihrer Verbündeten) zur Schau stellen. Jede davon beginnt mit einer einzelnen Fähigkeit, aber

durch harte Arbeit und, zugegeben, etwas Mana kannst du sie auf Stufe 2 und Stufe 3 bringen, um dir Zugriff auf zusätzliche, mächtige Fähigkeiten zu verschaffen!

Führungstalent

{1}{W}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Immer wenn du angreifst, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl.

{2}{W}: Stufe 2

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt und falls eine Marke auf ihr lag, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

{3}{W}: Stufe 3

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

Rafael kommt cool

{1}{R}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Immer wenn du angreifst, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

{1}{R}: Stufe 2

Immer wenn du eine Karte abwirfst, fügt diese Klasse jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

{1}{R}: Stufe 3

Wenn diese Klasse Stufe 3 erreicht, durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, nimm sie auf deine Hand, mische und wirf dann eine per Zufall bestimmte Karte ab.

- Die Textboxen von Klasse-Karten sind in mehrere Bereiche aufgeteilt. Mit Ausnahme des obersten Bereiches enthält jeder Bereich eine *Klasse-Stufenleiste* samt Kosten und einer Stufennummer. Jede davon repräsentiert eine aktivierte Fähigkeit mit den aufgelisteten Kosten, die die Klasse auf die in jener Leiste angegebene Stufe bringt.
- Jede Klasse beginnt auf Stufe 1 und hat die Fähigkeiten, die im obersten Bereich ihrer Textbox angegeben sind. Sobald eine Klasse Stufe 2 oder Stufe 3 erreicht, hat sie außerdem alle Fähigkeiten, die in den jeweiligen Bereichen ihrer Textbox aufgelistet sind.
- Durch das Erhöhen der Stufe werden Fähigkeiten, die eine Klasse auf einer vorherigen Stufe hatte, nicht entfernt.
- Eine Fähigkeit, die eine Klasse auf eine höhere Stufe bringt, ist normalerweise eine aktivierte Fähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Du kannst eine Fähigkeit, die eine Klasse auf eine bestimmte Stufe bringt, nicht aktivieren, falls jene Klasse jene Stufe oder eine höhere bereits erreicht hat. Falls eine Klasse beispielsweise bereits Stufe 2 erreicht hat, kannst du die Fähigkeit, die sie auf Stufe 2 bringt, nicht erneut aktivieren.
- Es gibt keine Beschränkung, wie viele Klasse-Permanente du kontrollieren kannst, unabhängig davon, ob sie die gleichen oder unterschiedliche Klassen sind. Die Stufe wird für jedes Klasse-Permanent separat nachverfolgt.

---

## Wiederkehrende Mechanik: Partner (mit einer neuen Variante)

Sechs Karten im Commander-Deck dieses Releases haben die Fähigkeit „Partner — Charakterauswahl“. Dies ist eine Variante der Partner-Fähigkeit, die dir erlaubt, zwei Commander zu haben, falls bei beiden dieselbe Variante nach der Partner-Fähigkeit aufgelistet ist. Viel Spaß beim Kombinieren!

Leonardo, das Gleichgewicht  
{3}{W}  
Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte  
3/3  
Immer wenn ein Spielstein unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke legen. Tue dies nur einmal pro Zug.  
{W}{U}{B}{R}{G}: Bis zum Ende des Zuges erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, Bedrohlichkeit, Lebensverknüpfung und verursachen Trampelschaden.  
Partner — Charakterauswahl (*Du kannst zwei Commander haben, falls beide diese Fähigkeit haben.*)

Donatello, das Köpfchen  
{2}{U}  
Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte  
2/4  
Falls ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen jene Spielsteine plus ein Mutagen-Spielstein erzeugt.  
Partner — Charakterauswahl (*Du kannst zwei Commander haben, falls beide diese Fähigkeit haben.*)

- Du kannst zwei Commander haben, falls beide „Partner — Charakterauswahl“ haben. Du kannst sie nicht mit Karten kombinieren, die andere Partner-Fähigkeiten haben.
- Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Donatello, das Köpfchen, und Splinter, der Mentor, deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Blau und/oder Schwarz in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Rot, Grün oder Weiß. (Falls Leonardo, das Gleichgewicht, einer deiner Commander ist, kann dein Deck Karten mit beliebigen Farben oder Farbkombinationen in ihrer Farbidentität enthalten, unabhängig davon, wer dein anderer Commander ist.)
- Beide Commander starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die passenden Partner-Fähigkeiten haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
- Falls sich etwas auf deinen Commander bezieht, solange du zwei Commander hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Commander

auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Commander.

- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.

---

### ***Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles* HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:**

April O'Neil, Hacktivistin

{3}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher

1/5

Zu Beginn deines Endsegments ziehst du für jeden Kartentyp unter den Zaubersprüchen, die du in diesem Zug gewirkt hast, eine Karte.

- Zu den Kartentypen in *Magic* zählen: Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschnit sind Übertypen, keine Kartentypen; Mensch und Forscher sind Untertypen, keine Kartentypen.

---

April O'Neil, Kunoichi in spe

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ninja

2/2

Wenn April O'Neil ins Spiel kommt, wende Hellsicht 2 an. (*Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an und lege dann eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.*)

April O'Neil kann von Kreaturen mit Stärke 3 oder mehr nicht geblockt werden.

- Sobald April geblockt wurde, führt das Verändern der Stärke der blockenden Kreatur auf 3 oder mehr nicht dazu, dass April ungeblockt wird.
-

Auf die Schnelle, immer helle!

{1}{U}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Wenn diese Klasse ins Spiel kommt, millst du zwei Karten, ziehst zwei Karten und wirfst dann zwei Karten ab.

{1}{U}: Stufe 2

Wenn diese Klasse Stufe 2 erreicht, bringe bis zu zwei Artefaktkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

{4}{U}: Stufe 3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du drei +1/+1-Marken auf ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst. Falls es keine Kreatur ist, wird es zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer 0/0 Roboter-Kreatur.

- Die Stufe-3-Fähigkeit von Auf die Schnelle, immer helle! entfernt keine Fähigkeiten, die das Artefakt deiner Wahl hat.
- Das Artefakt behält alle Typen, Untertypen und Übertypen, die es hat.
- Falls das Artefakt deiner Wahl eine angelegte Ausrüstung ist, wird es gelöst. Falls eine Ausrüstung ohne Rekonfigurieren zu einer Artefaktkreatur wird, kann sie nicht an eine andere Kreatur angelegt werden.
- Falls das Artefakt deiner Wahl ein Fahrzeug ist, werden seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf 0/0 gesetzt. Durch Bemannen des Fahrzeugs werden seine Stärke und Widerstandskraft nicht wiederhergestellt.
- Falls das Artefakt deiner Wahl Stationieren hat, werden seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf 0/0 gesetzt. Durch das Legen von Ladungsmarken auf jenes Artefakt werden seine Stärke und Widerstandskraft in keinem seiner Streifen wiederhergestellt.
- Die resultierende Artefaktkreatur kann in deinem Zug angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann sie eine Kreatur ist. Nur wie lange sie bereits im Spiel ist, ist wichtig.

---

Avatar des Nordwinds

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

Kreatur — Drache, Geist, Avatar

5/5

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls du sie gewirkt hast, kannst du eine Karte, die du besitzt und die sich außerhalb der Partie befindet, auf deine Hand nehmen.

- In einer Casual-Partie kommt die Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, aus deiner persönlichen Sammlung. In einem Turnier-Event muss sich eine Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, in deinem Sideboard befinden. In Limited-Events gehört zu deinem Sideboard auch eine beliebige Anzahl an Standardländern. Du kannst dir dein Sideboard jederzeit ansehen.
-

Avatar des Südwinds

{3} {B}

Kreatur — Ophis, Geist, Avatar

3/4

Todesberührung

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe ihrer

Widerstandskraft dazu.

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

- Verwende die Widerstandskraft, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du durch die zweite Fähigkeit des Avatars des Südwinds dazuerhältst.
- Die letzte Fähigkeit des Avatars des Südwinds wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch das Unlautere Geschäft oder 3 Lebenspunkte durch die Guacamole-Marshmallow-Pizza dazuerhältst.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die letzte Fähigkeit des Avatars des Südwinds zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und die letzte Fähigkeit des Avatars des Südwinds wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die letzte Fähigkeit des Avatars des Südwinds ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

---

Bot-Balgerei

{3} {R}

Hexerei

Die Bot-Balgerei fügt einer Kreatur deiner Wahl 6

Schadenspunkte zu. Falls jene Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Der Ersatzeffekt der Bot-Balgerei schickt die als Ziel gewählte Kreatur ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens.
-

### Chrome Dome

{2}

Artefaktkreatur — Roboter, Ninja

1/3

Andere Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, erhalten

+1/+0.

{5}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines anderen Artefakts deiner Wahl ist, das du kontrollierst.

Der Spielstein erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf das Originalartefakt aufgedruckt war (es sei denn, jenes Artefakt kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Artefakt getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Artefakt {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Artefakt ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Artefakt (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls das von dem Spielstein kopierte Artefakt irgendwelche „wenn [dieses Artefakt] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein ebenfalls jene Fähigkeiten und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ebenso gilt: Alle „sowie [dieses Artefakt] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Artefakt] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die der Spielstein kopiert hat, funktionieren ebenfalls.

---

### Das Klonen von Shredder

{4} {B} {B}

Verzauberung — Sage

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

I — Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er nicht legendär ist und zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Mutant ist.

II, III — Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer von dieser Sage ins Exil geschickten Karte ist, außer dass er nicht legendär ist und zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Mutant ist.

- Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der von einer der Kapitel-Fähigkeiten von Das Klonen von Shredder erzeugte Spielstein genau das, was auf die Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert keine Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde oder bevor sie ins Exil geschickt wurde.
- Der Spielstein ist nicht legendär und ist zusätzlich zu seinen anderen Kreaturentypen ein Mutant. Dies ist ein kopierbarer Wert des Spielsteins, den andere Effekte kopieren können.
- Falls eine von dem Spielstein kopierte Karte irgendwelche „wenn diese Kreatur ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der entsprechende Spielstein ebenfalls diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst,

wenn er erzeugt wird. Ebenso gilt: Alle „sowie diese Kreatur ins Spiel kommt“- oder „diese Kreatur kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die der Spielstein kopiert hat, funktionieren ebenfalls.

---

#### Der Letzte Ronin

{4} {B} {G}

Verzauberung — Sage

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

I — Zerstöre alle Kreaturen.

II — Du millst vier Karten. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

III — Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, in diesem Zug alleine angreift, lege drei +1/+1-Marken auf sie. Bis zum Ende des Zuges verursacht sie Trampelschaden und erhält Lebensverknüpfung und Unzerstörbarkeit.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die zweite Kapitel-Fähigkeit von Der Letzte Ronin ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise vier Karten millst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- 

#### Der Schleim

{2}

Legendäres Artefakt

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, das Spiel verlässt, erzeuge für jede +1/+1-Marke auf ihr einen Mutagen-Spielstein.

*(Ein Mutagen-Spielstein ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, opfere diesen Spielstein: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)*

{T}: Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen Mutagen-Spielstein.

- Falls so viele -1/-1-Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt werden, dass ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt (oder dass der auf ihr vermerkte Schaden tödlicher Schaden wird), erhältst du für jede +1/+1-Marke, die auf ihr lag, als die -1/-1-Marken auf sie gelegt wurden, einen Mutagen-Spielstein. Falls zum Beispiel drei +1/+1-Marken auf einer Kreatur liegen und sie vier -1/-1-Marken erhält, erhältst du drei Mutagen-Spielsteine. Der Grund dafür ist, dass die ausgelöste Fähigkeit des Schleims prüft, welchen Zustand die Kreatur hatte, unmittelbar bevor sie das Spiel verließ. Zu diesem Zeitpunkt hatte die Kreatur noch alle Marken.
-

Die Neutrinos

{2}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Elf, Rebell

2/4

Fliegend

*Allianz* — Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhalten Die Neutrinos +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn Die Neutrinos angreifen, schicke bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du besitzt, ins Exil und bringe sie dann getappt und angreifend unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Sobald eine auf diese Weise ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das Permanent, das ins Exil geschickt wurde, angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Du bestimmst den Spieler, den Planeswalker oder die Schlacht, den bzw. die die zurückgebrachte Kreatur angreift. Das muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die Die Neutrinos oder irgendwelche anderen angreifenden Kreaturen angreifen.
- Obwohl die Kreatur, die du ins Spiel bringst, angreifend ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn jene Kreatur angreifend ins Spiel kommt. (Alle Fähigkeiten, die ausgelöst wurden, bevor Die Neutrinos die Kreatur ins Exil geschickt haben, sind nicht betroffen und die Quelle jener Fähigkeiten ist jene Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, nicht die Kreatur, die nun angreift.)

---

Dimensionales Exil

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Standardland, das du kontrollierst

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

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

Don & Leo, Problemlöser  
{3} {W/U} {W/U}  
Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte  
4/6

Wachsamkeit  
Zu Beginn deines Endsegments schickst du bis zu ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, und bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Bringe sie dann unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.

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

---

Don & Raph, harte Wissenschaft  
{1} {U/R} {U/R}  
Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte  
2/4

Bedrohlich  
Immer wenn Don & Raph angreifen, hat der nächste Nichtkreatur-Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, Affinität zu Artefakten. *(Er kostet beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.)*

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie Affinität zu Artefakten) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
  - Im seltenen Fall, in dem die letzte Fähigkeit von Don & Raph mehr als einmal im selben Zug verrechnet wird (wahrscheinlich weil es mehrere Kampfphasen gab), kann ein einzelner Nichtkreatur-Zauberspruch mehrfach Affinität zu Artefakten haben. Jene Fähigkeiten sind kumulativ. Falls du beispielsweise zweimal im selben Zug mit Don & Raph angegriffen hast, ohne dazwischen einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt zu haben, würde der nächste Nichtkreatur-Zauberspruch, den du in jenem Zug wirkst, beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {2} weniger kosten.
-

Donatello, Geräte-Genie

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

3/2

Finte {1}{U} (*Du kannst diesen Zauberspruch während des Blocker-deklarieren-Segments für {1}{U} wirken, falls du zusätzlich einen deiner ungeblockten Angreifer auf die Hand zurückbringst. Diese Kreatur kommt getappt und angreifend ins Spiel.*)

Immer wenn Donatello einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefakts deiner Wahl ist, das du kontrollierst.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf das Originalartefakt aufgedruckt war (es sei denn, jenes Artefakt kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Artefakt getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Artefakt {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Artefakt ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Artefakt (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls das von dem Spielstein kopierte Artefakt irgendwelche „wenn [dieses Artefakt] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein ebenfalls jene Fähigkeiten und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ebenso gilt: Alle „sowie [dieses Artefakt] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Artefakt] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die der Spielstein kopiert hat, funktionieren ebenfalls.

---

Donatello, mutierter Mechaniker

{3}{U}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

3/5

{T}: Lege drei +1/+1-Marken auf ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst. Falls es keine Kreatur ist, wird es zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer 0/0 Roboter-Kreatur. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Immer wenn ein Artefakt, das du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird und falls Marken auf ihm lagen, lege jene Marken auf bis zu ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst.

- Donatellos erste Fähigkeit entfernt keine Fähigkeiten, die das Artefakt deiner Wahl hat.
- Das Artefakt behält alle Typen, Untertypen und Übertypen, die es hat.
- Falls das Artefakt deiner Wahl eine angelegte Ausrüstung ist, wird es gelöst. Falls eine Ausrüstung ohne Rekonfigurieren zu einer Artefaktkreatur wird, kann sie nicht an eine andere Kreatur angelegt werden.

- Falls das Artefakt deiner Wahl ein Fahrzeug ist, werden seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf 0/0 gesetzt. Durch Bemannen des Fahrzeugs werden seine Stärke und Widerstandskraft nicht wiederhergestellt.
- Falls das Artefakt deiner Wahl Stationieren hat, werden seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf 0/0 gesetzt. Durch das Legen von Ladungsmarken auf jenes Artefakt werden seine Stärke und Widerstandskraft in keinem seiner Streifen wiederhergestellt.
- Die resultierende Artefaktkreatur kann in deinem Zug angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann sie eine Kreatur ist. Nur wie lange sie bereits im Spiel ist, ist wichtig.

Donatello, Schildkröten-Schöpfer

{3} {U}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

3/4

Wenn Donatello ins Spiel kommt und falls du ein Artefakt kontrollierst, ziehe eine Karte.

- Wenn Donatello ins Spiel kommt, prüft seine ausgelöste Fähigkeit, ob du ein Artefakt kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du keine Artefakte mehr kontrollierst, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Droide auf der Flucht

{U}

Artefaktkreatur — Roboter, Forscher

1/1

Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, falls in diesem Zug ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.

{U}, opfere diese Kreatur: Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, der ein Artefakt oder eine Kreatur, das bzw. die du kontrollierst, als Ziel hat.

- Die aktivierte Fähigkeit des Droiden auf der Flucht kann einen Zauberspruch als Ziel haben, der mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele ein Artefakt oder eine Kreatur ist, die du kontrollierst.
- Falls das Artefakt oder die Kreatur, die du kontrollierst und die das Ziel des Zauberspruchs deiner Wahl ist, das Spiel verlässt, ist jener Zauberspruch kein legales Ziel für die aktivierte Fähigkeit des Droiden auf der Flucht mehr. Andererseits gilt: Falls das als Ziel bestimmte Artefakt bzw. die als Ziel bestimmte Kreatur ein illegales Ziel für den Zauberspruch deiner Wahl wird, aber unter deiner Kontrolle im Spiel bleibt, ist der Zauberspruch deiner Wahl trotzdem ein legales Ziel für die aktivierte Fähigkeit des Droiden auf der Flucht.

Entfesselte Brillanz

{4}{U}{R}

Hexerei

Bestimme eines oder beides —

- Die Entfesselte Brillanz fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.
- Bestimme eine Artefaktkarte deiner Wahl in deinem Friedhof. Bringe sie ins Spiel zurück, falls es eine Artefaktkreaturenkarte ist. Bringe sie anderenfalls ins Spiel zurück und sie ist eine 3/3 Roboter-Artefaktkreatur mit Flugfähigkeit.

- Der letzte Modus der Entfesselten Brillanz entfernt keine Fähigkeiten, die das Artefakt hat.
- 

Farm in Northampton

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1}, {T}: Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du besitzt, ins Exil.

{2}, {T}, opfere dieses Land: Bringe eine von diesem Land ins Exil geschickte Kreaturenkarte unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück. Bringe jede andere von diesem Land ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

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

Flieg, Ninja, flieg

{R}{W}

Hexerei

Bestimme eines oder beides —

- Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.
- Flieg, Ninja, flieg fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, so viele Schadenspunkte zu, wie die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, beträgt.

- Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.

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

#### Fluchttunnel

##### Land

{T}, opfere dieses Land: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

{T}, opfere dieses Land: Eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl auf 3 oder mehr erhöht wird, nachdem die letzte Fähigkeit des Fluchttunnels aktiviert, aber bevor sie verrechnet wurde, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls die Stärke der Kreatur jedoch stattdessen auf 3 oder mehr erhöht wird, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kann sie in jenem Zug trotzdem nicht geblockt werden.
  - Sobald eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger geblockt wurde, führt die letzte Fähigkeit des Fluchttunnels nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
- 

#### Foot-Stampfer

{1} {B}

##### Spontanzauber

Bonus — Opfere ein Artefakt oder eine Kreatur. *(Du kannst zusätzlich zu allen anderen Kosten ein Artefakt oder eine Kreatur opfern, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, erhält jene Kreatur stattdessen -5/-5 bis zum Ende des Zuges.

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

Führungstalent  
{1}{W}  
Verzauberung — Klasse  
*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*  
Immer wenn du angreiffst, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl.  
{2}{W}: Stufe 2  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt und falls eine Marke auf ihr lag, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.  
{3}{W}: Stufe 3  
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Die Stufe-3-Fähigkeit des Führungstalents wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.

---

Gedankenübertragungsprotokoll  
{2}{U}  
Spontanzauber  
Bis zum Ende des Zuges wird ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl zu einer Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/5.  
Ziehe eine Karte.

- Das Gedankenübertragungsprotokoll überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur oder des Artefakts auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst danach zu wirken beginnen, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft der Kreatur modifizieren, wie der Effekt von Karais Kampfkunst, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

---

General Traag, der Hartherzige  
{3}{R}{R}  
Legendäre Artefaktkreatur — Elementarwesen, Soldat  
4/3  
Verursacht Trampelschaden  
Wenn General Traag ins Spiel kommt, kannst du ein anderes Artefakt opfern. Wenn du dies tust, fügt General Traag einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem General Traags letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise ein anderes Artefakt opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
-

Groundchuck & Dirtbag  
{4} {G} {G}  
Legendäre Kreatur — Ochse, Maulwurf, Mutant  
8/8  
Verursacht Trampelschaden  
Immer wenn du ein Land für Mana tappst, erzeuge {G}.

- Groundchuck & Dirtbags letzte Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

---

Grundlagen des Schmerzes  
{1} {B}  
Spontanzauber  
Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl Todesberührung und „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück.“

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein Spielstein ist, wird die gewährte Fähigkeit trotzdem ausgelöst, wenn sie stirbt, aber sie bringt den Spielstein nicht ins Spiel zurück.

---

Gully-Geschoss  
{1} {R}  
Spontanzauber  
Das Gully-Geschoss fügt einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Du kannst eine Karte aus deiner Hand unter deine Bibliothek legen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Gully-Geschoss verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du kannst dann keine Karte aus deiner Hand unter deine Bibliothek legen und du ziehst keine Karte.

---

Hausarrest auf Lebenszeit  
{4} {W}  
Spontanzauber  
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls er eine getappte Kreatur als Ziel hat.  
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

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

### Improvisiertes Arsenal

{1}{R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.

{4}{R}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie dieser Ausrüstung ist.

Ausrüsten {R}

- Die Spielstein-Kopie hat die Fähigkeiten des Improvisierten Arsensals und kann Kopien von sich selbst erzeugen.
  - Der Spielstein kopiert nicht, ob das Improvisierte Arsenal getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihm liegen oder Auren an es angelegt sind oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die seine Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
  - Falls das Improvisierte Arsenal das Spiel verlässt, bevor seine zweite Fähigkeit verrechnet wurde, kommt der Spielstein dennoch als eine Kopie des Improvisierten Arsensals ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte des Improvisierten Arsensals, die es zuletzt im Spiel hatte.
  - Im ungewöhnlichen Fall, dass das Improvisierte Arsenal zu einer Kopie von etwas anderem wird, während seine zweite Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber bevor sie verrechnet wurde, kommt der Spielstein als Kopie dessen ins Spiel, was das Improvisierte Arsenal kopiert. (Das ist das Regel-Äquivalent zu „ja, und“.)
- 

### Kampfkunst des letzten Ronin

{3}{W}

Spontanzauber

Finte {1}{W} (*Du kannst diesen Zauberspruch während des Blocker-deklarieren-Segments für {1}{W} wirken, falls du zusätzlich einen deiner ungeblockten Angreifer auf die Hand zurückbringst.*)

Erzeuge drei 1/1 weiße Ninja-Schildkröte-Geist-Kreaturespielsteine. Falls die Finte-Kosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, kommen sie getappt und angreifend ins Spiel.

- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht jeder Spielstein angreift. Jeder Spielstein kann einen anderen Spieler, einen anderen Planeswalker oder eine andere Schlacht angreifend ins Spiel kommen. Es muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die die Kreatur angegriffen hat, die auf die Hand zurückgebracht wurde, um die Finte-Kosten der Kampfkunst des letzten Ronin zu bezahlen.
  - Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, falls die Finte-Kosten der Kampfkunst des letzten Ronin bezahlt wurden, wurden jene Spielsteine nie als angreifende Kreaturen deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn jene Spielsteine angreifend ins Spiel kommen.
-

Kitsune, Drachentochter

{4}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Fuchs, Hexenmeister, Avatar

6/6

Wachsamkeit

Immer wenn Kitsune ins Spiel kommt oder einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du die Kontrolle über zwei andere Kreaturen deiner Wahl, die von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden, tauschen.

- Falls eines der Ziele deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Kitsunes letzte Fähigkeit verrechnet wird, findet der Austausch nicht statt.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur bewirkt nicht, dass du auch die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst.

---

Koya, Tod von oben

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Vogel

2/1

Fliegend

Wenn Koya ins Spiel kommt, schicke bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil. Zu Beginn des nächsten Endsegments kannst du {3}{B} bezahlen. Falls du dies nicht tust, bringe jene Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls Koya das Spiel verlässt, bevor die verzögert ausgelöste Fähigkeit zu Beginn des nächsten Endsegments auf den Stapel gelegt wurde, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet. Du bekommst trotzdem die Gelegenheit, {3}{B} zu bezahlen, und falls du dies nicht tust, wird die ins Exil geschickte Karte trotzdem unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurückgebracht.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Falls die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

---

Krang & Shredder

{4}{U/B}{U/B}

Legendäre Kreatur — Utrom, Mensch, Ninja

6/7

Immer wenn Krang & Shredder ins Spiel kommen oder angreifen, schickt jeder Gegner Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Nichtland-Karte ins Exil schickt.

*Abgehauen* — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug ein Permanent unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, kannst du eine von Krang & Shredder ins Exil geschickte Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du wirkst die Karte, während Krang & Shredders letzte Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu spielen. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von ihrem Typ abhängen, werden ignoriert.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

Krang, Super-Hirn

{6}{U}{U}

Legendäre Artefaktkreatur — Utrom, Krieger

1/4

Affinität zu Artefakten (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.*)

Wenn Krang ins Spiel kommt und falls du weniger als vier Karten auf der Hand hast, ziehe so viele Karten, wie die Differenz beträgt.

Krang erhält +1/+0 für jedes andere Artefakt, das du kontrollierst.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie Affinität zu Artefakten) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls du vier oder mehr Karten auf der Hand hast, wenn Krang ins Spiel kommt, wird seine zweite Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du zu jenem Zeitpunkt vier oder mehr Karten auf der Hand hast, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.

Leatherhead, Sumpfpirscherin

{2}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Krokodil, Mutant, Räuber

5/4

Verursacht Trampelschaden

Leatherhead kommt mit einer Fluchsicher-Marke ins Spiel.

Immer wenn Leatherhead einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Marke von ihr entfernen. Wenn du dies tust, zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die jener Spieler kontrolliert.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Leatherheads letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Marke von Leatherhead entfernst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Lebensweisheiten

{2}{G}{U}

Hexerei

Ziehe drei Karten. Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen.

- Der Effekt der Lebensweisheiten zählt nicht als Spielen eines Landes. Er kann auch dann eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.

---

Leonardo, Samurai aus dem Kanal

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte,

Samurai

3/3

Finte {2}{W}{W}

Doppelschlag

Während deines Zuges kannst du Kreaturenzauber mit Stärke oder Widerstandskraft 1 oder weniger aus deinem Friedhof wirken. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, kommt jene Kreatur mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel. *(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von Leonardos letzter Fähigkeit gewährten Berechtigung gespielt werden.
- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
- Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
- Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird es trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
- Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.

---

Leonardo, zweischneidiges Schwert

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

1/1

Finte {W} *(Du kannst diesen Zauberspruch während des Blocker-deklarieren-Segments für {W} wirken, falls du zusätzlich einen deiner ungeblockten Angreifer auf die Hand zurückbringst. Diese Kreatur kommt getappt und angreifend ins Spiel.)*

Lebensverknüpfung

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf Leonardo.

- Leonardos letzte Fähigkeit wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch das Unlautere Geschäft oder 3 Lebenspunkte durch die Guacamole-Marshmallow-Pizza dazuerhältst.
- Falls Leonardo zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält er durch seine letzte Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um gerettet zu werden.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird Leonardos letzte Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und Leonardos letzte Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass Leonardos letzte Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

#### Leonardos Kampfkunst

{3} {W}

Hexerei

Finde {1} {W} *(Du kannst diesen Zauberspruch während des Blocker-deklarieren-Segments für {1} {W} wirken, falls du zusätzlich einen deiner ungeblockten Angreifer auf die Hand zurückbringst.)*

Bringe eine oder zwei Kreaturenkarten deiner Wahl mit jeweils Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

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

#### Lita, kleine Amphibienweise

{1} {W}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

2/1

*Allianz* — Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bestimme eines, das in diesem Zug noch nicht bestimmt wurde.

- Lege eine +1/+1-Marke auf Lita.
- Erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*
- Hellsicht 1.

- Falls Lita zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird Litas Fähigkeit für jede jener anderen Kreaturen ausgelöst.

- Falls mehrere andere Kreaturen gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, musst du trotzdem für jedes Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit, das auf den Stapel gelegt wird, einen anderen Modus bestimmen. Falls mehr als drei andere Kreaturen gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird diese Entscheidung nur für die ersten drei getroffen.
- Falls du keinen legalen Modus bestimmen kannst, weil alle drei in diesem Zug bestimmt wurden, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt.
- Falls du irgendwie zwei oder mehr Exemplare von Lita, kleine Amphibienwaise, kontrollierst, wird für die Fähigkeit jedes einzelnen separat vermerkt, welcher Modus in diesem Zug bereits bestimmt wurde.

Madame Null, die Strippenzieherin

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Dämon, Berater

1/3

Todesberührung

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke bezahlen. Falls du dies tust, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf jene Kreatur.

- Verwende die Stärke der Kreatur, sowie Madame Nulls letzte Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du bezahlen kannst. Falls jene Kreatur nicht mehr im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war. (In jenem Fall willst du aber wahrscheinlich sowieso keine Lebenspunkte bezahlen.)

Michelangelo, bester Mutantenfreund

{2} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

4/4

Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Marke liegt, kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

Immer wenn Michelangelo ins Spiel kommt oder angreift, erzeuge einen Mutagen-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{I}, {T}, opfere diesen Spielstein: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)*

- Sobald eine Kreatur, die du kontrollierst, geblockt wurde, führt das Legen einer Marke auf jene Kreatur nicht dazu, dass sie aufhört, geblockt zu sein.

Michelangelo, Improvisator

{3}{G}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

4/4

Finte {2}{G}{G} *(Du kannst diesen Zauberspruch während des Blocker-deklarieren-Segments für {2}{G}{G} wirken, falls du zusätzlich einen deiner ungeblockten Angreifer auf die Hand zurückbringst. Diese Kreatur kommt getappt und angreifend ins Spiel.)*

Immer wenn Michelangelo einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Kreaturenkarte und/oder eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Eine Länderkarte mit Michelangelos letzter Fähigkeit ins Spiel zu bringen, zählt nicht als Spielen eines Landes. Du kannst auch dann auf diese Weise eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.

---

Michelangelo, Oberspinner

{1}{G}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

1/1

Wenn Michelangelo ins Spiel kommt, erzeuge einen Mutagen-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, opfere diesen Spielstein: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)*

Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt würden, werden stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken auf sie gelegt.

- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, mit einer Anzahl von +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen mit so vielen plus einer Marke ins Spiel.
- Falls zwei oder mehr Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.
- Im ungewöhnlichen Fall, in dem du mehr als ein Exemplar von Michelangelo, Oberspinner, kontrollierst, erhöht jedes Exemplar, das du kontrollierst, die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt werden um eins.

---

Michelangelos Kampfkunst

{4}{G}

Hexerei

Finte {3}{G} *(Du kannst diesen Zauberspruch während des Blocker-deklarieren-Segments für {3}{G} wirken, falls du zusätzlich einen deiner ungeblockten Angreifer auf die Hand zurückbringst.)*

Schaue dir die obersten acht Karten deiner Bibliothek an. Bringe davon bis zu zwei Kreaturenkarten mit Gesamt-Manabetrag 6 oder weniger ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

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

Mikey & Don, Party-Planer

{2}{G/U}{G/U}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

3/3

Abwehr {2}

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

Du kannst oben von deiner Bibliothek Länder spielen und Mutant-, Ninja- oder Schildkröte-Zaubersprüche wirken. Falls du auf diese Weise einen Kreaturenzauber wirkst, kommt jene Kreatur mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

- Mikey & Dons zweite Fähigkeit lässt dich die oberste Karte zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Ausnahme – siehe unten), auch, wenn du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
  - Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst, eine Fähigkeit aktivierst oder eine Sonderaktion durchführst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
  - Mikey & Dons letzte Fähigkeit erlaubt dir, die oberste Karte deiner Bibliothek zu wirken, falls der resultierende Zauberspruch ein Mutant-, Ninja- oder Schildkröte-Zauberspruch ist. Du bezahlst alle erforderlichen Kosten und die normalen Zeitpunkts-Einschränkungen gelten. Falls jener Zauberspruch ein Spontanzauber ist (höchstwahrscheinlich ein Stammes-Spontanzauber) oder Aufblitzen hat, kannst du ihn zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du auch einen Spontanzauber wirken könntest, sogar im Zug eines Gegners.
- 

Mona Lisa, Wissenschaftsbegeisterte

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Eidechse, Mutant

1/3

Reichweite

{T}: Erzeuge X Mana genau einer beliebigen Farbe, wobei X gleich Mona Lisas Stärke ist.

- Mona Lisas letzte Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
-

Mondo Gecko

{1}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Eidechse, Mutant

2/3

{1}, wirf eine Karte ab: Die Farbe von Mondo Gecko wird bis zum Ende des Zuges zu einer Farbe, die du bestimmst, und er erhält Fluchsicherheit vor jener Farbe.

Immer wenn Mondo Gecko einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe für jede Farbe unter den Permanenten, die du kontrollierst, eine Karte.

- Mondo Geckos erste Fähigkeit bewirkt, dass er nur noch die bestimmte Farbe hat. Er hat nicht mehr die Farbe oder Farben, die er vorher hatte. (Er hat trotzdem noch Fluchsicherheit vor allen anderen Farben, die in jenem Zug bestimmt wurden.)
  - Die fünf Farben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. Farblos ist keine Farbe.
- 

Mouser Mark III

{1}{U/R}

Artefaktkreatur — Roboter

2/3

Diese Kreatur kann nicht angreifen, es sei denn, du kontrollierst ein anderes Artefakt.

- Sobald Mouser Mark III angegriffen hat, bleibt er auch dann angreifend, falls du keine anderen Artefakte mehr kontrollierst.
- 

Mutagen Man, lebender Schleim

{X}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Schlammwesen, Mutant

2/3

Verursacht Trampelschaden

Aktivierte Fähigkeiten von Artefaktspielsteinen, die du kontrollierst, kosten beim Aktivieren {1} weniger.

Wenn Mutagen Man ins Spiel kommt, erzeuge X Mutagen-Spielsteine. *(Sie sind Artefakte mit „{1}, {T}, opfere diesen Spielstein: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)*

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
  - Mutagen Mans zweite Fähigkeit kann dazu führen, dass die Mana-Komponente des Aktivierens einer Fähigkeit eines Artefaktspielsteins {0} ist.
-

Negieren  
{1}{U}  
Spontanzauber  
Neutralisiere einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner  
Wahl.

- Ein „Kreaturenzauber“ ist ein Zauberspruch mit dem Typ „Kreatur“, auch falls er andere Typen wie Artefakt oder Verzauberung hat.

---

Neuartiges Nunchaku  
{2}{G}  
Artefakt — Ausrüstung  
Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, lege sie an eine  
Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Wenn du  
dies tust, kämpft die ausgerüstete Kreatur gegen bis zu  
eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.  
*(Jede fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer  
Stärke zu.)*  
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 und verursacht  
Trampelschaden.  
Ausrüsten {3} (*{3}*: *Lege diese Karte an eine Kreatur  
deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten  
wie eine Hexerei.*)

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die erste Fähigkeit des Neuartigen Nunchaku ausgelöst wird, bestimmst du für sie keine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, als Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn das Neuartige Nunchaku auf diese Weise an eine Kreatur deiner Wahl angelegt wird. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Ninja-Jugendliche  
{2}{B}  
Verzauberung — Klasse  
*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit  
freizuschalten.)*  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel  
verlässt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.  
{1}{B}: Stufe 2  
Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und haben  
Bedrohlichkeit.  
{B}: Stufe 3  
Kreaturenkarten in deinem Friedhof haben Finte {3}{B}.  
Du kannst Kreaturenzauber mithilfe ihrer Finte-  
Fähigkeiten aus deinem Friedhof wirken.

- Das Wirken von Kreaturenzaubern mithilfe ihrer Finte-Fähigkeiten aus deinem Friedhof mit der von der ersten Stufe-3-Fähigkeit der Ninja-Jugendlichen gewährten Berechtigung ändert nicht, wann du sie wirken kannst. Du kannst sie auf diese Weise nur im Blocker-deklarieren-Segment in deinem Zug zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du auch einen Spontanzauber wirken könntest, und du musst trotzdem die Finte-Kosten bezahlen. Dazu zählt auch, eine ungeblockte angreifende Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückzubringen.

- Falls eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof mehrere Finte-Fähigkeiten hat, kannst du sie mit einer beliebigen jener Finte-Fähigkeiten mit der von der zweiten Stufe-3-Fähigkeit der Ninja-Jugendlichen gewährten Berechtigung aus deinem Friedhof wirken.

Nobody

{1} {U/R} {U/R}

Artefaktkreatur — Mensch, Held

3/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bringe bis zu ein anderes Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück. Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.*)

- Du musst für Nobodys Fähigkeit kein Ziel bestimmen. Falls du dies jedoch tust und das Ziel illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest nicht Hellsicht an.

Old Hob, der Straßenkater

{4} {R}

Legendäre Kreatur — Katze, Mutant, Rebell

4/4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erzeugst du einen 2/2 roten Mutant-Kreaturenspielstein. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Zerstöre ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

{1} {W}: Ein angreifender Kreaturenspielstein deiner Wahl erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Im Fall, dass der Mutant-Kreaturenspielstein von der verzögert ausgelösten Fähigkeit nicht zerstört wird (wahrscheinlich weil er aufgrund von Old Hobs letzter Fähigkeit Unzerstörbarkeit erhalten hat), wird jene verzögert ausgelöste Fähigkeit nicht erneut ausgelöst.

Paramecia Coloniex

{1} {B}

Kreatur — Zombie, Würmchen

2/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, millst du drei Karten. (*Lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.*)

Wenn diese Kreatur stirbt, kannst du sie ins Exil schicken. Wenn du dies tust, lege eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit der Paramecia Coloniex ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du die Paramecia Coloniex auf diese Weise ins Exil schickst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Partylöwe

{G}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Wenn diese Klasse ins Spiel kommt, erzeugt jeder Spieler einen Speise-Spielstein.

{1}{G}: Stufe 2

Immer wenn ein Artefakt, das ein Gegner kontrolliert, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, ziehe eine Karte.

{4}{G}: Stufe 3

Immer wenn einer oder mehrere deiner Gegner angegriffen werden, erhält bis zu eine angreifende Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand ist.

- Der Wert von X wird jedes Mal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Partylöwen verrechnet wird. Das Verändern der Anzahl an Karten auf deiner Hand nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, ändert nicht den Bonus, der jener Kreatur in jenem Zug gewährt wird.

---

Pizza Face, Gastromagier

{3}{B}{G}

Legendäre Artefaktkreatur — Speise, Mutant

2/4

Wenn Pizza Face ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein.

*Abgehauen* — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug ein Permanent unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, lege drei +1/+1-Marken auf bis zu ein anderes Artefakt oder eine andere Kreatur deiner Wahl. Falls es keine Kreatur ist, wird es zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer 0/0 Mutant-Kreatur.

{10}, {T}, opfere Pizza Face: Du erhältst 15 Lebenspunkte dazu.

- Pizza Faces zweite Fähigkeit entfernt keine Fähigkeiten, die das Permanent deiner Wahl hat.
- Das Permanent deiner Wahl behält alle Typen, Untertypen und Übertypen, die es hat.
- Falls das Permanent deiner Wahl eine angelegte Ausrüstung ist, wird es gelöst. Falls eine Ausrüstung ohne Rekonfigurieren zu einer Artefaktkreatur wird, kann sie nicht an eine andere Kreatur angelegt werden.
- Falls das Permanent deiner Wahl ein Fahrzeug ist, werden seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf 0/0 gesetzt. Durch Bemannen des Fahrzeugs werden seine Stärke und Widerstandskraft nicht wiederhergestellt.
- Falls das Permanent deiner Wahl Stationieren hat, werden seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf 0/0 gesetzt. Durch das Legen von Ladungsmarken auf jenes Permanent werden seine Stärke und Widerstandskraft in keinem seiner Streifen wiederhergestellt.

- Die resultierende Kreatur kann in deinem Zug angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann es eine Kreatur ist. Nur wie lange es bereits im Spiel ist, ist wichtig.

Prähistorisches Haustier

{W}

Kreatur — Dinosaurier, Ninja

1/2

Diese Kreatur kann von Kreaturen mit größerer Stärke nicht geblockt werden.

{1} {W}, {T}: Bringe eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

- Sobald das Prähistorische Haustier geblockt wurde, führt das Ändern seiner Stärke oder der Stärke einer blockenden Kreatur nicht dazu, dass es ungeblockt wird.

Purple-Dragon-Punks

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/2

{T}: Erzeuge {R}. Gib dieses Mana nur aus, um einen Artefaktzauber zu wirken oder um eine Fähigkeit zu aktivieren.

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

Raph & Mikey, Querulanten

{5} {R/G} {R/G}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

7/7

Verursacht Trampelschaden, Eile

Immer wenn Raph & Mikey angreifen, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst. Bringe sie getappt und angreifend ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

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

Raphael, mehr Stil als alle

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

4/3

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

*Allianz* — Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil schicken.

Immer wenn Raphael angreift, kannst du bis zum Ende des Zuges eine von ihm ins Exil geschickte Karte spielen.

- Falls Raphael, mehr Stil als alle, das Spiel verlässt und später ein anderes Exemplar von Raphael, mehr Stil als alle, ins Spiel kommt, ist es ein neues Objekt (selbst wenn beide durch dieselbe Karte repräsentiert wurden). Du kannst keine Karten, die vom ursprünglichen Exemplar von Raphael, mehr Stil als alle, ins Exil geschickt wurden, mit der von der letzten Fähigkeit des neuen Exemplars von Raphael, mehr Stil als alle, gewährten Berechtigung wirken.
- Um eine Karte mit der von der letzten Fähigkeit von Raphael gewährten Berechtigung zu wirken, musst du weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst also ein Land nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

---

Raphael, Ninja-Vernichter

{2} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

4/4

Raphael muss geblockt werden, falls möglich.

*Erzürnen* — Immer wenn Raphael Schaden zugefügt wird, erzeuge entsprechend viel {R}. Bis zum Ende des Zuges verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden.

- Falls mehrere Quellen Raphael gleichzeitig Schaden zufügen, wahrscheinlich weil mehrere Kreaturen ihn geblockt haben, wird seine Erzürnen-Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls Raphael tödlicher Schaden zugefügt wird, wird seine Erzürnen-Fähigkeit trotzdem ausgelöst.

---

Raphaels Kampfkunst

{4} {R} {R}

Spontanzauber

*Finte* {2} {G} (*Du kannst diesen Zauberspruch während des Blocker-deklarieren-Segments für {2} {G} wirken, falls du zusätzlich einen deiner ungeblockten Angreifer auf die Hand zurückbringst.*)

Jeder Spieler kann seine Hand abwerfen und sieben Karten ziehen.

- Ein Spieler kann auch dann bestimmen, seine Hand abzuwerfen, falls er keine Karten auf der Hand hat.
-

Retro-Mutation

{2}{U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur ist eine Schildkröte mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/1. Sie kann nicht angreifen und verliert alle Fähigkeiten. *(Sie verliert auch alle anderen Kreaturentypen.)*

- Die Retro-Mutation überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst danach zu wirken beginnen, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft der Kreatur modifizieren, wie der Effekt von Karais Kampfkunst, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

---

Rocksteady, auf Kollisionskurs

{4}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Nashorn, Mutant

7/7

Rocksteady kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

Wildschweine, die du kontrollierst, können nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

Waldumwandlung {2} ({2}), *wirf diese Karte ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Wald-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.*

- Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit und „Diese Kreatur kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden“ kann gar nicht geblockt werden.

---

Sally Pride, Leitlöwin

{3}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Katze, Mutant, Rebell

2/4

Wenn Sally Pride ins Spiel kommt, erzeuge X 2/2 rote Mutant-Kreaturespielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Nichtspielsteinkreaturen ist, die du kontrollierst.

Immer wenn Sally Pride angreift, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Sally Prides erste Fähigkeit verrechnet wird.
-

Savanti Romero, Zeitverbanter

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Dämon, Zauberer

4/4

Verursacht Trampelschaden

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine

+1/+1-Marke auf Savanti Romero. Dann ziehst du X

Karten und verlierst X Lebenspunkte, wobei X gleich der

Anzahl an Marken auf Savanti Romero ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit von Savanti Romero verrechnet wird.
  - Savanti Romeros letzte Fähigkeit zählt alle Marken auf Savanti Romero, nicht nur +1/+1-Marken.
- 

Scharfe Haferbrei-Pizza

{2} {R}

Artefakt — Speise

Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, fügt es einem

Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte und dir 3

Schadenspunkte zu.

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

Lebenspunkte dazu.

- Falls das Ziel der ersten Fähigkeit der Scharfen Haferbrei-Pizza illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Dir wird kein Schaden zugefügt. (Du kannst deinen Freunden einfach erzählen, dass sie gar nicht *so* scharf war.)
- 

Schergen-Bots

{4}

Artefaktkreatur — Roboter

2/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke eine

getappte Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner

kontrolliert, ins Exil, bis diese Kreatur das Spiel verlässt.

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

Shredder Shark, Killer-Klon

{2} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Hai, Oktopus, Ninja

4/4

Finte {3} {B} {B}

Erstschlag

Immer wenn Shredder Shark einem Spieler

Kampfschaden zufügt, bringe bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus dem Friedhof jenes Spielers unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie kommt getappt und jenen Spieler angreifend ins Spiel.

- Falls Shredder Shark einem Spieler während des Erstschlag-Kampfschadensegments Kampfschaden zufügt und seine letzte Fähigkeit eine Kreatur mit Erstschlag zurückbringt, fügt die zurückgebrachte Kreatur während des normalen Kampfschadensegments trotzdem Kampfschaden zu. Falls die zurückgebrachte Kreatur Doppelschlag hat, fügt sie nur einmal in jenem normalen Kampfschadensegment Kampfschaden zu.
- Im Fall, dass Shredder Shark einem Spieler während des normalen Kampfschadensegments Kampfschaden zufügt (wahrscheinlich weil ein anderer Effekt Shredder Shark Doppelschlag gewährt hat), fügt die von Shredder Sharks letzter Fähigkeit zurückgebrachte Kreatur in jener Kampfphase überhaupt keinen Kampfschaden zu.

---

Splinter, radikale Ratte

{1} {W/B} {W/B}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Ratte

2/4

Falls eine Fähigkeit einer Ninja-Kreatur, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

{1} {U}: Ein Ninja deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Splinters erste Fähigkeit kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.
- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Elite-Arkanisten zweimal ausgelöst wird (wahrscheinlich weil er aufgrund von einem anderen Effekt als Ninja ins Spiel kam), werden zwei Karten ins Exil geschickt. Der Wert von X in den Aktivierungskosten der anderen Fähigkeit des Elite-Arkanisten

ist die Summe der Manabeträge der beiden Karten. Beim Verrechnen der Fähigkeit erzeugst du Kopien von beiden Karten und kannst entweder keine, eine oder beide Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken.

---

Team von Action News

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Bürger

2/2

Wachsamkeit

*Blutzoll* — {6}, wirf diese Karte ab: Lege auf jede

Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Ziehe eine Karte.

- Das Abwerfen der Karte ist Teil der Kosten, um die Blutzoll-Fähigkeit zu aktivieren.
- 

Technodrom

{2}

Artefaktkreatur — Konstrukt

3/3

Reichweite, verursacht Trampelschaden

Diese Kreatur kann weder angreifen noch blocken, es sei denn, ihre Stärke ist 6 oder mehr.

{T}, opfere ein anderes Artefakt: Ziehe eine Karte. Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Sobald das Technodrom angreift oder blockt, führt das Reduzieren seiner Stärke nicht dazu, dass es aufhört, anzugreifen oder zu blocken.
- 

Todesfall in der Familie

{1}{B}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger ins Exil.

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

Tokka & Rahzar, drastisches Duo

{B/R}{B/R}

Legendäre Kreatur — Schildkröte, Wolf, Mutant

3/2

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Bedrohlich

Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt und falls die Menge Mana, die ausgegeben wurde, um ihn zu wirken, kleiner war als sein Manabetrag, fügen Tokka & Rahzar jenem Spieler 3 Schadenspunkte zu.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle

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

- Tokka & Rahzars letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.
- Falls der Zauberspruch nicht mehr auf dem Stapel ist, wenn Tokka & Rahzars letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende seinen Manabetrag, wie er zuletzt auf dem Stapel existierte.

---

Turtles für immer

{3} {W}

Spontanzauber

Durchsuche deine Bibliothek und/oder deine Karten außerhalb der Partie nach genau vier legendären Kreaturenkarten, die du besitzt und die unterschiedliche Namen haben, und zeige sie offen vor. Ein Gegner bestimmt zwei davon. Nimm die bestimmten Karten auf deine Hand und mische den Rest in deine Bibliothek.

- In einer Casual-Partie kommt eine Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, aus deiner persönlichen Sammlung. In einem Turnier-Event muss sich eine Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, in deinem Sideboard befinden. Du kannst dir dein Sideboard jederzeit ansehen.

---

Turtles in Time

{5} {U} {U}

Hexerei

Bringe alle Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

Jeder Spieler kann seine Hand und seinen Friedhof in seine Bibliothek mischen. Dann zieht jeder Spieler, der dies tut, sieben Karten.

Schicke Turtles in Time ins Exil.

- Spieler müssen in Zugreihenfolge, angefangen mit dem aktiven Spieler, entscheiden und ankündigen, ob sie ihre Hand und ihren Friedhof in ihre Bibliothek mischen möchten oder nicht. Danach mischen alle Spieler, die sich dafür entschieden haben, ihre Hand und ihren Friedhof in ihre Bibliothek und ziehen sieben Karten. Spieler später in der Zugreihenfolge wissen, welche Entscheidungen Spieler vor ihnen getroffen haben.
-

### Verräterische Kunoichi

{2}{W}

Kreatur — Mutant, Ninja, Fuchs

3/2

Finte {2}{W}{B} (*Du kannst diesen Zauberspruch während des Blocker-deklarieren-Segments für {2}{W}{B} wirken, falls du zusätzlich einen deiner ungeblockten Angreifer auf die Hand zurückbringst. Diese Kreatur kommt getappt und angreifend ins Spiel.*)

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Schicke jene Kreatur ins Exil, bis diese Kreatur das Spiel verlässt. Falls die Finte-Kosten dieser Kreatur bezahlt wurden, schicke die bestimmte Kreatur stattdessen ins Exil.

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

### Versteck der Turtles

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um einen Ninja- oder Schildkröte-Zauberspruch zu wirken.

{3}, {T}: Ein Ninja oder eine Schildkröte deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Sobald eine Ninja- oder Schildkröte-Kreatur geblockt wurde, führt das Aktivieren der letzten Fähigkeit des Verstecks der Turtles mit jener Kreatur als Ziel nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

### Verunreinigte Leckerbissen

{1}{B}{G}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl.

Falls sein bzw. ihr Manabetrag 4 oder weniger war, erzeuge einen Speise-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

- Verwende die Manakosten des Artefakts oder der Kreatur, wie es bzw. sie zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, ob sein bzw. ihr Manabetrag 4 oder weniger war. Falls es bzw. sie {X} in seinen bzw. ihren Kosten hatte, ist X für die Ermittlung seines bzw. ihres Manabetrags gleich 0.

Wagen der Turtles

{3}

Artefakt — Fahrzeug

4/4

Immer wenn dieses Fahrzeug angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die es in diesem Zug bemannt hat. Verdopple dann die Anzahl an +1/+1-Marken auf jener Kreatur, falls sie ein Mutant, ein Ninja oder eine Schildkröte ist.

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

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

---

Weichklopfen

{1}{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls eines der Ziele ein illegales Ziel ist, wenn das Weichklopfen verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

---

## ***Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles* QUELLENMATERIAL-KARTEN OHNE RAND – KARTENSPEZIFISCHES:**

Alles wird eins

{3}{R}{R}

Verzauberung

Immer wenn du eine oder mehrere Marken auf ein Permanent oder einen Spieler legst, fügt diese Verzauberung einem Gegner oder einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Die Fähigkeit von Alles wird eins wird ausgelöst, immer wenn du eine oder mehrere Marken auf ein Permanent oder einen Spieler legst. Dies kann geschehen aufgrund von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten, die verrechnet werden, Permanenten, die mit Marken ins Spiel kommen, oder Kampfschaden von einer Quelle mit Toxisch, Infizieren oder Verdorren.
  - Falls mehr als eine Kreatur mit Toxisch gleichzeitig einem Spieler Kampfschaden zufügt, werden jene Marken als ein Ereignis auf ihn gelegt, und die Fähigkeit wird einmal ausgelöst.
-

Aschpelz vom Schattenschwarm (Splinter aus den Schatten)

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Ratte, Hexenmeister

3/4

Immer wenn Splinter angreift oder blockt, erhalten andere Ratten, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Ratten ist, die du kontrollierst.

Zu Beginn deines Endsegments kannst du vier Karten millen. Falls du dies tust, bringe bis zu zwei Ratte-Kreaturenkarten aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Der Wert von X wird festgelegt, sowie die erste Fähigkeit verrechnet wird. Der von ihr gewährte Bonus verändert sich nach diesem Zeitpunkt auch dann nicht, falls sich die Anzahl an Ratten verändert, die du kontrollierst.
- Du bestimmst, welche Ratte-Kreaturenkarten du auf deine Hand zurückbringst, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst Ratte-Kreaturenkarten bestimmen, die mit dieser Fähigkeit gemillt wurden.

---

Bresche in der Unterwelt

{1} {R}

Verzauberung

Nichtland-Karten in deinem Friedhof haben Befreiung.

Die Befreiungskosten sind gleich den Manakosten der Karte plus „Schicke drei andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil.“

Zu Beginn des Endsegments opferst du diese Verzauberung.

- „Befreiung [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst.“
- Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
- Nachdem ein Zauberspruch, der sich befreit hat, verrechnet wurde, wird er wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, er ist ein Permanent-Zauberspruch. Falls er ein Permanent-Zauberspruch ist, kommt er ins Spiel und wird wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls er später stirbt. Vielleicht kann er sich erneut befreien – die Endgültigkeit der Unterwelt ist nicht mehr das, was sie einmal war.
- Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
- Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.

- Falls eine Karte mit Befreiung während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion ausführen kann.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

#### Flegel des Eroberers (Arsenal des Ronin)

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 für jede Farbe unter den Permanenten, die du kontrollierst.

Solange diese Ausrüstung an eine Kreatur angelegt ist, können deine Gegner während deines Zuges keine Zaubersprüche wirken.

Ausrüsten {2}

- Die erste Fähigkeit des Flegels des Eroberers wird andauernd aktualisiert, sowie sich die Anzahl der Farben unter den Permanenten, die du kontrollierst, ändert. Falls die Anzahl der Farben sinkt und der in diesem Zug bereits auf der ausgerüsteten Kreatur vermerkte Schaden nun tödlicher Schaden ist, wird die Kreatur zerstört. Ebenso gilt: Falls die Widerstandskraft der Kreatur auf 0 sinkt, wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.
- Die fünf Farben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. Der Flegel des Eroberers kann einer Kreatur nicht mehr als +5/+5 geben. (Gold, Artefakt und Farblos sind keine Farben.)
- Falls der Flegel des Eroberers an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ist und du seine Ausrüsten-Fähigkeit mit einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel aktivierst, gibt es keinen Zeitpunkt zwischen dem Aktivieren jener Fähigkeit und dem Verrechnen jener Fähigkeit, zu dem er nicht an eine Kreatur angelegt ist. Falls es dein Zug ist, können deine Gegner weiterhin keine Zaubersprüche wirken.

#### Gedankenwirbel

{U}

Spontanzauber

Ziehe drei Karten und lege dann zwei Karten aus deiner Hand in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.

- Du ziehst drei Karten und legst zwei Karten zurück, während der Gedankenwirbel verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

#### Kreis der Teleportation

{3}{W}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments schickst du bis zu ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst, ins Exil. Bringe die Karte dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Sobald ein auf diese Weise ins Exil geschicktes Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war. Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das Permanent, das ins Exil

geschickt wurde, angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren.

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

---

Lichtbogen-Verwüster

{2}

Artefaktkreatur — Bestie

0/0

Opfere ein Artefakt: Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

Bausteine 1

- „Bausteine N“ bedeutet „Dieses Permanent kommt mit N +1/+1-Marken ins Spiel“ und „Wenn dieses Permanent aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, kannst du für jede +1/+1-Marke auf diesem Permanent eine +1/+1-Marke auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl“.
- Falls auf diese Kreatur genug -1/-1-Marken gelegt werden, dass ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt (oder dass der auf ihr vermerkte Schaden tödlicher Schaden wird), legt Bausteine so viele +1/+1-Marken auf die Artefaktkreatur deiner Wahl, wie +1/+1-Marken auf dieser Kreatur lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat.

---

Metallischer Nachahmer

{2}

Artefaktkreatur — Gestaltwandler

2/1

Sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Diese Kreatur hat zusätzlich zu ihren anderen Typen den bestimmten Typ.

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

- Das Bestimmen des Kreaturentyps geschieht, sowie der Metallische Nachahmer ins Spiel kommt. Spieler können auf diese Entscheidung nicht antworten. Die zweite Fähigkeit des Metallischen Nachahmers ist sofort wirksam.
  - Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen. „Artefakt“ und „Fahrzeug“ sind keine Kreaturentypen.
  - Kreaturen des bestimmten Kreaturentyps, die gleichzeitig mit dem Metallischen Nachahmer ins Spiel kommen, kommen nicht mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.
  - Obwohl der Metallische Nachahmer ein Gestaltwandler ist, erhalten andere Gestaltwandler-Kreaturen keine +1/+1-Marken (es sei denn, du hast Gestaltwandler bestimmt, sowie der Metallische Nachahmer ins Spiel kam). Falls du dies getan hast, muss jene Kreatur als Gestaltwandler ins Spiel kommen, um eine +1/+1-Marke zu erhalten. Sie erhält keine +1/+1-Marke, falls sie als eine Kopie einer Nicht-Gestaltwandler-Kreatur ins Spiel kommt.
-

### Paarweise Probleme

{2}{W}{W}

Verzauberung

Falls ein Gegner einen zusätzlichen Zug beginnen würde, überspringt er jenen Zug stattdessen.

Immer wenn dich ein Gegner mit zwei oder mehr Kreaturen angreift, oder innerhalb desselben Zuges die zweite Karte zieht oder den zweiten Zauberspruch wirkt, ziehst du eine Karte.

- Ein „zusätzlicher Zug“ ist ein Zug, der durch einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit erzeugt wird. Insbesondere bezieht sich dies nicht auf Extrazüge in Turnieren, die nach dem Ende der Rundenzeit ausgeführt werden.
- Zusätzliche Züge können weiterhin erzeugt werden, auch während die Paarweisen Probleme im Spiel sind. Sie werden erst übersprungen, wenn sie beginnen würden. Falls die Paarweisen Probleme das Spiel verlassen, bevor die zusätzlichen Züge beginnen, finden sie statt.
- Die letzte Fähigkeit der Paarweisen Probleme kann mehrmals pro Gegner und pro Zug ausgelöst werden. Falls ein Gegner beispielsweise im selben Zug eine zweite Karte zieht, einen zweiten Zauberspruch wirkt und dich mit zwei oder mehr Kreaturen angreift, wird die letzte Fähigkeit der Paarweisen Probleme für jedes dieser Ereignisse einmal ausgelöst, also insgesamt dreimal.
- Falls ein Gegner dich im selben Zug mehrmals mit zwei oder mehr Kreaturen angreift (wahrscheinlich, weil er zusätzliche Kampfphasen erzeugt hat), wird die letzte Fähigkeit der Paarweisen Probleme jedes Mal ausgelöst, wenn das geschieht.
- Die Paarweisen Probleme müssen nicht im Spiel gewesen sein, als ein Gegner seine erste Karte in einem Zug gezogen oder seinen ersten Zauberspruch in einem Zug gewirkt hat. Solange sie bereits im Spiel sind, wenn er im selben Zug seine zweite Karte zieht oder seinen zweiten Zauberspruch wirkt, wird ihre letzte Fähigkeit ausgelöst.
- Die Paarweisen Probleme zählen Zaubersprüche, die gewirkt wurden, auch falls sie nicht verrechnet wurden. Das bedeutet, dass Zaubersprüche, die neutralisiert wurden, trotzdem mitgezählt werden.

---

### Rhythmus der Wildnis

{1}{R}{G}

Verzauberung

Kreaturenzauber, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.

Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, haben Aufruhr.

- „Aufruhr“ bedeutet „Du kannst dieses Permanent mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel kommen lassen. Falls du dies nicht tust, erhält sie Eile.“
  - Falls der Rhythmus der Wildnis das Spiel zur gleichen Zeit das Spiel verlässt, wie eine Nichtspielsteinkreatur ins Spiel kommt (höchstwahrscheinlich, weil jene Kreatur einen Ersatzeffekt hat, der modifiziert, wie sie ins Spiel kommt, wie den der Rettungssphinx aus dem Release *Krieg der Funken*), erhält jene Kreatur trotzdem eine +1/+1-Marke oder Eile.
-

Schattenspeer (Donnies Bō)

{1}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1, hat

Lebensverknüpfung und verursacht Trampelschaden.

{1}: Permanente, die deine Gegner kontrollieren,

verlieren Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum

Ende des Zuges.

Ausrüsten {2}

- Du kannst die zweite Fähigkeit des Schattenspeers unabhängig davon aktivieren, ob eine Kreatur mit ihm ausgerüstet ist.
- Falls ein Permanent unter der Kontrolle eines Gegners mit Fluchsicherheit oder Unzerstörbarkeit ins Spiel kommt, nachdem die zweite Fähigkeit des Schattenspeers verrechnet wurde, verliert es jene Fähigkeit nicht, es sei denn, du aktivierst die zweite Fähigkeit des Schattenspeers erneut. Das Gleiche gilt, falls ein Permanent eines Gegners Unzerstörbarkeit oder Fluchsicherheit erhält, nachdem die zweite Fähigkeit des Schattenspeers verrechnet wurde.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann Schaden, der einer Kreatur mit Unzerstörbarkeit zugefügt wird, dazu führen, dass sie zerstört wird, falls die zweite Fähigkeit des Schattenspeers später während desselben Zuges verrechnet wird.

---

Schwert aus Sehnen und Stahl (Leos Katana)

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Schutz vor Schwarz und vor Rot.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler

Kampfschaden zufügt, zerstöre bis zu einen

Planeswalker deiner Wahl und bis zu ein Artefakt deiner

Wahl.

Ausrüsten {2}

- Schutz vor einer Farbe bedeutet, dass die ausgerüstete Kreatur 1.) von Kreaturen dieser Farbe nicht geblockt werden kann, 2.) nicht das Ziel von Zaubersprüchen dieser Farbe oder von Fähigkeiten von Quellen dieser Farbe sein und nicht von Auren dieser Farbe verzaubert oder von Ausrüstungen dieser Farbe ausgerüstet werden kann und 3.) dass aller Schaden, den Quellen dieser Farbe zufügen würden, verhindert wird. Ausschließlich diese spezifischen Ereignisse werden verhindert oder illegal.

---

Silbergepanzerte Ferocidons

{5} {R} {R}

Kreatur — Dinosaurier

8/5

*Erzürnen* — Immer wenn dieser Kreatur Schaden

zugefügt wird, opfert jeder Gegner ein Permanent, das er

bestimmt.

- Falls mehrere Quellen einer Kreatur mit einer Erzürnen-Fähigkeit gleichzeitig Schaden zufügen, wahrscheinlich weil mehrere Kreaturen diese Kreatur geblockt haben, wird die Erzürnen-Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

- Falls den Silbergepanzerten Ferocidons tödlicher Schaden zugefügt wird, wird ihre Erzürnen-Fähigkeit trotzdem ausgelöst.

#### Umezawas Jitte (Raphs Jitte)

{2}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur Kampfschaden zufügt, lege zwei Ladungsmarken auf Raphs Jitte.

Entferne eine Ladungsmarke von Raphs Jitte: Bestimme eines —

- Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
- Eine Kreatur deiner Wahl erhält -1/-1 bis zum Ende des Zuges.
- Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

Ausrüsten {2}

- Das Bestimmen des Modus „Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges“ hat keinen Effekt, falls die Jitte nicht an eine Kreatur ausgerüstet ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls die Jitte bewegt wird, nachdem der „+2/+2“-Modus angekündigt, aber bevor er verrechnet wurde, wird der Bonus der Kreatur gewährt, an die sie angelegt ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls die Jitte das Spiel verlässt, nachdem der „+2/+2“-Modus angekündigt, aber bevor er verrechnet wurde, wird der Bonus der Kreatur gewährt, an die Umezawas Jitte angelegt war, als sie das Spiel verlassen hat, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

#### Ungezieferplage

{6} {B}

Hexerei

Beginnend mit dir kann jeder Spieler eine beliebige Anzahl an Lebenspunkten bezahlen. Wiederhole diesen Vorgang, bis niemand mehr Lebenspunkte bezahlt. Jeder Spieler erzeugt für jeden Lebenspunkt, den er auf diese Weise bezahlt hat, einen 1/1 schwarzen Ratte-Kreaturespielstein.

- In einem Spiel mit N Spielern endet der Vorgang, wenn alle N Spieler in Reihenfolge (bei dir anfangend) bestimmen, keine Lebenspunkte zu bezahlen. Er endet nicht, sobald ein Spieler zum ersten Mal bestimmt, keine Lebenspunkte zu bezahlen. Bestimmt ein Spieler, keine Lebenspunkte zu bezahlen, und geht der Vorgang trotzdem weiter, kann dieser Spieler, wenn der Vorgang wieder bei ihm anlangt, bestimmen, diesmal Lebenspunkte zu bezahlen.
- Die Anzahl an Lebenspunkten, die ein Spieler bezahlt, darf nicht höher als sein derzeitiger Lebenspunktstand sein; niemand kann Lebenspunkte ausgeben, die er nicht hat.
- Falls sich ein Spieler entscheidet, Lebenspunkte auszugeben, sinkt sein Lebenspunktstand sofort. Das hat Auswirkungen darauf, wie viele Lebenspunkte der Spieler ausgeben kann, wenn er im Laufe dieses Vorgangs das nächste Mal an der Reihe ist. Bestimmt ein Spieler während dieses Vorgangs dreimal, Lebenspunkte zu bezahlen, zählt das als drei unabhängige Ereignisse des Verlierens von Lebenspunkten, nicht als eins.

- Nachdem der Vorgang beendet ist, wird ermittelt, wie viele Lebenspunkte jeder Spieler ausgegeben hat. Die Summe bestimmt die Anzahl an Spielsteinen, die der Spieler erhält. Alle Spielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- In einer Partie Two-Headed Giant bekommen beide Spieler im Team die Gelegenheit, Lebenspunkte auszugeben. Der Lebenspunktstand des Teams wird im Laufe des Vorgangs entsprechend angepasst.

Weg ins Exil  
 {W}  
 Spontanzauber  
 Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Weg ins Exil verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Der Beherrscher der Kreatur sucht dann auch nicht nach einer Standardland-Karte.
- Der Beherrscher der ins Exil geschickten Kreatur muss seine Bibliothek nicht nach einer Standardland-Karte durchsuchen. Falls jener Spieler das nicht tut, mischt er auch nicht seine Bibliothek.

Wellen der Aggression  
 {3}{R/W}{R/W}  
 Hexerei  
 Enttappe alle Kreaturen, die in diesem Zug angegriffen haben. Nach dieser Hauptphase gibt es eine zusätzliche Kampfphase, der eine zusätzliche Hauptphase folgt.  
 Zurückverfolgen

- Die Wellen der Aggression enttappen alle Kreaturen, die in diesem Zug angegriffen haben, nicht nur diejenigen, die in der aktuellsten Kampfphase angegriffen haben.
- Ist es aus irgendeinem Grund gerade keine Hauptphase, wenn die Wellen der Aggression verrechnet werden, enttappen sie nur alle Kreaturen, die in diesem Zug angegriffen haben. Es werden keine neuen Phasen erzeugt.
- „Zurückverfolgen“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du als zusätzliche Kosten eine Länderkarte aus deiner Hand abwirfst.“
- Das Wirken einer Karte unter Benutzung ihrer Zurückverfolgen-Fähigkeit funktioniert bis auf zwei Ausnahmen wie das Wirken jeder anderen Karte: Du wirkst die Karte aus deinem Friedhof und nicht aus deiner Hand und du musst zusätzlich zu allen anderen Kosten noch eine Länderkarte abwerfen.
- Eine Karte, die du mit Zurückverfolgen aus deinem Friedhof wirkst, folgt den normalen Zeitpunkts-Einschränkungen ihres Kartentyps.
- Wenn ein Zauberspruch mit Zurückverfolgen, den du aus deinem Friedhof gewirkt hast, neutralisiert oder nicht verrechnet wird, wird er zurück auf deinen Friedhof gelegt. Du kannst seine Zurückverfolgen-Fähigkeit verwenden, um ihn erneut zu wirken.
- Falls der aktive Spieler einen Zauberspruch wirkt, der Zurückverfolgen hat, kann er diese Karte erneut wirken, nachdem sie verrechnet wurde, bevor ein anderer Spieler die Karte aus dem Friedhof entfernen kann. Der aktive Spieler hat Priorität, nachdem der Zauberspruch verrechnet wurde, daher kann er sofort

einen neuen Zauberspruch wirken. Da das Wirken einer Karte mit Zurückverfolgen aus dem Friedhof die Karte auf den Stapel bewegt, hat sonst niemand die Möglichkeit, mit ihr etwas anzustellen, während sie sich noch im Friedhof befindet.

---

Zeit der Verdopplung

{4}{G}

Verzauberung

Falls ein Effekt einen oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugen würde, erzeugt er stattdessen doppelt so viele solcher Spielsteine.

Falls ein Effekt eine oder mehrere Marken auf ein Permanent, das du kontrollierst, legen würde, legt er stattdessen doppelt so viele solcher Marken auf das Permanent.

- Alles, was von dem Effekt festgelegt wurde, der den ursprünglichen Spielstein bzw. die ursprünglichen Spielsteine erzeugt, gilt auch für den zusätzlichen Spielstein bzw. die zusätzlichen Spielsteine, die der Ersatzeffekt der Zeit der Verdopplung erzeugt. Falls ein Effekt dich zum Beispiel anweist, einen „getappten und angreifenden“ Spielstein zu erzeugen, werden auch die zusätzlichen Spielsteine getappt und angreifend erzeugt.
  - Die Zeit der Verdopplung betrifft Permanente, die mit Marken ins Spiel kommen.
  - Planeswalker kommen mit doppelt so vielen Loyalitätsmarken ins Spiel. Falls du jedoch eine Fähigkeit aktivierst, für deren Kosten du Loyalitätsmarken auf einen Planeswalker legst, wird diese Anzahl nicht verdoppelt. Das liegt daran, dass jene Marken als Kosten daraufgelegt werden, nicht als Effekt.
  - Schlachten kommen mit der doppelten Anzahl an Verteidigungsmarken ins Spiel.
  - Falls zwei Zeiten der Verdopplung im Spiel sind, beträgt die Anzahl an Spielsteinen oder Marken das Vierfache der ursprünglichen Anzahl. Falls drei im Spiel sind, beträgt die Anzahl an Spielsteinen oder Marken das Achtfache der ursprünglichen Anzahl und so weiter.
- 

Zytoplast-Manipulator

{2}{U}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer, Mutant

0/0

Pfropfen 2

{U}, {T}: Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl, auf der eine +1/+1-Marke liegt, solange diese Kreatur im Spiel bleibt.

- „Pfropfen N“ bedeutet „Dieses Permanent kommt mit N +1/+1-Marken ins Spiel“ und „Immer wenn eine andere Kreatur ins Spiel kommt und falls auf diesem Permanent eine +1/+1-Marke liegt, kannst du eine +1/+1-Marke von diesem Permanent auf jene Kreatur bewegen“.
- Der Kontrollwechsel dauert an, solange der Zytoplast-Manipulator im Spiel ist. Er endet nicht, falls die Kreatur alle ihre +1/+1-Marken verliert, sie aufhört, eine Kreatur zu sein, oder der Zytoplast-Manipulator enttappt wird.
- Falls die Fähigkeit aktiviert wird und der Zytoplast-Manipulator das Spiel verlässt, bevor sie verrechnet wurde, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Das Ziel bleibt unter der Kontrolle seines aktuellen Beherrschers.

---

## ***Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles* COMMANDER – SPEZIFISCHES ZU NEUEN KARTEN:**

Bebop, der Pirat

{1} {B}

Legendäre Kreatur — Wildschwein, Mutant

2/1

Partner von Rocksteady, Mutantenmarodeur (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Rocksteady aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.*)

Todesberührung

Immer wenn Bebop einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du X Karten ziehen, wobei X gleich der Anzahl an Marken auf Bebop ist. Falls du dies tust, verlierst du X Lebenspunkte.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Bebops letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- „Partner von [Name]“ steht für zwei Fähigkeiten. Die erste ist eine ausgelöste Fähigkeit: „Wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl seine Bibliothek nach einer Karte namens [Name] durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf seine Hand nehmen und danach mischen.“
- Beachte, dass der Spieler deiner Wahl seine Bibliothek durchsucht (die von Effekten, z. B: dem des Würgegriffs, betroffen sein kann) und dass die Karte, die er findet, offen vorgezeigt wird, obwohl diese Wörter nicht im Erinnerungstext der Fähigkeit enthalten sind.
- Die zweite Fähigkeit, für die das Schlüsselwort „Partner von [Name]“ steht, modifiziert die Deckbau-Regeln in einer Partie Commander und hat außerhalb von Commander keine Funktion. Falls eine legendäre Kreaturenkarte mit „Partner von [Name]“ dein Commander ist, kann zusätzlich auch die legendäre Kreaturenkarte mit dem genannten Namen dein Commander sein.
- Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Bebop, der Pirat, und Rocksteady, Mutantenmarodeur, deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Schwarz und/oder Grün in ihrer Farbidentität enthalten, jedoch keine Karten mit Weiß, Blau oder Rot.
- Beide Commander starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit oder zusammenpassende „Partner von“-Fähigkeiten haben, sowie die Partie beginnt. Eine Kreatur mit einer „Partner von“-Fähigkeit kann keine andere Kreatur als Partner haben als ihren designierten Partner. Der Verlust einer Partner-Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen. Der Effekt des Kommando-Signalturms bringt einen auf deine Hand, nicht beide.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Schlüsselworts „Partner von“ wird in einer Partie Commander trotzdem ausgelöst. Falls dein anderer Commander irgendwie in deine Bibliothek gelangt ist, kannst du ihn finden.

Du kannst auch einen anderen Spieler als Ziel bestimmen, unabhängig davon, ob er jene Karte in seiner Bibliothek hat oder nicht.

---

Donatello, das Köpfchen

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

2/4

Falls ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen jene Spielsteine plus ein Mutagen-Spielstein erzeugt.

Partner — Charakterauswahl (*Du kannst zwei*

*Commander haben, falls beide diese Fähigkeit haben.*)

- Der zusätzliche Mutagen-Spielstein erhält keine Fähigkeiten, mit denen eventuell die anderen Spielsteine erzeugt wurden. Alle weiteren Angaben, die in dem Effekt enthalten sind, der den Spielstein erzeugt (beispielsweise ob er getappt ist oder „Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil“) gelten sowohl für die ursprünglichen Spielsteine als auch für den Mutagen-Spielstein.
  - Du musst nicht den Zauberspruch oder die Fähigkeit kontrollieren, der bzw. die die Spielsteine erzeugt, aber du musst derjenige sein, der die Spielsteine erzeugt, damit Donatellos erste Fähigkeit angewendet wird.
- 

Doppelsprung

{1}{U}

Spontanzauber

Lege eine Fliegend-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Bis zum Ende des Zuges hat sie Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5.

//

Fliegender Tritt

{1}{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

//

*Fusion (Du kannst eine oder beide Hälften dieser Karte aus deiner Hand wirken.)*

- Der Doppelsprung überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst danach zu wirken beginnen, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft der Kreatur modifizieren, wie der Effekt von Karais Kampfkunst, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
- Falls eines der Ziele ein illegales Ziel ist, wenn der Fliegende Tritt verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.
- Falls du eine geteilte Karte mit Fusion aus irgendeiner anderen Zone als aus deiner Hand wirkst, kannst du nicht beide Hälften wirken. Du kannst nur entweder die eine oder die andere Hälfte wirken.

- Bezahle beide Manakosten, um einen fusionierten geteilten Zauberspruch zu wirken. Während der Zauberspruch auf dem Stapel ist, ist sein Manabetrag der Gesamtmanabetrag beider Hälften.
- Wenn ein fusionierter geteilter Zauberspruch mit mehreren Zielen verrechnet wird, behandle ihn wie jeden anderen Zauberspruch mit mehreren Zielen. Falls alle Ziele illegal sind, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls zu jenem Zeitpunkt noch mindestens ein Ziel legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet. Ein illegales Ziel kann jedoch keine Aktionen ausführen und an ihm können keine Aktionen ausgeführt werden.
- Beim Verrechnen eines fusionierten geteilten Zauberspruchs befolge zuerst die Anweisungen auf der linken Seite, danach die Anweisungen auf der rechten.
- Auf dem Stapel hat ein geteilter Zauberspruch, der nicht fusioniert wurde, nur die Eigenschaften und den Manabetrag der gewirkten Hälfte. Die andere Hälfte wird behandelt, als würde sie nicht existieren.
- Einige geteilte Karten mit Fusion haben zwei einfarbige Hälften mit jeweils unterschiedlichen Farben. Falls eine solche Karte als fusionierter geteilter Zauberspruch gewirkt wird, ist der resultierende Zauberspruch mehrfarbig. Falls nur eine Hälfte gewirkt wird, hat der Zauberspruch die Farbe jener Hälfte. Solange sich eine solche Karte nicht auf dem Stapel befindet, ist sie mehrfarbig.
- Falls ein Spieler angewiesen wird, einen Kartennamen zu bestimmen, kann der Spieler den Namen einer Hälfte der geteilten Karte nennen, aber nicht beide. Eine geteilte Karte hat den bestimmten Namen, falls einer ihrer zwei Namen mit dem bestimmten Namen übereinstimmt.
- Falls du eine geteilte Karte mit Fusion aus deiner Hand wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, kannst du bestimmen, die Fähigkeit Fusion zu verwenden, um beide Hälften zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Ein neuer Held erscheint!

{X} {2} {U}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl zieht X Karten. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von bis zu einer Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag X oder weniger ist.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er 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 Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0. Das gilt auch, wenn der Manabetrag einer Kreatur berechnet wird, um zu ermitteln, ob jene Kreatur ein legales Ziel für diesen Zauberspruch ist oder nicht.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die von dem Spielstein kopierte Kreatur irgendwelche „wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein ebenfalls jene Fähigkeiten und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ebenso gilt: Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die der Spielstein kopiert hat, funktionieren ebenfalls.

#### Endloser Ansturm des Foot-Clans

{2}{W}

##### Verzauberung

Trupp {1}{W} *(Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du beliebig oft {1}{W} bezahlen. Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, erzeuge entsprechend viele Spielsteine, die Kopien von ihr sind.)*

Immer wenn du angreifst, erzeuge für jeden Gegner einen getappten und jenen Spieler angreifenden 1/1 schwarzen Ninja-Kreaturespielstein.

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

---

#### Flugeinheit des Foot-Clans

{1}{B}

##### Artefakt — Ausrüstung

Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 schwarzen Ninja-Kreaturespielstein und lege diese Ausrüstung dann an ihn an.

Die ausgerüstete Kreatur hat Flugfähigkeit.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du sie opfern. Falls du dies tust, ziehe so viele Karten, wie ihre Stärke beträgt.

Ausrüsten {2}

- Verwende die Stärke, die die geopfert Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viele Karten du mit der dritten Fähigkeit der Flugeinheit des Foot-Clans ziehst.
-

Große Mouser-Mama

{4}

Artefaktkreatur — Roboter

0/0

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

Immer wenn diese Kreatur angreift, verdopple die

Anzahl an +1/+1-Marken auf ihr.

Wenn diese Kreatur stirbt, erzeuge so viele 1/1 farblose

Roboter-Artefaktkreaturespielsteine, wie +1/+1-Marken

auf dieser Kreatur lagen.

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer Kreatur zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie sie bereits hat. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
- Falls so viele -1/-1-Marken auf die Große Mouser-Mama gelegt werden, dass ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt (oder dass der auf ihr vermerkte Schaden tödlicher Schaden wird), erhältst du für jede +1/+1-Marke, die auf ihr lag, als die -1/-1-Marken auf sie gelegt wurden, einen Roboter-Spielstein. Falls zum Beispiel drei +1/+1-Marken auf der Großen Mouser-Mama liegen und sie vier -1/-1-Marken erhält, erhältst du drei Roboter-Spielsteine. Der Grund dafür ist, dass die ausgelöste Fähigkeit der Großen Mouser-Mama prüft, welchen Zustand die Große Mouser-Mama hatte, unmittelbar bevor sie das Spiel verließ. Zu diesem Zeitpunkt hatte sie noch alle Marken.

---

Helden im Halbpanzer

{W}{U}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

5/5

Wachsamkeit, Bedrohlich, Eile, verursacht

Trampelschaden

Immer wenn ein oder mehrere Mutanten, Ninjas

und/oder Schildkröten, die du kontrollierst, einem

Spieler Kampfschaden zufügen, lege auf jede jener

Kreaturen eine +1/+1-Marke und ziehe eine Karte.

- Falls Kreaturen, die du kontrollierst, mehreren Spielern gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die letzte Fähigkeit von Helden im Halbpanzer für jeden jener Spieler ausgelöst. Wenn eine jener Fähigkeiten verrechnet wird, legt sie nur auf Mutanten, Ninjas und/oder Schildkröten Marken, die dem entsprechenden Spieler Kampfschaden zugefügt haben.

---

Irma, Teilzeitmutantin

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Mutant, Gestaltwandler

1/1

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wird Irma zu

einer Kopie von bis zu einer anderen Kreatur deiner

Wahl, die du kontrollierst, außer dass ihr Name Irma,

Teilzeitmutantin, ist und sie diese Fähigkeit hat. Lege

dann eine +1/+1-Marke auf sie.

- Du musst für Irmas Fähigkeit kein Ziel bestimmen. Falls du dies jedoch tust und die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Irmas Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Irma wird nicht zu einer Kopie von irgendetwas und du legst keine +1/+1-Marke auf sie.

- Irma kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, jene Kreatur kopiert selbst etwas; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und Ausrüstungen angelegt sind und so weiter.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird Irma zu einer Kopie von (b) (mit den aufgelisteten Ausnahmen).
- Da Irma nicht ins Spiel kommt, wenn sie zu einer Kopie einer anderen Kreatur wird, werden „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[Diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur nicht angewendet.

Krang, der Allmächtige

{4} {U}

Legendäre Artefaktkreatur — Utrom, Roboter

3/3

Falls ein Spieler eine Karte zieht und dadurch bei einem Permanent, das du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

Immer wenn ein Spieler seine zweite Karte innerhalb desselben Zuges zieht, lege eine +1/+1-Marke auf Krang.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Krangs erste Fähigkeit kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.

Level-Aufstieg

{1} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn diese Aura ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf ihr.

Falls ihre Stärke dann 10 oder mehr ist, ziehe eine Karte.“

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

Pizzasaurus aus Dimension X

{3} {B}

Artefaktkreatur — Speise, Alien, Mutant

2/1

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl. Wenn du dies tust, zerstöre bis zu eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Marken auf Permanenten, die du kontrollierst.

{2}, {T}, opfere diese Kreatur: Du erhältst 3

Lebenspunkte dazu und jeder Gegner verliert 3

Lebenspunkte.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die erste Fähigkeit des Pizzasaurus aus Dimension X ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein zweites Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise zwei +1/+1-Marken auf die Kreatur deiner Wahl legst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Raphael, die Muckis

{4} {R}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte

4/4

Verdopple allen Schaden, den Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen Marken liegen, zufügen würden.

Wenn Raphael ins Spiel kommt, erzeuge einen Mutagen-Spielstein.

Partner — Charakterauswahl (*Du kannst zwei*

*Commander haben, falls beide diese Fähigkeit haben.*)

- Der Schaden wird von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der verdoppelte Schaden wird nicht von Raphael zugefügt, es sei denn, er war die ursprüngliche Quelle des Schadens.
- Falls andere Effekte modifizieren, wie viel Schaden eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der Marken liegen, zufügen würde – indem beispielsweise ein Teil davon verhindert wird –, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher des Permanenten, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge solche Effekte (einschließlich desjenigen von Raphael) angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft Raphaels Effekt nicht mehr zu.
- Falls Schaden, den eine Kreatur zufügt, die du kontrollierst und auf der Marken liegen, auf mehrere Permanente und/oder Spieler verteilt oder ihnen zugewiesen wird, geschieht dies, bevor der Schaden verdoppelt wird. Falls du zum Beispiel mit einer 5/5 Kreatur, die Trampelschaden verursacht, angreiffst und sie von einer 2/2 Kreatur geblockt wird, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann zu 4 bzw. 6 Schadenspunkten verdoppelt.

Ray Fillet, Wellenkrieger

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Fisch, Mutant

0/2

Fliegend

Weiterentwicklung (*Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls deren Stärke oder Widerstandskraft höher ist, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Marke liegt, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

- Wenn du die Werte beider Kreaturen für Weiterentwicklung vergleichst, vergleichst du immer Stärke mit Stärke und Widerstandskraft mit Widerstandskraft.
  - Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, vergleiche ihre Stärke und Widerstandskraft mit der Stärke und Widerstandskraft der Kreatur mit Weiterentwicklung. Falls keiner der beiden Werte der neuen Kreatur größer ist, wird Weiterentwicklung nicht ausgelöst.
  - Falls Weiterentwicklung ausgelöst wird, werden die Werte erneut verglichen, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll. Falls keiner der beiden Werte bei der neuen Kreatur größer ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, das Spiel verlässt, bevor Weiterentwicklung verrechnet werden soll, verwende ihre letzte bekannte Stärke und Widerstandskraft, um die Werte zu vergleichen.
  - Falls eine Kreatur mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt, werden diese Marken berücksichtigt, wenn bestimmt wird, ob Weiterentwicklung ausgelöst wird. Wenn zum Beispiel eine 1/1 Kreatur mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel kommt, löst sie die Weiterentwicklung-Fähigkeit einer 2/2 Kreatur aus.
  - Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, kann Weiterentwicklung mehrfach ausgelöst werden, wobei die Werte jedes Mal verglichen werden, wenn eine der Fähigkeiten verrechnet werden soll. Falls du zum Beispiel eine 2/2 Kreatur mit Weiterentwicklung kontrollierst und zwei 3/3 Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird Weiterentwicklung zweimal ausgelöst. Die erste Fähigkeit wird verrechnet und eine +1/+1-Marke wird auf die Kreatur mit Weiterentwicklung gelegt. Beim Verrechnen der zweiten Fähigkeit sind weder Stärke noch Widerstandskraft der neuen Kreatur höher als die der Kreatur mit Weiterentwicklung, und die Fähigkeit hat keinen Effekt.
  - Wenn die Werte verglichen werden, sowie die Weiterentwicklung-Fähigkeit verrechnet wird, kann es dazu kommen, dass der größere Wert von Stärke zu Widerstandskraft wechselt oder umgekehrt. Falls dies geschieht, wird die Fähigkeit trotzdem verrechnet und du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur mit Weiterentwicklung. Falls du zum Beispiel eine 2/2 Kreatur mit Weiterentwicklung kontrollierst und eine 1/3 Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ist ihre Widerstandskraft größer, daher wird Weiterentwicklung ausgelöst. Als Antwort darauf erhält die 1/3 Kreatur +2/-2. Wenn die ausgelöste Weiterentwicklung-Fähigkeit verrechnet werden soll, ist ihre Stärke größer. Du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur mit Weiterentwicklung.
-

Rekordpunktzahl

{2} {G}

Verzauberung

Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt würden, werden stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken auf sie gelegt.

Zu Beginn deines Endsegments ziehst du eine Karte, falls du eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen im Spiel kontrollierst.

- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, mit einer Anzahl von +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen mit so vielen plus einer Marke ins Spiel.
- Falls zwei oder mehr Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.
- Im Fall, dass du mehr als ein Exemplar der Rekordpunktzahl kontrollierst, erhöht jedes Exemplar, das du kontrollierst, die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt werden um eins. (Aber lass uns anderen bitte auch noch etwas Platz auf der Bestenliste!)

---

Roadkill Rodney

{2}

Artefaktkreatur — Roboter

2/1

Trupp {3} *(Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du beliebig oft {3} bezahlen. Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge entsprechend viele Spielsteine, die Kopien von ihr sind.)*

Todesberührung

Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Mutagen-Spielstein.

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

Rocksteady, Mutantenmarodeur  
{2}{G}  
Legendäre Kreatur — Nashorn, Mutant  
3/3

Partner von Bebop, der Pirat (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Bebop aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.*)

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

- „Partner von [Name]“ steht für zwei Fähigkeiten. Die erste ist eine ausgelöste Fähigkeit: „Wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl seine Bibliothek nach einer Karte namens [Name] durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf seine Hand nehmen und danach mischen.“
  - Beachte, dass der Spieler deiner Wahl seine Bibliothek durchsucht (die von Effekten, z. B. dem des Würgegriffs, betroffen sein kann) und dass die Karte, die er findet, offen vorgezeigt wird, obwohl diese Wörter nicht im Erinnerungstext der Fähigkeit enthalten sind.
  - Die zweite Fähigkeit, für die das Schlüsselwort „Partner von [Name]“ steht, modifiziert die Deckbau-Regeln in einer Partie Commander und hat außerhalb von Commander keine Funktion. Falls eine legendäre Kreaturenkarte mit „Partner von [Name]“ dein Commander ist, kann zusätzlich auch die legendäre Kreaturenkarte mit dem genannten Namen dein Commander sein.
  - Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Bebop, der Pirat, und Rocksteady, Mutantenmarodeur, deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Schwarz und/oder Grün in ihrer Farbidentität enthalten, jedoch keine Karten mit Weiß, Blau oder Rot.
  - Beide Commander starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks werden gemischt und sind deine Bibliothek.
  - Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit oder zusammenpassende „Partner von“-Fähigkeiten haben, sowie die Partie beginnt. Eine Kreatur mit einer „Partner von“-Fähigkeit kann keine andere Kreatur als Partner haben als ihren designierten Partner. Der Verlust einer Partner-Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.
  - Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen. Der Effekt des Kommando-Signalturms bringt einen auf deine Hand, nicht beide.
  - Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.
  - Die ausgelöste Fähigkeit des Schlüsselworts „Partner von“ wird in einer Partie Commander trotzdem ausgelöst. Falls dein anderer Commander irgendwie in deine Bibliothek gelangt ist, kannst du ihn finden. Du kannst auch einen anderen Spieler als Ziel bestimmen, unabhängig davon, ob er jene Karte in seiner Bibliothek hat oder nicht.
-

### Schnellvorlauf

{4} {R}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Gegner, den du in diesem Zug angegriffen hast, {1} weniger.

Stachle alle Kreaturen an, die deine Gegner kontrollieren. *(Bis zu deinem nächsten Zug greifen jene Kreaturen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

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

---

### Shredder, Meister der Schatten

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ninja

5/5

Immer wenn Shredder einen Spieler angreift, erzeuge für jeden anderen Gegner einen getappten und jenen Spieler angreifenden Spielstein, der eine Kopie von Shredder ist, außer dass er nicht legendär ist. Opfere jene Spielsteine am Ende des Kampfes.

Immer wenn Shredder einem Spieler Kampfschaden zufügt, verliert jener Spieler die Hälfte seiner Lebenspunkte, aufgerundet.

- Die Spielsteinkopien haben Shredders Fähigkeiten.
- Die Spielsteine kopieren nicht, ob Shredder getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihm liegen oder Auren an ihn angelegt sind oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die seine Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
- Falls Shredder das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wurde, kommt der Spielstein trotzdem als eine Kopie von Shredder ins Spiel und verwendet Shredders kopierbare Werte, die er zuletzt im Spiel hatte.
- Im ungewöhnlichen Fall, dass Shredder zu einer Kopie von etwas anderem wird, während seine letzte Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber bevor sie verrechnet wurde, kommen die Spielsteine als Kopie dessen ins Spiel, was Shredder kopiert.
- Obwohl die Spielsteinkopien, die von Shredders erster Fähigkeit erzeugt werden, angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als angreifende Kreaturen deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn jene Spielsteine angreifend ins Spiel kommen.

#### Spielautomat

{3}

#### Artefakt

Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu vier Kreaturen deiner Wahl.

{2}, {T}, opfere einen Spielstein: Verdopple die Anzahl an Marken auf einer Kreatur deiner Wahl.

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

#### Super-Kombo

{1} {G}

#### Hexerei

Reproduktion {2} (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn so oft, wie du seine Reproduktionskosten bezahlst. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.*)

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Reproduktion neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
- Falls eines der Ziele ein illegales Ziel ist, sowie die Super-Kombo verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, aufgrund von dem Effekt der entsprechenden Kopie der Super-Kombo keinen Schaden zu.

Tempestra, grazil aus dem Spiel  
{1} {R}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Illusion  
1/3  
{2} {R}, {T}, opfere ein Artefakt: Erzeuge einen  
Spielstein, der eine Kopie einer anderen Kreatur deiner  
Wahl ist, die du kontrollierst, außer dass er nicht  
legendär ist. Er erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des  
nächsten Endsegments.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er 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 Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel( mit der aufgelisteten Ausnahme).
- Falls die von dem Spielstein kopierte Kreatur irgendwelche „wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein ebenfalls jene Fähigkeiten und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ebenso gilt: Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die der Spielstein kopiert hat, funktionieren ebenfalls.

---

Verborgenes Versteck  
Land  
Dieses Land kommt getappt ins Spiel.  
{T}: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe der Farbidentität  
deines Commanders.  
{2}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst  
und auf der eine Marke liegt, erhält Lebensverknüpfung  
bis zum Ende des Zuges.

- Falls du zwei Commander hast, erzeugt die erste Fähigkeit des Verborgenen Verstecks ein Mana einer beliebigen Farbe in ihrer kombinierten Farbidentität.
- Falls dein Commander eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, erzeugt die erste Fähigkeit des Verborgenen Verstecks kein Mana. Sie erzeugt nicht {C}.
- Falls du keinen Commander hast, erzeugt die erste Fähigkeit des Verborgenen Verstecks kein Mana.

---

***Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles TURTLE TEAM-UP***  
**KARTENSPEZIFISCHES:**

April O'Neil, Human Element (April O'Neil, menschliches Element)

{3} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Detektiv

2/5

Immer wenn ein Spieler einen Artefaktzauber, einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt, erzeugst du einen Mutagen-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, opfere diesen Spielstein: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)*

- Aprils Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.

---

Casey & Raph, Hotheads (Casey & Raph, Hitzköpfe)

{4} {R}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Mensch, Schildkröte

4/4

Wenn Casey & Raph ins Spiel kommen, bestimme eines oder beides. Jeder Modus muss einen anderen Spieler als Ziel haben.

- Ein Spieler deiner Wahl schickt die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil. Bis zum nächsten Endsegment jenes Spielers kann er jene Karte spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
  - Ein Spieler deiner Wahl erzeugt zwei Schatz-Spielsteine.
- Der Spieler, der das Ziel des ersten Modus ist, muss alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten befolgen, die auf diese Weise gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kann er sie nur während seiner Hauptphase spielen und nur, falls er in diesem Zug noch ein Land spielen darf.
  - Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn spielst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
  - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

---

Casey Jones, Asphalt Hooligan (Casey Jones, Asphalt-Hooligan)

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berserker

2/2

Doppelschlag *(Diese Kreatur fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu.)*

{4}: Verdopple Casey Jones' Stärke bis zum Ende des Zuges. Jeder Spieler kann diese Fähigkeit aktivieren.

- Um Casey Jones' Stärke zu verdoppeln, erhält er  $+X/+0$ , wobei X gleich seiner Stärke ist, wenn seine zweite Fähigkeit verrechnet wird.

Leonardo, Worldly Warrior (Leonardo, abgeklärter Krieger)  
 {7}{W}  
 Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte  
 5/5  
 Affinität zu Kreaturen (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur, die du kontrollierst, {1} weniger.*)  
 Doppelschlag (*Diese Kreatur fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu.*)

- Der Oracle-Text dieser Karte wurde aktualisiert. Insbesondere ist ihre erste Fähigkeit nun Affinität zu Kreaturen, wie oben angegeben.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus Leonardos erster Fähigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Mona Lisa, Ever Adaptable (Mona Lisa, stets flexibel)  
 {3}{G}  
 Legendäre Kreatur — Eidechse, Mutant  
 4/4  
 Immer wenn ein Spieler einen Kreaturenzauber wirkt, erzeugst du einen Mutagen-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, opfere diesen Spielstein: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“*)

- Mona Lisas Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.

Prehistoric Turtlesaurus (Urzeitlicher Schildkrötensaurier)  
 {4}{G}  
 Kreatur — Mutant, Ninja, Schildkröte, Dinosaurier  
 4/5  
 Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls du eine Kreatur kontrollierst, auf der eine +1/+1-Marke liegt.  
 Wachsamkeit (*Diese Kreatur wird beim Angreifen nicht getappt.*)

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten Fähigkeit des Urzeitlichen Schildkrötensauriers) ab. Der

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

---

Splinter, Aging Champion (Splinter, alternder Meister)

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Mutant, Ninja, Ratte

2/2

Wenn Splinter ins Spiel kommt, zerstöre bis zu eine getappte Kreatur deiner Wahl.

Wenn Splinter das Spiel verlässt, ziehst du und ein anderer Spieler deiner Wahl jeweils eine Karte.

- Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Splinters letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.
- 

Study the Classics (Studium der Klassiker)

{2} {G}

Hexerei

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, dann verdopple die Anzahl der +1/+1-Marken auf ihr. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie +1/+1-Marken auf jener Kreatur liegen.

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

Utrom Monitor (Utrom-Überwacher)

{4} {U}

Artefaktkreatur — Utrom, Forscher

3/3

Affinität zu Artefakten (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.*)

Fliegend (*Diese Kreatur kann außer von fliegenden Kreaturen und Kreaturen mit Reichweite nicht geblockt werden.*)

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

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Thunder Junction, Bloomburrow, Duskmourn, Tarkir und Lorwyn sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2026 Wizards. Andere Marken sind Besitz ihrer entsprechenden Eigentümer.