

Sethinweise zu *Jumpstart 2022*

Zusammengestellt von Jess Dunks

Letzte Änderung: 14. Oktober 2022

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, den Spielspaß mit den neuen Karten von Anfang an zu erhöhen, indem mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Unter [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) findest du stets die ganz aktuellen Regeln.

Der Abschnitt „Allgemeines“ enthält Informationen zur Turnierlegalität der Karten und weitere Ressourcen.

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

Neue *Jumpstart 2022* Karten mit dem Set-Code J22 sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. In den Formaten Standard, Pioneer oder Modern sind sie nicht legal. Karten mit dem Set-Code J22, die früher bereits in anderen Produkten erschienen sind, sind in den Formaten erlaubt, in denen jene Versionen bereits erlaubt sind. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für irgendein Format nicht ändert, nur weil sie in diesem Set erscheint.

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

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

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

JUMPSTART 2022 HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:

Agrus Kos, Ewiger Soldat
{3}{W}
Legendäre Kreatur — Geist, Soldat
3/4

Wachsamkeit

Immer wenn Agrus Kos, Ewiger Soldat, das Ziel einer Fähigkeit wird, die nur ihn als Ziel hat, kannst du {1}{R/W} bezahlen. Falls du dies tust, kopiere die Fähigkeit für jede andere Kreatur, die du kontrollierst und die das Ziel der Fähigkeit sein könnte. Jede Kopie hat eine unterschiedliche jener Kreaturen als Ziel. (*{R/W} kann entweder mit {R} oder mit {W} bezahlt werden.*)

- Die letzte Fähigkeit wird immer ausgelöst, wenn Agrus Kos, Ewiger Soldat, das Ziel einer Fähigkeit wird, die nur ihn und kein anderes Objekt und keinen Spieler als Ziel hat. Es ist dabei egal, wer die Fähigkeit kontrolliert.
- Falls eine Fähigkeit mehrere Ziele hat, aber sie alle Agrus Kos als Ziel haben, wird die letzte Fähigkeit ausgelöst. In diesem Fall hat jede der Kopien ebenfalls nur eine jener Kreaturen als Ziel.
- Alle Kreaturen, die du kontrollierst und die nicht das Ziel der kopierten Fähigkeit sein können (wegen Schutzfähigkeiten, Ziel-Einschränkungen oder anderer Gründe), werden einfach ignoriert. Für jene Kreaturen werden keine Kopien erzeugt.
- Der Beherrscher von Agrus Kos kontrolliert alle Kopien, egal welcher Spieler die ursprüngliche Fähigkeit kontrolliert hat. Jener Spieler bestimmt die Reihenfolge, in der die Kopien auf den Stapel gelegt werden. Die ursprüngliche Fähigkeit befindet sich unter jenen Kopien auf dem Stapel und wird zuletzt verrechnet.
- Falls die kopierte Fähigkeit modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Ihr Beherrscher kann keinen anderen Modus bestimmen.
- Falls die kopierte Fähigkeit ein X hatte, dessen Wert festgelegt wurde, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.

Alandra, Himmelsträumerin
{2}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer
2/4

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erzeuge einen 2/2 blauen Sceada-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

Immer wenn du deine fünfte Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erhalten Alandra, Himmelsträumerin, und Sceadas, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges jeweils +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand ist.

- Die erste ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob Alandra, Himmelsträumerin, im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls sie nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann ihre Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.
- Dasselbe gilt für die letzte Fähigkeit, wenn die fünfte Karte gezogen wird.

- Der Wert von X wird festgelegt, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird. Der von ihr gewährte Bonus verändert sich nach diesem Zeitpunkt auch dann nicht, falls sich die Anzahl der Karten auf deiner Hand verändert.

Angesehene Beschwörerin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/2

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

{4}{W}, {T}: Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Wenn die von der zweiten Fähigkeit ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. 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 ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Die erste Fähigkeit der Angesehenen Beschwörerin wird immer ausgelöst, wenn irgendeine Kreatur außer ihr selbst unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, einschließlich der durch ihre letzte Fähigkeit ins Spiel zurückgebrachten Kreaturen.

Aschpelz vom Schattenschwarm

{3}{B}

Legendäre Kreatur — Ratte, Hexenmeister

3/4

Immer wenn Aschpelz vom Schattenschwarm angreift oder blockt, erhält jede andere Ratte, 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. *(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- 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.

Biblioplex-Krake

{4} {U}

Kreatur — Krake

4/5

Wenn der Biblioplex-Krake ins Spiel kommt, wende Hellsicht 3 an. (*Schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek legen und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.*)

Immer wenn der Biblioplex-Krake angreift, kannst du eine andere Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen. Falls du dies tust, kann der Biblioplex-Krake in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Du entscheidest, ob du eine Kreatur zurückbringst und welche Kreatur du zurückbringst, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Dabei wird keine Kreatur als Ziel bestimmt.
-

Goblinforscher

{3} {R}

Kreatur — Goblin, Zauberer

3/3

Wenn der Goblinforscher ins Spiel kommt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Während eines beliebigen Zuges, in dem du mit dem Goblinforscher angegriffen hast, kannst du die Karte spielen.

- Die Karte, die vom Goblinforscher ins Exil geschickt wird, wird aufgedeckt ins Exil geschickt.
 - Du kannst die ins Exil geschickte Karte spielen, a) falls der Goblinforscher angegriffen hat und noch in den Kampf verwickelt ist, b) falls er nicht mehr im Kampf ist, c) falls er das Spiel verlassen hat und auch d) falls der Kampf vorüber ist.
 - Falls du mehrere Karten namens Goblinforscher kontrollierst, ist der Effekt jedes einzelnen Exemplars unabhängig von den anderen. Insbesondere kannst du nicht mit einem Exemplar angreifen, um die Karte zu spielen, die von einem anderen Exemplar ins Exil geschickt wurde.
 - Der Effekt des Goblinforschers ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexerei-Karte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
 - Falls du mit der Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Goblinforschers ein Land ins Exil schickst, kannst du jenes Land nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst. Normalerweise bedeutet das, dass du das Land nur spielen kannst, falls du in jenem Zug noch kein Land gespielt hast.
 - Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
-

Gütige Hydra
{X}{G}{G}
Kreatur — Hydra
1/1

Die Gütige Hydra kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel. Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine andere Kreatur, die du kontrollierst, gelegt würden, werden stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken auf sie gelegt.
{T}, entferne eine +1/+1-Marke von der Gütigen Hydra:
Lege eine +1/+1-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Kreaturen (außer der Gütigen Hydra selbst), die mit +1/+1-Marken ins Spiel kommen, profitieren von der zweiten Fähigkeit der Gütigen Hydra. Falls eine andere Kreatur mit einer Anzahl von +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, während du die Gütige Hydra kontrollierst, kommt sie mit so vielen Marken plus einer ins Spiel.
- Jedes weitere Exemplar der Gütigen Hydra, das du kontrollierst, erhöht die Anzahl der +1/+1-Marken, die auf eine Kreatur gelegt werden, um eins.

Informatorische Befragung
{3}{U}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur oder einen Planeswalker
Wenn die Informatorische Befragung ins Spiel kommt, tappe die verzauberte bleibende Karte und stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)
Die verzauberte bleibende Karte enttappt nicht während des Enttapsegments ihres Beherrschers, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

- Statische und ausgelöste Fähigkeiten sind von der Informatorischen Befragung nicht betroffen.
 - Die bleibende Karte kann von anderen Zaubersprüchen und Fähigkeiten enttappt werden.
 - Du kannst eine bleibende Karte, die bereits getappt ist, mit der Informatorischen Befragung verzaubern. Falls du dies tust, wird sie nicht erneut getappt, aber du stellst trotzdem Nachforschungen an.
 - Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
 - Loyalitätsfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten, daher verhindert die Informatorische Befragung, dass die Loyalitätsfähigkeiten eines von ihr verzauberten Planeswalkers aktiviert werden können.
-

Instrumente des Krieges

{4}

Artefakt

Aufblitzen

Sowie die Instrumente des Krieges ins Spiel kommen, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

- Der Kreaturentyp wird bestimmt, sowie die Instrumente des Krieges ins Spiel kommen. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem diese Entscheidung getroffen wird, und dem Zeitpunkt, zu dem die entsprechenden Kreaturen +1/+1 erhalten, keine Aktionen ausführen.
- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Mensch oder Krieger. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie Legendär können nicht bestimmt werden.

Isu der Abscheuliche

{3} {U} {U}

Legendäre verschneite Kreatur — Yeti

5/5

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

Du kannst oben von deiner Bibliothek verschneite Länder spielen und verschneite Zaubersprüche wirken.

Immer wenn eine andere verschneite bleibende Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {G}, {W} oder {U} bezahlen. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf Isu den Abscheulichen.

- Wenn du Karten auf diese Weise oben von deiner Bibliothek spielst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Zum Beispiel kannst du auf diese Weise ein verschneites Land nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.
- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist immer noch in deiner Bibliothek und nicht auf deiner Hand. Du kannst keine Karten oben von deiner Bibliothek abwerfen oder Fähigkeiten von Karten oben auf deiner Bibliothek aktivieren, die normalerweise funktionieren, wenn die Karte auf deiner Hand wäre.

Kenessos, Priester der Thassa

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Kleriker

1/3

Falls du dir mit Hellsicht eine Anzahl an Karten ansehen würdest, schaue dir stattdessen entsprechend viele Karten plus eine an.

{3} {G/U}: Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Krake-, Leviathan-, Oktopus- oder Schlange-Kreaturenkarte ist, kannst du sie ins Spiel bringen. Falls du die Karte nicht ins Spiel bringst, kannst du sie unter deine Bibliothek legen.

- Sowie die letzte Fähigkeit von Kenessos, Priester der Thassa, verrechnet wird, kannst du bestimmen, die Karte oben auf deiner Bibliothek zu lassen.

Ketten der Obhut

{2} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn die Ketten der Obhut ins Spiel kommen, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die Ketten der Obhut das Spiel verlassen.

Die verzauberte Kreatur hat Abwehr {2}. *(Immer wenn sie das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {2}.)*

- Die Fähigkeit der Ketten der Obhut ist eine einzelne Fähigkeit, die zwei einmalige Effekte erzeugt: Der eine schickt die bleibende Karte ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere bringt die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurück, unmittelbar nachdem die Ketten der Obhut das Spiel verlassen haben.
- Falls die Ketten der Obhut das Spiel verlassen, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird die als Ziel bestimmte bleibende Karte nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an eine ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer der Ketten der Obhut die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Mizzix, Duplikatreiterin

{4} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Zauberer

4/5

Fliegend

Immer wenn du einen Zauberspruch von irgendwoher außer deiner Hand wirkst, kannst du {1} {U/R} bezahlen.

Falls du dies tust, kopiere den Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Falls die Kopie ein Bleibende-Karte-Zauberspruch ist, erhält er Eile und „Zu Beginn deines Endsegments opferst du diese bleibende Karte.“ *(Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

- Beliebige Zaubersprüche, die du wirkst, werden kopiert, falls du die Kosten bezahlst, nicht nur solche, die Ziele benötigen.

- Du kannst die Kosten nur einmal bezahlen, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst sie nicht mehr als einmal bezahlen, um zusätzliche Kopien zu erhalten.
- Falls eine Kopie erzeugt wird, kontrollierst du die Kopie. Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopie wird dann wie ein normaler Zauberspruch verrechnet, nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls die kopierte Fähigkeit modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Du kannst keinen anderen Modus bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die für den ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären. Falls du zum Beispiel eine 3/3 Kreatur opferst, um die Flugstunde zu wirken, und du sie kopierst, fügt auch die Kopie der Flugstunde ihrem Ziel 3 Schadenspunkte zu.

Oger-Schlachtmagierin

{2} {R}

Kreatur — Oger, Schamane

3/3

Erstschlag

Immer wenn die Oger-Schlachtmagierin angreift, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten {R} {R} bezahlst. Falls jener Zauberspruch auf einen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil. Wenn du jenen Zauberspruch wirkst, erhält die Oger-Schlachtmagierin bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich dem Manabetrag des Zauberspruchs ist.

- Du musst den Zauberspruch wirken, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Oger-Schlachtmagierin verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, ihn erst später zu wirken.

Raubkopie

{4} {U}

Kreatur — Gestaltwandler, Pirat

0/0

Du kannst die Raubkopie als eine Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Pirat ist und „Immer wenn diese Kreatur oder eine andere Kreatur mit demselben Namen einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehst du eine Karte“ hat.

- Die Raubkopie kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten), außer dass sie zusätzlich ein Pirat ist und die gewährte Fähigkeit hat. Sie kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Ein Pirat zu sein und die gewährte Fähigkeit zu haben, sind Teil der kopierbaren Werte der Raubkopie. Falls eine andere Kreatur als Kopie der Raubkopie ins Spiel kommt, kopiert sie das, was die Raubkopie kopiert; sie ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Pirat und hat „Immer wenn diese Kreatur oder eine andere Kreatur mit demselben Namen einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehst du eine Karte“.
- Falls die Raubkopie nicht als Kreatur ins Spiel kommt (zum Beispiel, indem sie ein Artefakt oder ein Land kopiert, das zu einer Kreatur geworden ist), wird sie nicht zu einem Piraten, hat aber trotzdem die gewährte ausgelöste Fähigkeit. Sie wird auch dann nicht zu einem Piraten, falls sie später durch einen anderen Effekt zu einer Kreatur wird.
- Die ausgelöste Fähigkeit der Raubkopie hat die Kreatur nicht als Ziel.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die bestimmte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt die Raubkopie als Kopie von (b) ins Spiel. Außerdem ist sie ein Pirat und hat die gewährte Fähigkeit.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert die Raubkopie die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Die Raubkopie ist nie ein Spielstein, auch nicht, wenn sie einen Spielstein kopiert.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Raubkopie ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls die Raubkopie irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann die Raubkopie nicht zu einer Kopie der anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.
- Du kannst dich entscheiden, nichts zu kopieren. Falls du dies tust, kommt die Raubkopie als 0/0 Gestaltwandler-Pirat-Kreatur ins Spiel und wird wahrscheinlich fast sofort sterben, sobald als Nächstes zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden.

Rodolf Dämmerbringer

{5} {B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Engel

4/4

Fliegend, Todesberührung, Lebensverknüpfung

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält

Rodolf Dämmerbringer Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Zu Beginn deines Endsegments kannst du {1} {W/B}

bezahlen. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag X oder weniger aus deinem Friedhof in Spiel zurück, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- X ist gleich der Gesamtanzahl an Lebenspunkten, die du in diesem Zug dazuerhalten hast, unabhängig von Lebenspunkten, die du verloren hast. Falls du beispielsweise in diesem Zug 3 Lebenspunkte dazuerhalten und auch 2 Lebenspunkte verloren hast, ist X gleich 3 und nicht gleich 1.
-

Sanftmütige Bibliothekarin

{G}

Kreatur — Mensch

1/1

{3} {G}: Die Sanftmütige Bibliothekarin wird zu einem Werwolf. Lege zwei +1/+1-Marken auf sie und ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal.

- Sowie die letzte Fähigkeit der Sanftmütigen Bibliothekarin verrechnet wird, verliert sie alle anderen Kreaturentypen und wird zu einem Werwolf. Sie ist kein Mensch mehr.
-

Tollkühne Kanonade

{3} {R}

Verzauberung

Immer wenn eine angreifende Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, fügt die Tollkühne Kanonade jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

Überfall — Zu Beginn deiner Hauptphase nach dem Kampf und falls du in diesem Zug angegriffen hast, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karte bis zum Ende des Kampfes in deinem nächsten Zug spielen.

- Die Karte, die von der Überfall-Fähigkeit ins Exil geschickt wird, wird aufgedeckt ins Exil geschickt. Wenn eine mit dieser Fähigkeit ins Exil geschickte Karte gespielt wird, gelten die normalen Spielregeln für das Spielen der Karte. Du musst zum Beispiel ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls es beispielsweise eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist.
 - Falls du mit der Überfall-Fähigkeit ein Land ins Exil schickst, kannst du jenes Land nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst. Normalerweise bedeutet das, dass du das Land nur spielen kannst, falls du in jenem Zug noch kein Land gespielt hast.
 - Das Spielen einer ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male spielen.
 - Falls du die ins Exil geschickte Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.
-

Zask, Krabbelnder Schwarmfürst

{3} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Insekt

5/5

Du kannst aus deinem Friedhof Länder spielen und Insekt-Zaubersprüche wirken.

Immer wenn ein anderes Insekt, das du kontrollierst, stirbt, lege es unter die Bibliothek seines Besitzers, dann millst du zwei Karten. *(Lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

{1} {B/G}: Ein Insekt deiner Wahl erhält +1/+0 und Todesberührung bis zum Ende des Zuges. *({B/G} kann entweder mit {B} oder mit {G} bezahlt werden.)*

- Wenn du Karten auf diese Weise aus deinem Friedhof spielst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Zum Beispiel kannst du auf diese Weise nur ein Land während einer deiner Hauptphasen spielen, während der Stapel leer ist und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.