

## Sethinweise zu *Duskmourn: Haus des Schreckens*

Zusammengestellt von Eric Levine

Fassung vom 5. August 2024

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

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

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

---

## ALLGEMEINES

### Turnierlegalität der Karten

*Duskmourn: Haus des Schreckens* Karten mit dem Set-Code DSK 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: *Dominarias Bund*, *Krieg der Brüder*, *Phyrexia: Alles wird eins*, *Marsch der Maschine*, *Marsch der Maschine: Der Nachhall*, *Wildnis von Eldraine*, *Die verlorenen Höhlen von Ixalan*, *Mord in Karlov Manor*, *Outlaws von Thunder Junction*, *Bloomburrow* und *Duskmourn*.

Neue *Duskmourn: Haus des Schreckens* Commander-Karten mit dem Set-Code DSC und den Nummern 1–40 (sowie ihre alternativen Versionen mit den Nummern 41–67) sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Wiederkehrende Karten mit dem Set-Code DSC und den Nummern 68–327 und 368–373 sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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

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

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

---

### Neuer Verzauberungstyp: Raum

Du bist in einem gruseligen, weltenumspannenden Bauwerk gefangen? Na, dann kannst du es wenigstens erkunden! Im Haus findest du allerlei *Räume* und da sich das Haus offenbar ständig ändert, kannst du sogar in jeden nur

erdenklichen Raum stolpern. Manche werden sich nicht mit deiner Vorstellung eines „Raumes“ decken und die meisten werden finster und furchterregend sein.

Aber genug der geisterhaften Vorrede. Wie funktionieren sie? Also, Raum ist ein neuer Verzauberungstyp. Raum-Karten ähneln geteilten Karten, allerdings besteht ein fundamentaler Unterschied: Sie sind Permanent-Karten. Jede Raum-Karte hat zwei Hälften, die „Türen“ heißen. Du bestimmst eine Hälfte, die gewirkt wird, und jene Tür wird im Spiel entsperrt, was dir Zugang zu den Fähigkeiten jener Hälfte verschafft. Später kannst du Mana bezahlen, um die andere Tür zu entsperren und dir Zugang zu den weiteren Fähigkeiten zu verschaffen! In beiden Fällen werden ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „wenn du diese Tür entsperrst“, ausgelöst.

Bodenloses Becken

{U}

Wenn du diese Tür entsperrst, bringe bis zu eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

//

Umkleidekabine

{4}{U}

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte.

//

Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperren Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Um einen Raum-Zauberspruch zu wirken, bestimmst du eine Hälfte (bzw. „Tür“), die du wirkst. Es gibt keine Möglichkeit, beide Hälften einer Raum-Karte zu wirken. Beim Verrechnen des Raum-Zauberspruchs wird die entsprechende Tür entsperrt, sowie der Raum ins Spiel kommt.
- Raum-Karten bestehen aus zwei Kartenseiten mit einer geteilten Typenzeile auf der Vorderseite einer einzelnen Karte. Die Eigenschaften der nicht gewirkten Tür werden ignoriert, solange sich der Zauberspruch auf dem Stapel befindet.
- Eine Raum-Karte zählt als eine einzelne Karte. Falls du beispielsweise eine Raum-Karte abwirfst, wirfst du nur eine Karte ab und nicht zwei. Falls ein Effekt die Verzauberungskarten in deinem Friedhof zählt, zählt er Bodenloses Becken // Umkleidekabine als eine Karte, nicht als zwei.
- Jede Raum-Karte hat zwei Namen. Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du einen der Namen bestimmen, aber nicht beide.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, einen Zauberspruch mit bestimmten Eigenschaften zu wirken, beachte nur die Eigenschaften der Tür, die du wirkst. Falls ein Effekt es dir beispielsweise erlaubt, von den Karten in deinem Friedhof einen Permanent-Zauberspruch mit Manabetrag 3 oder weniger zu wirken, könntest du das Bodenlose Becken auf diese Weise wirken, aber nicht die Umkleidekabine.
- Während sich eine Raum-Karte in irgendeiner anderen Zone als auf dem Stapel oder im Spiel befindet, sind ihre die Eigenschaften eine Kombination aus ihren beiden Türen. Bodenloses Becken // Umkleidekabine hat beispielsweise Manabetrag 6, solange sich die Karte in deiner Bibliothek befindet. Falls ein Effekt es dir erlaubt, deine Bibliothek nach einer Karte mit Manabetrag 4 oder weniger zu durchsuchen, kannst du Bodenloses Becken // Umkleidekabine nicht finden.
- Während ein Raum im Spiel ist, sind seine Eigenschaften eine Kombination aus den Eigenschaften seiner entsperrten Türen. Falls Bodenloses Becken // Umkleidekabine beispielsweise mit beiden Türen entsperrt im Spiel ist, hat das Permanent die Namen Bodenloses Becken und Umkleidekabine, sein Manabetrag ist 6,

es ist eine Raum-Verzauberung und es hat die Fähigkeiten, die in den Textboxen beider Türen aufgeführt sind.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit eine Kopie eines Raum-Zauberspruchs erzeugen würde, behält die Kopie die Entscheidung bei, welche Tür gewirkt wurde, aber auch die gesamten Eigenschaften des Zauberspruchs. Die Eigenschaften der Tür, die nicht gewirkt wurde, werden jedoch ignoriert, während die Kopie auf dem Stapel ist und wenn sie verrechnet wird. Der Spielstein, zu dem sie wird, kommt mit der entsprechenden Tür entsperrt ins Spiel.
- Falls ein Raum aus einer anderen Zone als vom Stapel ins Spiel kommt, kommt er mit beiden Hälften versperrt ins Spiel.
- Falls keine der Türen eines Raumes entsperrt sind, ist er eine Raum-Verzauberung ohne Namen und Fähigkeiten.
- Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du in deiner Hauptphase Priorität hast und der Stapel leer ist, kannst du die Manakosten einer versperrten Tür bezahlen (die sogenannten „Entsperren-Kosten“). Jene Tür wird dann entsperrt. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „wenn du diese Tür entsperrst“, wird ausgelöst, wenn jene Tür entsperrt wird. Dies kann auf zwei Weisen geschehen: (1) die Tür wird im Spiel entsperrt oder (2) die Tür wird entsperrt, sowie der Raum ins Spiel kommt, weil du die entsprechende Hälfte gewirkt hast. In letzterem Fall führt das Entsperren der Tür dazu, dass die Fähigkeit ausgelöst wird. Effekte, die darauf achten, dass eine Fähigkeit durch das Ins-Spiel-Kommen eines Permanents ausgelöst wird und diese erneut auslösen (wie jener des Panharmonikons), werden nicht angewendet.
- Manche Fähigkeiten erlauben dir, die Tür eines Raumes, den du kontrollierst, zu entsperren. Du kannst mit solch einer Fähigkeit nicht bestimmen, eine Tür zu entsperren, die bereits entsperrt ist. Falls solch eine Fähigkeit ein Ziel benötigt, kannst du einen Raum auch dann als Ziel bestimmen, falls beide seiner Türen entsperrt sind, jedoch hat die Fähigkeit dann keinen Effekt, wenn sie verrechnet wird.
- Manche Fähigkeiten erlauben dir, die Tür eines Raumes, den du kontrollierst, zu versperren. Du kannst mit solch einer Fähigkeit nicht bestimmen, eine Tür zu versperren, die bereits versperrt ist. Falls solch eine Fähigkeit ein Ziel benötigt, kannst du einen Raum auch dann als Ziel bestimmen, falls beide seiner Türen versperrt sind, jedoch hat die Fähigkeit dann keinen Effekt, wenn sie verrechnet wird.
- Manche Türen haben Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn du jene Tür entsperrst, und die ein oder mehrere Ziele benötigen. Du kannst jene Tür auch dann entsperren, falls es nicht genügend legale Ziele für jene ausgelöste Fähigkeit geben würde. Die ausgelöste Fähigkeit wird dann nicht auf den Stapel gelegt.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du einen Raum vollständig entsperrst“, wird ausgelöst, wenn eine Tür entsperrt wird und die andere Tür jenes Raums bereits entsperrt ist oder wenn beide Türen gleichzeitig entsperrt werden.

---

### **Neue Schlüsselworfähigkeit: Unheilsdrohend**

Manchmal ist das Gruseligste genau das, was sich gerade außerhalb deines Sichtfelds befindet. Du weißt, dass da etwas ist, aber du kannst es nicht sehen. Das Schlimmste ist, dass du weißt, dass es auf dich zukommt, aber nichts dagegen tun kannst. Genau dieses Gefühl soll *Unheilsdrohend* vermitteln. Wirke einen Kreaturenzauber für seine Unheilsdrohend-Kosten und er kommt mit Zeitmarken, aber nicht als Kreatur ins Spiel. Sobald alle Zeitmarken entfernt wurden, offenbart er sich als genau die fürchterliche Kreatur, die du erwartet hast. Die Unheilsdrohend-Fähigkeit kommt nur auf dem Zyklus der fünf sagenhaft seltenen „Herrscher“-Karten vor.

Herrscher der Dampfbilge  
{4} {R} {R}  
Verzauberungskreatur — Avatar, Schrecken  
5/5  
Unheilsdrohend 4 — {2} {R} {R} (*Falls du diesen  
Zauberspruch für seine Unheilsdrohend-Kosten wirkst,  
kommt er mit vier Zeitmarken ins Spiel und ist keine  
Kreatur, bis die letzte entfernt wurde. Entferne zu Beginn  
deines Endsegments eine Zeitmarke davon.*)  
Immer wenn der Herrscher der Dampfbilge ins Spiel  
kommt oder angreift, fügt er einem Ziel deiner Wahl 4  
Schadenspunkte zu.

- „Unheilsdrohend N — [Kosten]“ ist ein Schlüsselwort, das für mehrere Fähigkeiten steht. Die offiziellen Regeln besagen Folgendes: (a) Du kannst bestimmen, [Kosten] zu bezahlen, statt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen. (b) Falls du bestimmst, die Unheilsdrohend-Kosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen, kommt er mit N Zeitmarken ins Spiel. (c) Solange auf diesem Permanent eine Zeitmarke liegt und falls es für seine Unheilsdrohend-Kosten gewirkt wurde, ist es keine Kreatur. (d) Zu Beginn deines Endsegments und falls dieses Permanent für seine Unheilsdrohend-Kosten gewirkt wurde, entferne eine Zeitmarke von ihm. Falls dann keine Zeitmarken auf ihm liegen, verliert es Unheilsdrohend.
- Falls du dich entscheidest, die Unheilsdrohend-Kosten statt der Manakosten zu bezahlen, wirkst du trotzdem den Zauberspruch. Er geht auf den Stapel, kann beantwortet und neutralisiert werden und so weiter.
- Falls du bestimmst, die Unheilsdrohend-Kosten eines Kreaturenzaubers zu bezahlen, ist er auf dem Stapel trotzdem ein Kreaturenzauber. Du kannst jenen Zauberspruch nur dann für seine Unheilsdrohend-Kosten wirken, wenn du sonst auch jenen Kreaturenzauber wirken könntest. Im Normalfall ist das in deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist.
- Falls ein Objekt als Kopie eines Permanents ins Spiel kommt, das für seine Unheilsdrohend-Kosten gewirkt wurde, kommt es nicht mit Zeitmarken ins Spiel und es ist eine Kreatur.

---

### Neue Schlüsselwortaktion: Manifestiere das Grauen

Auf Duskmourn werden deine schlimmsten Alpträume wahr. Und zwar nicht nur metaphorisch – sie nehmen echte, gefährliche Formen an. Mechanisch wird dies in der Schlüsselwortaktion *Manifestiere das Grauen* widergespiegelt, die dir erlaubt, eine von zwei Karten zu bestimmen und sie verdeckt ins Spiel zu bringen. Falls die ins Spiel gebrachte Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie später aufdecken, um deinen Gegnern einen Schrecken einzujagen.

Unscheinbare Ratte  
{1} {B}  
Kreatur — Ratte  
1/1  
Wenn die Unscheinbare Ratte stirbt, manifestiere das  
Grauen. (*Schaue dir die obersten zwei Karten deiner  
Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und  
bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel.  
Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre  
Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.*)

## Ungewollte Neufassung

{W}

### Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher manifestiert das Grauen. (*Jener Spieler schaut sich die obersten zwei Karten seiner Bibliothek an. Er legt eine davon auf seinen Friedhof und bringt die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Falls es eine Kreaturenkarte ist, kann sie jederzeit für ihre Manakosten aufgedeckt werden.*)

- Um das Grauen zu manifestieren, schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Manifestiere eine davon (indem du sie verdeckt ins Spiel bringst) und lege die andere auf deinen Friedhof. Die Karte, die du ins Spiel bringst, wird zu einer 2/2 verdeckten Kreatur ohne Namen, Manakosten, Kreaturentypen oder Fähigkeiten. Die Kreatur ist farblos und hat Manabetrag 0. Andere Effekte, die auf das Permanent angewendet werden, können ihm dennoch beliebige Eigenschaften verleihen, die es nicht hat, oder die Eigenschaften ändern, die es hat.
- Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, kannst du ein manifestiertes Permanent, das du kontrollierst, aufdecken, indem du offen vorzeigst, dass es eine Kreaturenkarte ist (du ignorierst dabei Kopier-Effekte oder typverändernde Effekte, die auf sie angewendet würden), und seine Manakosten bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Falls eine manifestierte Kreatur Verkleidung oder Morph hätte, wenn sie aufgedeckt wäre, kannst du sie auch aufdecken, indem du ihre entsprechenden Verkleidungs- oder Morph-Kosten bezahlst.
- Im Gegensatz zu einer verdeckten Kreatur, die mithilfe einer Verkleidungs- oder Morph-Fähigkeit gewirkt wurde, kann eine manifestierte Kreatur auch dann noch aufgedeckt werden, nachdem sie ihre Fähigkeiten verloren hat, vorausgesetzt, dass es eine Kreaturenkarte ist.
- Falls eine doppelseitige Karte manifestiert wird, kommt sie verdeckt ins Spiel. Solange sie verdeckt ist, kann sie nicht transformiert werden. Falls die Vorderseite der Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie aufdecken, indem du ihre Manakosten bezahlst. Falls du dies tust, ist ihre Vorderseite oben.
- Falls deine Bibliothek nur eine Karte enthält, wenn du das Grauen manifestierst, schaust du dir jene Karte an und bringst sie verdeckt ins Spiel. Du hast nicht die Möglichkeit, sie stattdessen auf deinen Friedhof zu legen. Falls deine Bibliothek keine Karten enthält, wenn du das Grauen manifestierst, tust du nichts.
- Manche Karten im *Duskmourn*-Release haben Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn du das Grauen manifestierst“. In Situationen, in denen du angewiesen wirst, das Grauen zu manifestieren, aber einige oder alle Schritte davon, das Grauen zu manifestieren, nicht ausführen kannst (wahrscheinlich weil deine Bibliothek weniger als zwei Karten enthält), werden solche Fähigkeiten trotzdem ausgelöst.

## Allgemeine Hinweise zu verdeckten Karten

- Du kannst dir verdeckte Zaubersprüche und verdeckte Permanente, die du kontrollierst, jederzeit ansehen. Verdeckte Permanente oder Zaubersprüche, die du nicht kontrollierst, kannst du dir nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir.
- Falls eine verdeckte Kreatur ihre Fähigkeiten verliert, kann sie nicht mehr durch eine Verkleidungs- oder Morph-Fähigkeit aufgedeckt werden, da sie jene Fähigkeit (bzw. die entsprechenden Kosten) nicht mehr hat, sobald sie aufgedeckt würde.
- Da das Permanent, sowohl bevor als auch nachdem es aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken eines Permanents keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.
- Da verdeckte Kreaturen keinen Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.

- Ein Permanent, das aufgedeckt oder verdeckt wird, ändert seine Eigenschaften, bleibt aber sonst dasselbe Permanent. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die das Permanent als Ziel hatten, und auch Auren und Ausrüstungen, die an das Permanent angelegt waren, sind davon nicht betroffen, es sei denn, die neuen Eigenschaften des Objekts verändern die Legalität der Ziele oder angelegten Auren oder Ausrüstungen.
- Das Aufdecken oder Verdecken eines Permanents ändert nichts daran, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist.
- Falls ein verdeckter Zauberspruch den Stapel verlässt und in eine andere Zone als ins Spiel kommt (falls er beispielsweise neutralisiert wurde), musst du ihn offen vorzeigen. Ebenso gilt: Falls ein verdecktes Permanent das Spiel verlässt, musst du es offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und Permanente, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.
- Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und Permanente leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel gekommen sind, sollte klar erkenntlich bleiben, ebenso wie die Fähigkeit, die dazu geführt hat, dass sie verdeckt sind. (Das gilt für Manifestieren, Verkleidung, Tarnen, Morph und einige ältere Effekte, die Karten verdecken.) Dazu kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen.
- Falls irgendetwas versucht, eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexereikarte, die sich im Spiel befindet, aufzudecken, zeige diese Karte allen Spielern, um zu beweisen, dass es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist. Das Permanent bleibt verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Permanent aufgedeckt wird, werden dadurch nicht ausgelöst, da die Karte zwar offen vorgezeigt, aber nicht aufgedeckt wurde.

### Neues Fähigkeitswort: Überlebenskunst

Wenn man auf Duskmourn feststeckt, kann man nur auf eines zählen: seine *Überlebenskunst*. Manchmal bedeutet das, sich mit anderen zusammenzutun, und manchmal einfach nur, schneller zu rennen als alle anderen. Das Fähigkeitswort *Überlebenskunst* hebt Fähigkeiten hervor, die zu Beginn deiner zweiten Hauptphase ausgelöst werden, falls die Kreatur mit Überlebenskunst getappt ist.

Vorsichtige Überlebende  
 {3} {G}  
 Kreatur — Elf, Überlebender  
 4/4  
*Überlebenskunst* — Zu Beginn deiner zweiten Hauptphase und falls die Vorsichtige Überlebende getappt ist, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

- Überlebenskunst-Fähigkeiten (und andere Fähigkeiten, die zu Beginn deiner zweiten Hauptphase ausgelöst werden), werden zu Beginn der zweiten Hauptphase ausgelöst, die du in einem Zug hast. Sie werden nicht in deiner dritten, vierten oder weiteren zusätzlichen Hauptphasen im selben Zug ausgelöst, falls Effekte irgendwie dazu führen, dass du mehr als zwei Hauptphasen hast.
- Falls eine Kreatur mit einer Überlebenskunst-Fähigkeit nicht getappt ist, wenn deine zweite Hauptphase beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Du kannst sie in deiner zweiten Hauptphase nicht rechtzeitig tappen, um jene Fähigkeit auszulösen.
- Falls die Überlebenskunst-Fähigkeit ausgelöst wird, aber jene Kreatur ungetappt ist, wenn die Verrechnung der Fähigkeit beginnt, hat jene Fähigkeit keinen Effekt.

- Falls die Überlebenskunst-Fähigkeit einer Kreatur ausgelöst wird, die Kreatur aber das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihren Getappt- oder Ungetappt-Zustand, als sie zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, ob die Fähigkeit einen Effekt hat oder nicht.

---

### Neues Fähigkeitswort: Unheimlich

Wir alle kennen diesen Augenblick, in dem wir merken, dass irgendetwas nicht stimmt. Das fühlt sich komisch an. Das ist ... *unheimlich*. Ist das gut oder schlecht? Das hängt ganz davon ab, wer du bist. Das Fähigkeitswort *Unheimlich* hebt Fähigkeiten hervor, die ausgelöst werden, immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und immer wenn du einen Raum vollständig entsperrst.

Optimistische Plünderin  
{W}  
Kreatur — Mensch, Späher  
1/1  
*Unheimlich* — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und immer wenn du einen Raum vollständig entsperrst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

- Falls ein Permanent mit einer Unheimlich-Fähigkeit gleichzeitig mit einer oder mehreren Verzauberungen ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit für jede jener Verzauberungen ausgelöst.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du einen Raum vollständig entsperrst“, wird ausgelöst, wenn eine Tür entsperrt wird und die andere Tür jenes Raums bereits entsperrt ist oder wenn beide Türen gleichzeitig entsperrt werden.

---

### Neuer Zyklus von Nichtstandardländern

Das *Duskmourn*-Release enthält einen Zyklus von zehn Doppelländern, die getappt ins Spiel kommen, es sei denn, ein Spieler hat 13 oder weniger Lebenspunkte.

Hütte am See  
Land  
Die Hütte am See kommt getappt ins Spiel, es sei denn, ein Spieler hat 13 oder weniger Lebenspunkte.  
{T}: Erzeuge {G} oder {U}.

- Falls eines dieser Länder gleichzeitig mit einem „Schockland“ (einem Vertreter eines Zyklus von Ländern aus dem *Ravnica*-Block, die dir erlauben Lebenspunkte zu bezahlen und die sonst getappt ins Spiel kommen) ins Spiel kommt, verwende die Lebenspunktstände aller Spieler, bevor Entscheidungen für den Ersatzeffekt jenes Schocklands getroffen wurden, um zu ermitteln, ob das Land getappt ins Spiel kommt. Falls beispielsweise eine Hütte am See und ein Aufzuchtümpel gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen (vielleicht wegen des Effekts eines Zauberspruchs wie Landschaftswechsel), dein Lebenspunktstand 14 und der Lebenspunktstand deines Gegners 20 ist, kommt die Hütte am See getappt ins Spiel, unabhängig davon, ob du bestimmst, Lebenspunkte zu bezahlen oder nicht, sowie der Aufzuchtümpel ins Spiel kommt.
-

## Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Delirium

Das ständige Grauen des Lebens auf Duskmourn geht selbst an den hartgesottensten Überlebenden nicht spurlos vorbei. Dieser von Angst gespeiste Zustand der Orientierungslosigkeit wird vom *Delirium*-Fähigkeitswort widergespiegelt, das Fähigkeiten hervorhebt, die vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen in deinem Friedhof erfordern.

Dämonischer Ratschlag

{1}{B}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Dämon-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

*Delirium* — Falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, durchsuche deine Bibliothek stattdessen nach einer beliebigen Karte, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

Wirbelsucher-Tausendfüßler

{2}{G}

Kreatur — Insekt

2/1

Wenn der Wirbelsucher-Tausendfüßler ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

*Delirium* — Solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, erhält der Wirbelsucher-Tausendfüßler +1/+2 und hat Wachsamkeit.

- Zu den Kartentypen in *Magic* zählen: Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Schrecken und Raum sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Eine einzelne Karte kann mehrere Kartentypen zu Delirium beitragen. Falls dein Friedhof beispielsweise einen Schachtelteufel (eine Artefaktkreatur) sowie eine Rettung des Splittermagiers (eine Verzauberung) und einen Schreckmoment (ein Spontanzauber) enthält, hättest du vier Kartentypen unter den Karten in deinem Friedhof und deine Delirium-Fähigkeiten wären aktiv.
- Da bei einer doppelseitigen Karte, die nicht im Spiel ist, nur die Eigenschaften der Vorderseite betrachtet werden, zählen die Typen auf der Rückseite nicht für Delirium.
- Manche Spontanzauber und Hexereien mit Delirium-Fähigkeiten haben einen verbesserten Effekt, wenn sie verrechnet werden, oder modifizierte Kosten, sowie sie gewirkt werden, falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält. Sie überprüfen jene Anzahl nur, während sie verrechnet bzw. gewirkt werden, und zählen sich selbst nicht mit, da sie sich noch nicht im Friedhof befinden.
- Manche Delirium-Fähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten von Permanenten. Um eine solche Fähigkeit aktivieren zu können, muss dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthalten. Die Anzahl an Kartentypen wird beim Verrechnen der Fähigkeit nicht erneut überprüft.
- Manche (aber nicht alle) ausgelösten Delirium-Fähigkeiten verwenden eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Dein Friedhof muss vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthalten, damit diese Fähigkeiten ausgelöst werden; ansonsten werden sie nicht ausgelöst. Es gibt keine Möglichkeit, dass eine solche Fähigkeit ausgelöst wird, wenn du nicht genug Kartentypen hast, auch dann nicht, wenn du



beabsichtigst, diese Zahl als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit zu erhöhen. Die Anzahl an Kartentypen wird beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit erneut überprüft; falls jene Anzahl dann zu niedrig ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls sich die Kartentypen in deinem Friedhof ändern, aber die Anzahl an Kartentypen gleichbleibt (oder steigt), wird die ausgelöste Delirium-Fähigkeit trotzdem verrechnet.

- In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Spielstein oder die Kopie eines Zauberspruchs in deinem Friedhof ist, wenn die Anzahl an Kartentypen in deinem Friedhof für die Delirium-Fähigkeit ermittelt wird, bevor der Spielstein oder die Kopie aufhört zu existieren. Da Spielsteine und Kopien auch dann keine Karten sind, falls sie Karten kopieren, werden ihre Typen niemals mitgezählt.

---

## **Wiederkehrende Mechanik: Komplott**

### **Neue Formatvariante: Erzfeind-Commander**

Das Release der *Duskmourn: House of Horror* Commander-Decks bringt die Rückkehr des Erzfeind-Formats mit sich! Jedes der vier Commander-Decks enthält ein Komplott-Deck (das wiederum einige brandneue Komplote für dieses Release enthält), mit dem du deinen Gegnern Angst einflößen kannst.

Falls du mit Erzfeind nicht vertraut bist: Dabei handelt es sich um ein Format, in dem ein dreiköpfiges (oder größeres) Team gegen einen übermächtigen Spieler – den Erzfeind – antritt, wobei letzterer mit einem Deck voller Komplote ausgestattet ist. Aber diesmal ist alles etwas anders: Das Erzfeind-Commander-Format verbindet das Commander-Format mit der Drei-gegen-eins-Struktur von Erzfeind. Bei Erzfeind-Commander teilt sich das Dreierteam einen Zug und einen gemeinsamen Lebenspunktstand von 60 Lebenspunkten. Auch der allein spielende Erzfeind hat 60 Lebenspunkte. (Dies unterscheidet sich vom klassischen Erzfeind-Format, bei dem das Team zwar einen gemeinsamen Zug, aber jedes Mitglied einen eigenen Lebenspunktstand hat.) Wie du dir sicher denken kannst, kann nur eines unserer beiden Teams gewinnen.

Dem Erzfeind stehen einige Mittel zur Verfügung, um das Ungleichgewicht auszugleichen. Erstens beginnt er immer die Partie. (Das ist einfach dramatischer.) Zweitens verfügt er über ein Komplott-Deck in seiner Kommandozone mit mindestens zehn Komplotten. Das Deck darf höchstens ein Exemplar einer bestimmten Komplott-Karte enthalten. In jedem seiner Züge schmiedet der Erzfeind zu Beginn seiner ersten Hauptphase das oberste Komplott seines Komplott-Decks und entfesselt somit seine entsetzliche Macht!

Euch gebührt keine Gnade  
Komplott  
Wenn du dieses Komplott schmiedest, opfert jeder  
Gegner ein Nichtland-Permanent. Falls du sechs oder  
mehr Länder kontrollierst, opfert jeder Gegner  
stattdessen drei Nichtland-Permanente.

Ich bin unantastbar  
Andauerndes Komplott  
(*Ein andauerndes Komplott bleibt offen liegen, bis es  
aufgegeben wird.*)  
Du und Permanente, die du kontrollierst, haben  
Fluchsicherheit.  
Wenn dir Kampfschaden zugefügt wird, erzeuge einen  
4/4 farblosen Vogelscheuche-Artefaktkreaturespielstein  
mit Wachsamkeit und gib dann dieses Komplott auf.

Um ein Komplott zu schmieden, deckst du die oberste Karte deines Komplott-Decks auf und legst es neben dein Komplott-Deck in deine Kommandozone. Fähigkeiten von Komplotten, die ausgelöst werden, „wenn du dieses Komplott schmiedest“, werden zu diesem Zeitpunkt ausgelöst. (Du musst zwar nicht den Namen deines Komplotts

in dramatischem, schurkischem Tonfall vorlesen, aber das würde sicher allen Spaß machen.) Sobald keine ausgelösten Fähigkeiten eines Komplotts mehr auf dem Stapel sind oder darauf warten, auf den Stapel gelegt zu werden, verdecke das Komplott und lege es unter dein Komplott-Deck.

Andauernde Komplotte funktionieren etwas anders; sobald sie aufgedeckt wurden, bleiben sie aufgedeckt in der Kommandozone und haben Effekte, bis eine Bedingung erfüllt ist, die dazu führt, dass du sie aufgibst. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl an andauernden Komplotten, die aufgedeckt in deiner Kommandozone sein können, und die Tatsache, dass du ein oder mehrere andauernde Komplotte in deiner Kommandozone hast, hindert dich nicht daran, zu Beginn deiner ersten Hauptphase ein Komplott zu schmieden.

Falls ihr alle der Spannung und Aufregung der Komplotte nicht widerstehen könnt, empfehlen wir die Variante Supervillain-Rumble. Statt eines Kampfes zwischen einem Team und einem einzigen Erzfeind kämpft beim Supervillain-Rumble jeder Erzfeind für sich! Das Ganze funktioniert wie eine normale Alle-gegen-alle-Commander-Partie – es gibt keine Teams und die Startlebenspunktezahl beträgt 40 –, bis auf eine wichtige Ausnahme: Alle bringen nicht nur ein Commander-Deck, sondern auch ein Komplott-Deck an den Tisch. Für jene Komplott-Decks gelten dieselben Regeln, die bereits erwähnt wurden; das Komplott-Deck jedes Spielers muss mindestens 10 Komplotte enthalten und darf höchstens ein Exemplar einer bestimmten Komplott-Karte enthalten. Bereite die hinterhältigsten Komplotte vor, die du dir vorstellen kannst, und konkurriere dann darum, wessen Plan Früchte trägt!

---

## HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES

Abartige Rückkehr

{2} {B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Falls eine Kreaturenkarte auf diese Weise auf einen Friedhof gelegt wird, bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück. Opfere sie zu Beginn deines nächsten Endsegments.

- Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du die Kreatur deiner Wahl zerstörst, und dem Zeitpunkt, zu dem sie unter deiner Kontrolle ins Spiel zurückgebracht wird, keine Aktionen ausführen. Insbesondere können Spieler nicht versuchen, jene Kreaturenkarte aus dem Friedhof zu entfernen, damit sie nicht ins Spiel zurückgebracht wird.

---

Ablenkungsspezialistin

{3} {R}

Kreatur — Mensch, Krieger

4/3

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

{1}, opfere eine andere Kreatur oder Verzauberung:

Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

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

Abscheulicher Oculus

{2}{U}

Kreatur — Auge

5/5

Schicke als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, sechs Karten aus deinem Friedhof ins Exil.

Fliegend

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners manifestierst du das Grauen. *(Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

- Die zusätzlichen Kosten des Abscheulichen Oculus müssen auch dann bezahlt werden, falls er gewirkt wird, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, oder falls er für irgendwelche alternativen Kosten gewirkt wird.
- 

Akrobatische Cheerleaderin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Überlebender

2/2

*Überlebenskunst* — Zu Beginn deiner zweiten Hauptphase und falls die Akrobatische Cheerleaderin getappt ist, lege eine Fliegend-Marke auf sie. Diese Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.

- Sobald die Fähigkeit der Akrobatischen Cheerleaderin ausgelöst wird, wird sie nicht erneut ausgelöst, solange sie im Spiel bleibt, auch dann nicht, falls die ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird oder die Fliegend-Marke irgendwie entfernt wird. Falls ein Effekt dazu führen würde, dass die Fähigkeit der Akrobatischen Cheerleaderin erneut ausgelöst wird, hat jener Teil des Effekts keine Wirkung.
  - Falls die Akrobatische Cheerleaderin das Spiel verlässt und dann ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Erinnerung an ihre vorherige Existenz. Ihre Fähigkeit kann erneut ausgelöst werden.
- 

Allesfressende Fliegenfalle

{2}{G}

Kreatur — Pflanze

2/4

*Delirium* — Immer wenn die Allesfressende Fliegenfalle ins Spiel kommt oder angreift und falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, verteile zwei +1/+1-Marken auf eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl. Falls dann dein Friedhof sechs oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf jenen Kreaturen.

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

---

Altanak, der dreimal Gerufene

{5}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Insekt, Bestie

9/9

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn Altanak, der dreimal Gerufene, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, ziehe eine Karte.

{1}{G}, wirf Altanak ab: Bringe eine Länderkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Altanaks zweite Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit Altanak mehr als einmal als Ziel hat, wird seine zweite Fähigkeit trotzdem nur einmal ausgelöst.

---

Analytiker des Übernatürlichen

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Detektiv

1/3

Immer wenn du das Grauen manifestierst, nimm eine Karte, die du auf diese Weise auf deinen Friedhof gelegt hast, auf deine Hand.

- Falls du keine Karten auf deinen Friedhof gelegt hast, als du das Grauen manifestiert hast (vielleicht weil dein Gegner eine Ley-Linie der Leere kontrolliert), wird die Fähigkeit des Analytikers des Übernatürlichen trotzdem ausgelöst, aber du kannst keine Karten auf deine Hand nehmen, wenn sie verrechnet wird. Ebenso gilt: Falls eine Karte, die auf deinen Friedhof gelegt wurde, als du das Grauen manifestiert hast, deinen Friedhof verlässt, bevor die Fähigkeit des Analytikers des Übernatürlichen verrechnet wurde, kannst du jene Karte nicht auf deine Hand nehmen.

---

Andauernde Beharrlichkeit

{2}{B}{B}

Verzauberungskreatur — Ophis, Schimmer

4/3

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, verliert ein Gegner deiner Wahl entsprechend viele Lebenspunkte.

Wenn die Andauernde Beharrlichkeit stirbt und falls sie eine Kreatur war, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Sie ist eine Verzauberung.

*(Sie ist keine Kreatur.)*

- Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, immer wenn ein Gegner Lebenspunkte verliert, und ihr Effekt dazu führt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, wie zum Beispiel die Fähigkeit des Vorzüglichen Bluts, entsteht eine Schleife, die entweder endet, wenn du die Partie gewinnst oder wenn ein Spieler eine Aktion ausführt, um die Schleife zu unterbrechen.

- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls zum Beispiel zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die erste Fähigkeit der Andauernden Beharrlichkeit zweimal ausgelöst und du kannst für jedes Auslösen einen anderen Gegner bestimmen. 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 irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die erste Fähigkeit der Andauernden Beharrlichkeit wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die erste Fähigkeit der Andauernden Beharrlichkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht.
- Sowohl Ophis als auch Schimmer sind Kreaturentypen. Die Andauernde Beharrlichkeit hat jene Kreaturentypen nicht mehr, wenn ihre letzte Fähigkeit sie ins Spiel zurückbringt, da sie dann keine Kreatur mehr ist.
- Ein Spielstein, der eine Kopie der Andauernden Beharrlichkeit ist, wird nicht ins Spiel zurückgebracht, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls ein Nichtspielstein-Permanent, das eine Kopie der Andauernden Beharrlichkeit ist, stirbt, während es eine Kreatur ist, wird es als Verzauberung ins Spiel zurückgebracht, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird. Es hat keine anderen Kartentypen außer Verzauberung.

#### Andauernde Neugier

{2} {U} {U}

Verzauberungskreatur — Katze, Schimmer

4/3

Aufblitzen

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

Wenn die Andauernde Neugier stirbt und falls sie eine Kreatur war, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Sie ist eine Verzauberung.

*(Sie ist keine Kreatur.)*

- Sowohl Katze als auch Schimmer sind Kreaturentypen. Die Andauernde Neugier hat jene Kreaturentypen nicht mehr, wenn ihre letzte Fähigkeit sie ins Spiel zurückbringt, da sie dann keine Kreatur mehr ist.
- Ein Spielstein, der eine Kopie der Andauernden Neugier ist, wird nicht ins Spiel zurückgebracht, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls ein Nichtspielstein-Permanent, das eine Kopie der Andauernden Neugier ist, stirbt, während es eine Kreatur ist, wird es als Verzauberung ins Spiel zurückgebracht, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird. Es hat keine anderen Kartentypen außer Verzauberung.

Andauernde Tapferkeit

{2}{R}{R}

Verzauberungskreatur — Hund, Schimmer

3/3

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält sie +2/+0 und Eile bis zum Ende des Zuges.

Wenn die Andauernde Tapferkeit stirbt und falls sie eine Kreatur war, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Sie ist eine Verzauberung.

*(Sie ist keine Kreatur.)*

- Sowohl Hund als auch Schimmer sind Kreaturentypen. Die Andauernde Tapferkeit hat jene Kreaturentypen nicht mehr, wenn ihre letzte Fähigkeit sie ins Spiel zurückbringt, da sie dann keine Kreatur mehr ist.
- Ein Spielstein, der eine Kopie der Andauernden Tapferkeit ist, wird nicht ins Spiel zurückgebracht, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls ein Nichtspielstein-Permanent, das eine Kopie der Andauernden Tapferkeit ist, stirbt, während es eine Kreatur ist, wird es als Verzauberung ins Spiel zurückgebracht, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird. Es hat keine anderen Kartentypen außer Verzauberung.

---

Andauernde Unschuld

{1}{W}{W}

Verzauberungskreatur — Schaf, Schimmer

2/1

Lebensverknüpfung

Immer wenn eine oder mehrere andere Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

Wenn die Andauernde Unschuld stirbt und falls sie eine Kreatur war, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Sie ist eine Verzauberung.

*(Sie ist keine Kreatur.)*

- Die zweite Fähigkeit der Andauernden Unschuld überprüft die Stärke der anderen Kreaturen erst in dem Moment, in dem sie ins Spiel kommen. Falls eine Kreatur mit Marken ins Spiel kommt, werden jene Marken mitgezählt. Falls die Stärke einer Kreatur 2 oder weniger ist, wenn sie ins Spiel kommt, aber größer als 2 wird, während die zweite Fähigkeit der Andauernden Unschuld noch auf dem Stapel ist, ziehst du trotzdem eine Karte, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
  - Sowohl Schaf als auch Schimmer sind Kreaturentypen. Die Andauernde Unschuld hat jene Kreaturentypen nicht mehr, wenn ihre letzte Fähigkeit sie ins Spiel zurückbringt, da sie dann keine Kreatur mehr ist.
  - Ein Spielstein, der eine Kopie der Andauernden Unschuld ist, wird nicht ins Spiel zurückgebracht, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird.
  - Falls ein Nichtspielstein-Permanent, das eine Kopie der Andauernden Unschuld ist, stirbt, während es eine Kreatur ist, wird es als Verzauberung ins Spiel zurückgebracht, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird. Es hat keine anderen Kartentypen außer Verzauberung.
-

Andauernde Vitalität

{1}{G}{G}

Verzauberungskreatur — Hirsch, Schimmer

3/3

Wachsamkeit

Kreaturen, die du kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

Wenn die Andauernde Vitalität stirbt und falls sie eine Kreatur war, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Sie ist eine Verzauberung.

*(Sie ist keine Kreatur.)*

- Sowohl Hirsch als auch Schimmer sind Kreaturentypen. Die Andauernde Vitalität hat jene Kreaturentypen nicht mehr, wenn ihre letzte Fähigkeit sie ins Spiel zurückbringt, da sie dann keine Kreatur mehr ist.
- Ein Spielstein, der eine Kopie der Andauernden Vitalität ist, wird nicht ins Spiel zurückgebracht, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls ein Nichtspielstein-Permanent, das eine Kopie der Andauernden Vitalität ist, stirbt, während es eine Kreatur ist, wird es als Verzauberung ins Spiel zurückgebracht, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird. Es hat keine anderen Kartentypen außer Verzauberung.

---

Angst vor dem Fallen

{3}{U}{U}

Verzauberungskreatur — Nachtmahr

4/4

Fliegend

Immer wenn die Angst vor dem Fallen angreift, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, -2/-0 und verliert Flugfähigkeit bis zu deinem nächsten Zug.

- Eine Kreatur, die durch den Effekt der letzten Fähigkeit der Angst vor dem Fallen Flugfähigkeit verliert, kann trotzdem durch den Effekt eines anderen Zauberspruchs oder einer anderen Fähigkeit, wie den des Schreckmoments, Flugfähigkeit erhalten.

---

Angst vor Entführung

{4}{W}{W}

Verzauberungskreatur — Nachtmahr

5/5

Schicke als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Kreatur, die du kontrollierst, ins Exil.

Fliegend

Wenn die Angst vor Entführung ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil.

Wenn die Angst vor Entführung das Spiel verlässt, bringe jede von ihr ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls die Angst vor Entführung das Spiel verlässt, bevor ihre dritte Fähigkeit verrechnet wird, schickt die Fähigkeit die Kreatur deiner Wahl trotzdem ins Exil.

- Falls keine Karten ins Exil geschickt wurden, wenn die letzte Fähigkeit der Angst vor Entführung verrechnet wird (höchstwahrscheinlich weil ihre dritte Fähigkeit noch nicht verrechnet wurde), hat die Fähigkeit keinen Effekt.
- 

Angst vor Feuer

{4}{R}{R}

Verzauberungskreatur — Nachtmahr

4/4

Wenn die Angst vor Feuer ins Spiel kommt, fügt sie jedem Gegner 4 Schadenspunkte zu.

*Delirium* — Immer wenn eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner Nicht-Kampfschaden zufügt und falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, fügt die Angst vor Feuer einer Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert, entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Kampfschaden ist Schaden, der automatisch durch angreifende oder blockende Kreaturen zugefügt wird. Jeder andere Schaden ist Nicht-Kampfschaden, auch falls er während einer Kampfphase von einer angreifenden oder blockenden Kreatur zugefügt wird.
  - Falls eine Quelle, die du kontrollierst, mehreren Gegnern gleichzeitig Nicht-Kampfschaden zufügt, während sich vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen unter den Karten in deinem Friedhof befinden, wird die letzte Fähigkeit der Angst vor Feuer einmal für jeden Gegner ausgelöst, dem auf diese Weise Nicht-Kampfschaden zugefügt wurde.
- 

Angst vor Täuschern

{1}{U}{U}

Verzauberungskreatur — Nachtmahr

3/2

Aufblitzen

Wenn die Angst vor Täuschern ins Spiel kommt, neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Sein Beherrscher manifestiert das Grauen. (*Jener Spieler schaut sich die obersten zwei Karten seiner Bibliothek an. Er legt eine davon auf seinen Friedhof und bringt die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Falls es eine Kreaturenkarte ist, kann sie jederzeit für ihre Manakosten aufgedeckt werden.*)

- Ein Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für die letzte Fähigkeit der Angst vor Täuschern. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, aber sein Beherrscher manifestiert trotzdem das Grauen.
-



Angst vor Zahnausfall

{B}

Verzauberungskreatur — Nachtmahr

1/1

Wenn die Angst vor Zahnausfall stirbt, fügt sie einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls das Ziel der Fähigkeit der Angst vor Zahnausfall ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

---

Angst, etwas zu verpassen

{1} {R}

Verzauberungskreatur — Nachtmahr

2/3

Wenn die Angst, etwas zu verpassen ins Spiel kommt, wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte.

*Delirium* — Immer wenn die Angst, etwas zu verpassen zum ersten Mal in einem Zug angreift und falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die letzte Fähigkeit der Angst, etwas zu verpassen, verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Es gibt keine zusätzliche Kampfphase.
- Die letzte Fähigkeit der Angst, etwas zu verpassen, gibt dir keine zusätzlichen Hauptphasen. Das bedeutet, dass du direkt vom Ende-des-Kampfes-Segment einer Kampfphase zum Beginn-des-Kampfes-Segment der nächsten übergehst.

---

Arabella, herrenlose Puppe

{R} {W}

Legendäre Artefaktkreatur — Spielzeug

1/3

Immer wenn Arabella, herrenlose Puppe, angreift, fügt sie jedem Gegner X Schadenspunkte zu und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger ist, die du kontrollierst.

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

Aufbahrungshalle

{2} {B}

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

//

Aufwachzimmer

{6} {B} {B}

Wenn du diese Tür entsperrst, bringe alle Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

//

Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Falls die Aufbahrungshalle entsperrt ist und dieser Raum zum selben Zeitpunkt das Spiel verlässt, wie eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, sterben, wird seine Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst.

---

Auferstandener Kultist

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Kleriker

4/1

*Delirium* — {2} {B} {B}: Bringe den Auferstandenen Kultisten aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, und nur wie eine Hexerei. *(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

- 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.
-

Balustradenwurm

{3} {G} {G}

Kreatur — Wurm

5/5

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Verursacht Trampelschaden, Eile

*Delirium* — {2} {G} {G}: Bringe den Balustradenwurm aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, und nur wie eine Hexerei.

- 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.

---

Baufällige Mansarde

{2} {B}

Wenn du diese Tür entsperrst, ziehst du zwei Karten und verlierst 2 Lebenspunkte.

//

Witwenbalustrade

{3} {B}

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie +1/+0 und Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

//

Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperren Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Zum Beispiel wird die von der Witwenbalustrade gewährte Fähigkeit nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreifst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden. Ebenso gilt: Kreaturen, die später im Kampf angreifend ins Spiel kommen, werden nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob eine Kreatur alleine angegriffen hat oder nicht.
-

Begehbarer Schrank

{2}{G}

Du kannst Länder aus deinem Friedhof spielen.

//

Vergessener Keller

{3}{G}{G}

Wenn du diese Tür entsperrst, kannst du in diesem Zug Zaubersprüche aus deinem Friedhof wirken, und falls in diesem Zug eine Karte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

//

Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Die Fähigkeit des Begehbaren Schranks verändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du diese Länder spielen kannst. Du kannst auch weiterhin nur ein Land pro Zug spielen, und nur während deiner Hauptphase, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.
- Die Fähigkeit des Begehbaren Schranks erlaubt dir nicht, Fähigkeiten (wie Umwandlung) von Länderkarten in deinem Friedhof zu aktivieren.
- Karten, die im Zug, in dem die Fähigkeit des Vergessenen Kellers verrechnet wurde, auf deinen Friedhof gelegt würden, werden auch dann ins Exil geschickt, falls du sie nicht in diesem Zug gespielt hast.
- Die Fähigkeit des Vergessenen Kellers verhindert nicht, dass Spielsteine wie gewohnt auf deinen Friedhof gelegt werden (woraufhin sie wie gewohnt kurz darauf aufhören, zu existieren).
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Zaubersprüche, die mit der von der Fähigkeit des Vergessenen Kellers gewährten Berechtigung aus deinem Friedhof gewirkt werden. Du kannst alternative Kosten wie Unheilsdrohend-Kosten bezahlen, statt der Manakosten des Zauberspruchs. Du kannst optionale zusätzliche Kosten wie Bonuskosten bezahlen, und falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

---

Behütet von Gespenstern

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn Behütet von Gespenstern ins Spiel kommt, schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis Behütet von Gespenstern das Spiel verlässt.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+0 und hat Lebensverknüpfung und Abwehr {2}.

- Falls Behütet von Gespenstern das Spiel verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird das Permanent deiner Wahl gar nicht erst ins Exil geschickt.
- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.

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

---

Beliebte Egoistin

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Räuber

3/2

{1} {B}, opfere eine andere Kreatur oder Verzauberung:

Die Beliebte Egoistin erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe sie. (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.*)

Immer wenn du ein Permanent opferst, verliert ein Gegner deiner Wahl 1 Lebenspunkt, und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls du als Teil des Wirkens eines Zauberspruchs oder des Aktivierens einer Fähigkeit ein Permanent opferst, wird die letzte Fähigkeit der Beliebten Egoistin vor dem Zauberspruch bzw. der aktivierten Fähigkeit verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert wird.
- Falls du die Beliebte Egoistin opferst, wird ihre letzte Fähigkeit ausgelöst. Falls du gleichzeitig andere Permanente opferst, wird ihre letzte Fähigkeit für jedes jener Permanente ausgelöst.

---

Blick hinter den Schleier

{2} {R} {G}

Spontanzauber

Wirf deine Hand ab. Ziehe dann X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Kartentypen in deinem Friedhof ist.

- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie der Blick hinter den Schleier verrechnet wird, nachdem du deine Hand abgeworfen hast. Da der Blick hinter den Schleier noch auf dem Stapel ist, während er verrechnet wird, zählt er sich selbst nicht mit.

---

Bodenloses Becken

{U}

Wenn du diese Tür entsperrst, bringe bis zu eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

//

Umkleidekabine

{4} {U}

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte.

//

Verzauberung — Raum (*Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperrten.*)

- Falls Kreaturen, die du kontrollierst, mehreren Spielern gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit der Umkleidekabine einmal für jeden Spieler ausgelöst, dem auf diese Weise Kampfschaden zugefügt wird.

#### Bösartiger Clown

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Clown

2/3

Immer wenn eine andere Kreatur mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält der Bösartige Clown +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die Fähigkeit des Bösartigen Clowns überprüft die Stärke der anderen Kreatur erst in dem Moment, in dem sie ins Spiel kommt. Falls eine Kreatur mit Marken ins Spiel kommt, werden jene Marken mitgezählt. Falls die Stärke einer Kreatur 2 oder weniger ist, wenn sie ins Spiel kommt, aber größer als 2 wird, während die Fähigkeit des Bösartigen Clowns noch auf dem Stapel ist, erhält der Bösartige Clown trotzdem +2/+0 bis zum Ende des Zuges, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

#### Brennendes Drachenfeuer

{1} {R}

Spontanzauber

Das Brennende Drachenfeuer fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Falls die Kreatur bzw. der Planeswalker in diesem Zug sterben würde, schicke sie bzw. ihn stattdessen ins Exil.

- Der Ersatzeffekt des Brennenden Drachenfeuers schickt die als Ziel gewählte Kreatur oder den Planeswalker ins Exil, falls sie bzw. er aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens.

#### Brüllender Heizkessel

{1} {R}

Wenn du diese Tür entsperrst, fügt dieser Raum einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, so viele Schadenspunkte zu, wie du Karten auf deiner Hand hast.

//

#### Dampfende Sauna

{3} {U} {U}

Du hast keine maximale Handkartenzahl.

Zu Beginn deines Endsegments ziehst du eine Karte.

//

#### Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Falls mehrere Effekte deine Handkartenzahl verändern, werden sie in Zeitstempel-Reihenfolge angewendet. Falls du beispielsweise die Dampfende Sauna entsperrst und dann Keinerlei Überfluss (eine Verzauberung, die besagt, dass deine maximale Handkartenzahl zwei beträgt) ins Spiel bringst, wäre deine

maximale Handkartenzahl zwei. Falls Keinerlei Überfluss jedoch zuerst ins Spiel kam und du dann die Dampfende Sauna entsperst hast, hättest du keine maximale Handkartenzahl.

- Deine maximale Handkartenzahl wird nur während des Aufräumsegments deines Zuges überprüft. Zu jedem anderen Zeitpunkt kannst du mehr Karten auf deiner Hand haben als deine maximale Handkartenzahl.
- 

#### Dämonischer Ratschlag

{1} {B}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Dämon-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

*Delirium* — Falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, durchsuche deine Bibliothek stattdessen nach einer beliebigen Karte, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Im Fall, in dem die Delirium-Fähigkeit des Dämonischen Ratschlags dir erlaubt, deine Bibliothek nach einer beliebigen Karte zu durchsuchen, musst du jene Karte nicht offen vorzeigen. (Du könntest es, aber mein dämonischer Ratschlag an dich wäre, es nicht zu tun.)
- 

#### Den Mund verbieten

{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Spielzeug-Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/2.

Solange die verzauberte Kreatur verdeckt ist, kann sie nicht aufgedeckt werden.

- Falls das betroffene Permanent eine Fähigkeit erhält, nachdem Den Mund verbieten daran angelegt wurde, behält es jene Fähigkeit.
  - Die zweite Fähigkeit von Den Mund verbieten 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 einer Kreatur modifizieren, wie der Effekt des Schreckmoments, werden weiterhin auf jene Kreatur angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
-

Der Fröhliche Ballonmann

{1}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Clown

1/4

Eile

{1}, {T}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer anderen Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Farben und Typen eine 1/1 rote Ballon-Kreatur ist und Flugfähigkeit und Eile hat. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

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

---

Der Verstandesschinder

{U}{U}{U}

Legendäre Verzauberungskreatur — Nachtmahr

10/1

Der Verstandesschinder kann nicht geblockt werden. Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner Schaden zufügen würde, verhindere den Schaden und jeder Gegner millt entsprechend viele Karten.

- Falls du auf irgendeine Weise mehr als ein Exemplar des Verstandesschinders kontrollierst, haben die mehrfachen Vorkommen der Ersatzeffekte keinen Effekt. Schaden, der einem Gegner von einer Quelle, die du kontrollierst, zugefügt wird, wird nur einmal dadurch ersetzt, dass jener Gegner entsprechend viele Karten millt.
-



Die Malmerbahnfahrt

{X}{2}{R}

Legendäre Verzauberung

*Delirium* — Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einem Permanent oder Spieler Nicht-Kampfschaden zufügen würde, während dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, fügt sie stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

Wenn die Malmerbahnfahrt ins Spiel kommt, fügt sie bis zu X Kreaturen deiner Wahl jeweils X Schadenspunkte zu.

- Der Schaden wird von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der verdoppelte Schaden wird nicht von der Malmerbahnfahrt zugefügt, es sei denn, sie war die Quelle des Schadens.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert (oder andere Effekte modifizieren), wie viel Schaden eine Quelle, die du kontrollierst, zufügen würde, während du Delirium hast – indem beispielsweise ein Teil davon verhindert wird –, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge solche Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft der Effekt der ersten Fähigkeit der Malmerbahnfahrt nicht mehr zu.
- Falls Schaden, den eine Quelle, die du kontrollierst, zufügt, während du Delirium hast, 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, angreift 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.

---

Die Wandernde Retterin

{3}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Samurai, Adliger

3/4

Aufblitzen

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Doppelschlag

Andere getappte Kreaturen, die du kontrollierst, haben Fluchsicherheit.

- Du kannst nicht mehr Kreaturen tappen, um diesen Zauberspruch mit Einberufen zu wirken, als nötig sind, um seine Gesamtkosten zu bezahlen.

---

Duskmourns Dominanz

{4}{U}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Du kontrollierst die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur erhält -3/-0 und verliert alle Fähigkeiten.

- Falls die verzauberte Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem Duskmourns Dominanz an sie angelegt wurde, behält sie die Fähigkeit.
- 

#### Eintritt ins Enigma

{U}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Eintritt ins Enigma verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.
- 

#### Emotionaler Abschied

{1}{G}

Hexerei

Der Besitzer eines Artefakts oder einer Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert, mischt es bzw. sie in seine Bibliothek. Du kannst bis zu vier Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof in deine Bibliothek mischen.

- Du kannst null Karten in deinem Friedhof als Ziel bestimmen und trotzdem bestimmen, deine Bibliothek zu mischen.
- 

#### Entdecktes Bildmaterial

{1}

Artefakt — Hinweis

Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt verdeckte Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, anschauen.

{2}, opfere das Entdeckte Bildmaterial: Überwachen 2, ziehe dann eine Karte. *(Um Überwachen 2 anzuwenden, schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*

- Die erste Fähigkeit des Entdeckten Bildmaterials erlaubt dir, verdeckte Kreaturen jederzeit anzuschauen, auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karten es sind, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
  - Die erste Fähigkeit des Entdeckten Bildmaterials lässt dich keine verdeckten Zaubersprüche auf dem Stapel anschauen, die du nicht kontrollierst.
-

Entschwinden

{3} {U}

Spontanzauber

Der Besitzer eines Nichtland-Permanents deiner Wahl legt es auf oder unter seine Bibliothek. Überwachen 1.

*(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.)*

- Falls das Nichtland-Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Entschwinden verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest nicht Überwachen an.

---

Fescher Blutsauger

{3} {B}

Kreatur — Vampir, Krieger

2/5

*Unheimlich* — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und immer wenn du einen Raum vollständig entsperst, erhält der Fesche Blutsauger +2/+0 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

---

Fleischhaken-Massaker II

{X} {X} {B} {B} {B} {B}

Legendäre Verzauberung

Wenn das Fleischhaken-Massaker II ins Spiel kommt, opfert jeder Spieler X Kreaturen.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies tust, bringe jene Karte mit einer Endgültigkeitsmarke unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, kann er 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls er dies nicht tut, bringe jene Karte mit einer Endgültigkeitsmarke unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Falls eine Kreatur, die stirbt, den Friedhof verlässt, bevor die zweite oder dritte Fähigkeit des Fleischhaken-Massakers II (je nachdem) verrechnet wurde, wird jene Kreatur nicht ins Spiel zurückgebracht, unabhängig davon, ob Lebenspunkte bezahlt wurden oder nicht.
- Wenn eine Spielsteinkreatur stirbt, wird die zweite oder dritte Fähigkeit des Fleischhaken-Massakers II (je nachdem) ausgelöst. Der entsprechende Spieler hat die Möglichkeit, 3 Lebenspunkte zu bezahlen, aber unabhängig von seiner Entscheidung, wird der Spielstein nicht ins Spiel zurückgebracht.
- 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.
- 

Flickwerk-Monsterchen

{G}

Artefaktkreatur — Bestie

3/3

*Delirium* — Das Flickwerk-Monsterchen kann weder angreifen noch blocken, es sei denn, dein Friedhof enthält vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen. Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine Karte millen. (*Du kannst die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof legen.*)

- Sobald das Flickwerk-Monsterchen angreift oder blockt, führt das Reduzieren der Anzahl unterschiedlicher Kartentypen unter den Karten in deinem Friedhof nicht dazu, dass das Flickwerk-Monsterchen aus dem Kampf entfernt wird.
- 

Gebrochener Schädel

{2} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn der Gebrochene Schädel ins Spiel kommt, schaue dir die Hand eines Spielers deiner Wahl an. Du kannst davon eine Nichtland-Karte bestimmen. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab.

Wenn der verzauberten Kreatur Schaden zugefügt wird, zerstöre sie.

- Eine Kreatur, die von einer mit dem Gebrochenen Schädel verzauberten Kreatur geblockt wird, muss immer noch so viele Schadenspunkte zuweisen, wie deren Widerstandskraft beträgt (minus etwaige Schadenspunkte, die bereits auf der verzauberten Kreatur vermerkt wurden), bevor sie der nächsten Kreatur in der Schadensreihenfolge Schaden zufügt bzw. einem Spieler, einem Planeswalker oder einer Schlacht Trampelschaden zufügt.
- 

Getreue des Valgavoth

{B}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/1

{3} {B}, opfere die Getreue des Valgavoth: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Da Ziele bestimmt werden, bevor Kosten bezahlt werden, ist die Getreue des Valgavoth kein legales Ziel für ihre eigene Fähigkeit, weil sie zu jenem Zeitpunkt noch nicht im Friedhof ist.
-

Glänzendes Theater

{3}{W}

Kreaturenzauber, die du wirkst, haben Einberufen.

*(Deine Kreaturen können dir helfen, die Zaubersprüche zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du einen Kreaturenzauber wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana einer Farbe jener Kreatur.)*

//

Requisitenkammer

{2}{W}

Enttappe während des Enttappsegments jedes anderen Spielers alle Kreaturen, die du kontrollierst.

//

Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Falls du das Glänzende Theater opferst, während du einen Kreaturenzauber wirkst (zum Beispiel, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), hat jener Zauberspruch nicht mehr Einberufen, wenn du seine Kosten bezahlst, es sei denn, er hat aus irgendeinem anderen Grund Einberufen.
  - Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
  - Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten ermittelt wurden. Einberufen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
  - Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopfertete Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.
  - Manche Effekte können verhindern, dass Kreaturen während eines Enttappsegments enttappt werden. Effekte, die verhindern, dass eine Kreatur „während deines Enttappsegments“ oder „während des Enttappsegments ihres Beherrschers“ enttappt wird, verhindern jedoch nicht, dass jene Kreatur im Enttappsegment eines anderen Spielers enttappt wird, daher würde die Fähigkeit der Requisitenkammer dazu führen, dass jene Kreatur enttappt wird.
  - Alle deine Kreaturen enttappen während der Enttappsegmente aller anderen Spieler, falls die Requisitenkammer entsperrt ist. Du kannst dir nicht aussuchen, was enttappt wird, es sei denn, ein anderer Effekt besagt etwas anderes.
-

Handel des Verräters

{1} {R}

Spontanzauber

Opfere eine Kreatur oder eine Verzauberung oder bezahle {2} als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Der Handel des Verräters fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Falls der Handel des Verräters verrechnet wird, führt sein Effekt dazu, dass die Kreatur ins Exil geschickt wird, wenn sie irgendwann in diesem Zug sterben würde, nicht nur, falls sie durch den vom Handel des Verräters zugefügten Schaden sterben würde.

---

Hauptaufzug

{3} {U}

Wenn du diese Tür entsperrst, durchsuche deine Bibliothek nach einer Raum-Karte, die nicht denselben Namen hat wie ein Raum, den du kontrollierst, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

//

Verheißende Treppe

{2} {U}

Zu Beginn deines Versorgungssegments wendest du Überwachen 1 an. Du gewinnst die Partie, falls unter den entsperrten Türen von Räumen, die du kontrollierst, acht oder mehr unterschiedlichen Namen sind.

//

Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Zwei oder mehr Objekte (Karten, Permanente, Zaubersprüche usw.) haben denselben Namen, falls sie mindestens einen Namen gemeinsam haben, auch falls eines oder mehrere jener Objekte zusätzliche Namen haben. Die Fähigkeit des Hauptaufzugs lässt dich deine Bibliothek nach einer beliebigen Raum-Karte durchsuchen, die keinen Namen mit einem Raum im Spiel, den du kontrollierst, gemeinsam hat, wobei nur die Namen entsperrter Türen überprüft werden. Falls ein Raum im Spiel keine entsperrten Türen hat, hat er keinen seiner Namen.
- Die Fähigkeit der Verheißenden Treppe zählt Namen, nicht Permanente. Ein Raum mit zwei entsperrten Türen hat zwei Namen.

---

Hautbruch-Puppe

{1} {W}

Artefaktkreatur — Spielzeug

2/1

Wenn die Hautbruch-Puppe ins Spiel kommt, ziehe eine Karte. Wirf dann eine Karte ab, es sei denn, du kontrollierst eine andere Kreatur mit Stärke 2 oder weniger.

- Sobald die Verrechnung der Fähigkeit der Hautbruch-Puppe begonnen hat, können Spieler zwischen dem Zeitpunkt, zu dem eine Karte ziehst, und dem Zeitpunkt, zu dem du eine Karte abwerfen würdest, keine Aktionen ausführen. Insbesondere können sie nicht versuchen, Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger, die du kontrollierst, zu entfernen, damit du eine Karte abwerfen musst.

Heckenschredder

{2}{G}{G}

Artefakt — Fahrzeug

5/5

Immer wenn der Heckenschredder angreift, kannst du zwei Karten millen.

Immer wenn eine oder mehrere Länderkarten von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt werden, bringe sie getappt ins Spiel.

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.*)

- Falls deine Bibliothek weniger als zwei Karten enthält, wenn die Verrechnung der ersten Fähigkeit des Heckenschredders beginnt, kannst du nicht bestimmen, zwei Karten zu millen.

Heiler des Kultes

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Doctor

3/3

*Unheimlich* — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und immer wenn du einen Raum vollständig entsperrst, erhält der Heiler des Kultes Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Herrscher des Dusterelends

{3}{B}{B}

Verzauberungskreatur — Avatar, Schrecken

5/5

Unheilsdrohend 5 — {1}{B} (*Falls du diesen Zauberspruch für seine Unheilsdrohend-Kosten wirkst, kommt er mit fünf Zeitmarken ins Spiel und ist keine Kreatur, bis die letzte entfernt wurde. Entferne zu Beginn deines Endsegments eine Zeitmarke davon.*)

Immer wenn der Herrscher des Dusterelends ins Spiel kommt oder angreift, millst du vier Karten, dann kannst du eine Nicht-Avatar-Kreaturenkarte oder eine Planeswalkerkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Du kannst mit der letzten Fähigkeit des Herrschers des Dusterelends eine beliebige Nicht-Avatar-Kreaturenkarte oder Planeswalkerkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen, nicht nur eine, die du während der Verrechnung jener Fähigkeit gemillt hast.

Herrscher des Spukgehölzes

{3}{G}{G}

Verzauberungskreatur — Avatar, Schrecken

6/5

Unheilsdrohend 4 — {1}{G}{G} (*Falls du diesen Zauberspruch für seine Unheilsdrohend-Kosten wirkst, kommt er mit vier Zeitmarken ins Spiel und ist keine Kreatur, bis die letzte entfernt wurde. Entferne zu Beginn deines Endsegments eine Zeitmarke davon.*)

Immer wenn der Herrscher des Spukgehölzes ins Spiel kommt oder angreift, erzeuge einen getappten, farblosen Landspielstein namens Überall, der alle Standardlandtypen hat.

- Der von der letzten Fähigkeit des Herrschers des Spukgehölzes erzeugte Überall-Spielstein hat die Landtypen Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Er hat auch die Manafähigkeiten aller Standardlandtypen (zum Beispiel haben Wälder „{T}: Erzeuge {G}.“). Er hat nicht den Übertyp Standard.

Hinab zu den Wurzeln

{2}{B}{G}

Spontanzauber

*Delirium* — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält.

Zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl.

- Sobald du angekündigt hast, dass du Hinab zu den Wurzeln wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, Karten aus deinem Friedhof zu entfernen, um die Kosten von Hinab zu den Wurzeln zu verändern.

Höllisches Phantom

{3}{R}

Kreatur — Geist

2/3

*Unheimlich* — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und immer wenn du einen Raum vollständig entsperst, erhält das Höllische Phantom +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

Wenn das Höllische Phantom stirbt, fügt es einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Verwende die Stärke, die das Höllische Phantom zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viel Schaden es aufgrund seiner letzten Fähigkeit zufügt.



Im Bildschirm gefangen

{2}{W}

Verzauberung

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

Wenn Im Bildschirm gefangen ins Spiel kommt, schicke ein Artefakt, eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis Im Bildschirm gefangen das Spiel verlässt.

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

---

Kaito, Feind der Albträume

{2}{U}{B}

Legendärer Planeswalker — Kaito

4

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

Solange eine oder mehrere Loyalitätsmarken auf Kaito liegen, ist er während deines Zuges eine 3/4 Ninja-Kreatur mit Fluchsicherheit.

+1: Du erhältst ein Emblem mit „Ninjas, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.“

0: Überwachen 2. Ziehe dann für jeden Gegner, der in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, eine Karte.

-2: Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Lege zwei Betäubungsmarken auf sie.

- Die Ninjutsu-Fähigkeit kann erst aktiviert werden, nachdem die Blocker deklariert wurden. Vorher sind angreifende Kreaturen weder geblockt noch ungeblockt.
- Sowie du Kaitos Ninjutsu-Fähigkeit aktivierst, zeigst du Kaito aus deiner Hand offen vor und nimmst die angreifende Kreatur auf deine Hand zurück. Kaito wird erst beim Verrechnen der Fähigkeit ins Spiel gebracht. Falls Kaito vorher deine Hand verlässt, kommt er gar nicht ins Spiel.
- Kaito kommt denselben Spieler, denselben Planeswalker bzw. dieselbe Schlacht angreifend ins Spiel, den bzw. die die zurückgebrachte Kreatur angegriffen hat. Diese Regel gilt spezifisch für Ninjutsu; 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 Kaito angreifend ins Spiel kommt, wenn seine Ninjutsu-Fähigkeit verrechnet wird, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert. (Dies ist u. a. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.)
- Die Ninjutsu-Fähigkeit kann während des Blocker-deklarieren-Segments, während des Kampfschadensegments oder während des Ende-des-Kampfes-Segments aktiviert werden. Falls du bis nach dem Blocker-deklarieren-Segment wartest, fügt Kaito üblicherweise keinen Kampfschaden zu, weil aller Kampfschaden auf einmal zugefügt wird.
- Falls mindestens eine Kreatur im Kampf Erstschlag oder Doppelschlag hat, kannst du Kaitos Ninjutsu-Fähigkeit während des Erstschlag-Kampfschadensegments aktivieren. In diesem Fall wird Kaito seinen Kampfschaden während des normalen Kampfschadensegments zufügen, auch falls er Erstschlag hat.
- Kaitos zweite Fähigkeit sorgt dafür, dass er während deines Zuges kein Planeswalker mehr ist, solange mindestens eine Loyalitätsmarke auf ihm liegt. Während er eine Kreatur ist, führt Schaden, der ihm zugefügt wird, nicht dazu, dass Loyalitätsmarken von ihm entfernt werden. Du kannst trotzdem Kaitos Loyalitätsfähigkeiten aktivieren.
- Kaitos vierte Fähigkeit prüft, ob Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren haben, nicht, wie sich ihre Lebenspunktstände verändert haben. Zum Beispiel hat ein Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, in jenem Zug trotzdem Lebenspunkte verloren.
- Falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte und daraufhin die Partie verloren hat, zählt Kaitos vierte Fähigkeit jenen Spieler trotzdem mit, um zu ermitteln, wie viele Karten gezogen werden.
- Eine oder mehrere Betäubungsmarken auf einem Permanent erzeugen einen einzelnen Ersatzeffekt, der verhindert, dass das Permanent enttappt wird. Jener Effekt besagt: „Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine Betäubungsmarke von ihm.“

#### Kartograph des Hauses

{1} {G}

Kreatur — Mensch, Späher, Überlebender

2/2

*Überlebenskunst* — Zu Beginn deiner zweiten Hauptphase und falls der Kartograph des Hauses getappt ist, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Länderkarte aufdeckst. Nimm sie auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du deine gesamte Bibliothek aufdeckst, ohne eine Länderkarte aufzudecken, legst du alle aufgedeckten Karten in zufälliger Reihenfolge zurück. Da du nie angewiesen wurdest, deine Bibliothek zu mischen, werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn ein Spieler seine Bibliothek mischt, nicht ausgelöst.

Knöcherner Zweigflechter  
{1} {B}  
Artefaktkreatur — Vogelscheuche  
2/2

Lebensverknüpfung  
*Delirium* — Zu Beginn deines Endsegments und falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, kann jeder Gegner ein Nichtland-Permanent opfern oder eine Karte abwerfen. Dann fügt der Knöcherne Zweigflechter jedem Gegner, der auf diese Weise weder ein Permanent geopfert noch eine Karte abgeworfen hat, Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Während die letzte Fähigkeit des Knöchernen Zweigflechters verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge eine Karte, die abgeworfen werden soll, ohne sie offen vorzuzeigen, oder ein Nichtland-Permanent, das geopfert werden soll, oder er tut weder das eine noch das andere. Dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Dann werden alle Aktionen gleichzeitig ausgeführt. Gegner wissen, welche Entscheidungen Gegner vor ihnen in der Zugreihenfolge getroffen haben, allerdings werden die Karten, die zum Abwerfen bestimmt wurden, erst aufgedeckt, wenn sie am Ende des Vorgangs abgeworfen werden.
- Verwende die Stärke des Knöchernen Zweigflechters, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte er jedem Gegner zufügt, der auf diese Weise kein Permanent geopfert bzw. keine Karte abgeworfen hat. Falls der Knöcherne Zweigflechter zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war.

---

Koordinierte Keilerei  
{G}  
Hexerei  
Tappe eine oder zwei ungetappte Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst. Jede fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls eine der Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn die Verrechnung der Koordinierten Keilerei beginnt (vielleicht weil sie nicht mehr im Spiel ist oder weil sie getappt ist), fügt jene Kreatur keinen Schaden zu. Falls die Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ein illegales Ziel ist, wird kein Schaden zugefügt.

---

Krabbelnder Linsler  
{1} {U}  
Kreatur — Auge  
2/1  
{T}: Erzeuge {U}. Gib dieses Mana nur aus, um einen Verzauberungszauber zu wirken, eine Tür zu entsperren oder ein Permanent aufzudecken.

- Von der aktivierten Fähigkeit des Krabbelnden Linslers erzeugtes Mana kann verwendet werden, um Morph- oder Verkleidungskosten zu bezahlen, wenn ein verdecktes Permanent aufgedeckt wird, oder um Kosten zu bezahlen, die damit verbunden sind, ein manifestiertes oder getarntes Permanent aufzudecken.

---

Kreischende Nemesis

{2} {R}

Kreatur — Geist

3/3

Eile

Immer wenn der Kreischenden Nemesis Schaden zugefügt wird, fügt sie einem anderen Ziel deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu. Falls einem Spieler auf diese Weise Schaden zugefügt wird, kann er für den Rest der Partie keine Lebenspunkte dazuerhalten.

- Falls der Kreischenden Nemesis tödlicher Schaden zugefügt wird, wird ihre letzte Fähigkeit trotzdem ausgelöst.
- Falls der Kreischenden Nemesis gleichzeitig von mehreren Quellen Schaden zugefügt wird, zum Beispiel von zwei Kreaturen, die sie blocken, wird ihre letzte Fähigkeit einmal ausgelöst und einem Ziel werden entsprechend viele Schadenspunkte zugefügt.
- Sobald die letzte Fähigkeit dazu führt, dass sie einem Spieler Schaden zufügt, kann jener Spieler für den Rest der Partie keine Lebenspunkte dazuerhalten. Es spielt keine Rolle, ob die Kreischende Nemesis im Spiel bleibt oder nicht.
- Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dazu führen, dass ein von der letzten Fähigkeit der Kreischenden Nemesis betroffener Spieler Lebenspunkte dazuerhält, werden trotzdem verrechnet. Jener Spieler erhält keine Lebenspunkte dazu, aber alle anderen Effekte jenes Zauberspruchs oder jener Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Falls ein Effekt den Lebenspunktstand eines Spielers auf eine bestimmte Zahl setzen würde und diese Zahl höher ist als sein derzeitiger Lebenspunktstand, während er von der letzten Fähigkeit der Kreischenden Nemesis betroffen ist, bleibt sein Lebenspunktstand unverändert.

---

Künstlerstudio

{2} {R}

Wenn du diese Tür entsperrst, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

//

Entstellte Galerie

{1} {R}

Immer wenn du angreifst, erhalten angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

//

Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch gesperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der vom Künstlerstudio gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.

---

Lautloser Hallenschleicher

{1} {U}

Verzauberungskreatur — Schrecken

1/1

Der Lautlose Hallenschleicher kann nicht geblockt werden.

Immer wenn der Lautlose Hallenschleicher einem Spieler Kampfschaden zufügt, bestimme eines, das noch nicht bestimmt wurde —

- Lege zwei +1/+1-Marken auf den Lautlosen Hallenschleicher.
- Ziehe eine Karte.
- Der Lautlose Hallenschleicher wird zu einer Kopie einer anderen Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die Formulierung „das noch nicht bestimmt wurde“ bezieht sich nur auf genau diesen Lautlosen Hallenschleicher. Falls der Lautlose Hallenschleicher das Spiel verlässt und dann später wieder ins Spiel kommt, ist er ein neues Objekt ohne Erinnerung der Modi, die bestimmt wurden, als er zuletzt im Spiel war.
  - Der Lautlose Hallenschleicher kopiert genau das, was auf die Kreatur deiner Wahl aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
  - Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der Lautlose Hallenschleicher 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, wird der Lautlose Hallenschleicher zu einer Kopie von (b).
  - Wenn er Lautlose Hallenschleicher zu einer Kopie der Kreatur deiner Wahl wird, kommt er nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.
  - Falls für die letzte Fähigkeit des Lautlosen Hallenschleichers der dritte Modus bestimmt wurde, aber die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.
  - Während der Lautlose Hallenschleicher eine Kopie einer anderen Kreatur ist, hat er keine seiner vorherigen Fähigkeiten.
-

### Leitfähige Machete

{4}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn die Leitfähige Machete ins Spiel kommt, manifestiere das Grauen und lege die Leitfähige Machete dann an jene Kreatur an. (*Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.*)

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+1.

Ausrüsten {4}

- Du manifestierst auch dann das Grauen, falls die Ausrüstung nicht im Spiel ist, wenn ihre erste Fähigkeit verrechnet wird.

### Ley-Linie der Hoffnung

{2}{W}{W}

Verzauberung

Falls die Ley-Linie der Hoffnung auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.

Falls du Lebenspunkte dazuerhalten würdest, erhältst du stattdessen so viele Lebenspunkte plus 1 dazu.

Solange du mindestens 7 Lebenspunkte mehr als deine Startlebenspunktezahl hast, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+2.

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.
- Falls du zwei Ley-Linien der Hoffnung kontrollierst und Lebenspunkte dazuerhalten würdest, erhältst du so viele Lebenspunkte plus 2 dazu. Bei einer dritten Ley-Linie der Hoffnung erhältst du so viele Lebenspunkte plus 3 dazu und so weiter.
- Die zweite Fähigkeit der Ley-Linie der Hoffnung wird nur einmal auf jedes Ereignis angewendet, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ganz egal wie viele Lebenspunkte es sind. 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 zweite Fähigkeit der Ley-Linie der Hoffnung wird nur einmal angewendet.
- 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, dann wird die zweite Fähigkeit der Ley-Linie der Hoffnung separat auf diese beiden Ereignisse angewendet. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Permanenten und/oder Spielern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal angewendet.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die zweite Fähigkeit der Ley-Linie der Hoffnung angewendet wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Ley-Linie der Hoffnung das Spiel verlässt oder dein Lebenspunkttestand unter 7 Lebenspunkte mehr als deine Startlebenspunktezahl fällt.

#### Ley-Linie der Leere

{2} {B} {B}

Verzauberung

Falls die Ley-Linie der Leere auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.

Falls eine Karte von irgendwoher auf den Friedhof eines Gegners gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.
- Falls dein Gegner eine Karte abwirft, während du eine Ley-Linie der Leere kontrollierst, funktionieren Fähigkeiten, die überprüfen, ob eine Karte abgeworfen wird (wie die des Leerwandlers, oder eine Wahnsinn-Fähigkeit der abgeworfenen Karte), weiterhin, auch wenn die Karte nie im Friedhof des Spielers landet. Zusätzlich können Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die die Eigenschaften der abgeworfenen Karte überprüfen, die Karte im Exil finden.
- Solange die Ley-Linie der Leere im Spiel ist, sterben Nichtspielsteinkreaturen, die deine Gegner kontrollieren, nicht. Sie werden stattdessen ins Exil geschickt. Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn die Kreaturen sterben, werden nicht ausgelöst.
- Spielsteine können trotzdem sterben, solange die Ley-Linie der Leere im Spiel ist.

#### Ley-Linie der Mutation

{2} {G} {G}

Verzauberung

Falls die Ley-Linie der Mutation auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.

Du kannst {W} {U} {B} {R} {G} bezahlen, statt die Manakosten von Zaubersprüchen, die du wirkst, zu bezahlen.

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.
- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „statt seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für irgendwelche alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es zum Beispiel beim Abscheulichen Oculus der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- 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, für den Mana ausgegeben werden kann, als sei es Mana einer beliebigen Farbe, kannst du diesen für die alternativen Kosten der zweiten Fähigkeit der Ley-Linie der Mutation wirken und dennoch Mana ausgeben, als sei es Mana einer beliebigen Farbe.

#### Ley-Linie der Resonanz

{2} {R} {R}

Verzauberung

Falls die Ley-Linie der Resonanz auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die nur eine einzelne Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, kopiere jenen Zauberspruch.

Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.
- Die von der letzten Fähigkeit der Ley-Linie der Resonanz erzeugte Kopie hat dieselben Ziele (allesamt dieselbe Kreatur, die du kontrollierst) wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue Ziele. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi 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, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopie, die von der letzten Fähigkeit der Ley-Linie der Resonanz erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“.

#### Ley-Linie der Transformation

{2} {U} {U}

Verzauberung

Falls die Ley-Linie der Transformation auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.

Sowie die Ley-Linie der Transformation ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen, die du kontrollierst, haben zusätzlich zu ihren anderen Typen den bestimmten Typ. Dasselbe gilt für Kreaturenzauber, die du kontrollierst, und Kreaturenkarten, die du besitzt und die nicht im Spiel sind.

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand



auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.

- Um einen Kreaturentyp zu bestimmen, musst du einen existierenden Kreaturentyp wie z. B. Mensch oder Überlebender bestimmen. Du kannst nicht mehrere Kreaturentypen bestimmen, zum Beispiel „Mensch, Überlebender“. Kartentypen wie Artefakt können nicht bestimmt werden; dasselbe gilt für Untertypen, die keine Kreaturentypen sind, zum Beispiel Kaito, Fahrzeug oder Schatz.
- Ersatzeffekte, die Kreaturen eines bestimmten Typs verändern, sowie sie ins Spiel kommen, werden angewendet, nachdem du diesen Effekt anwendest. Falls beispielsweise Krieger als Kreaturentyp bestimmt wurde und du ein Brombeerholz-Vorbild kontrollierst (eine Kreatur mit „Jede andere Krieger-Kreatur, die du kontrollierst, kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.“), würde ein Runenklauenbär mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel kommen.

---

Manifestiertes Grauen

{1}{G}

Hexerei

Manifestiere das Grauen. (*Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.*)

- Manifestiere das Grauen.

---

Marina Vendrells Zauberbuch

{5}{U}

Legendäres Artefakt

Wenn Marina Vendrells Zauberbuch ins Spiel kommt und falls du es gewirkt hast, ziehe fünf Karten.

Du hast keine maximale Handkartenzahl und verlierst die Partie nicht, indem du 0 oder weniger Lebenspunkte hast.

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, ziehe entsprechend viele Karten.

Immer wenn du Lebenspunkte verlierst, wirf entsprechend viele Karten ab. Falls du dann keine Karten auf der Hand hast, verlierst du die Partie.

- Du hast keine maximale Handkartenzahl, egal wie hoch dein Lebenspunktstand ist.

---

Marvin, mörderischer Mimiker

{2}

Legendäre Artefaktkreatur — Spielzeug

2/2

Marvin, mörderischer Mimiker, hat alle aktivierten Fähigkeiten von Kreaturen, die du kontrollierst und die nicht denselben Namen haben wie diese Kreatur.

- Marvin erhält nur aktivierte Fähigkeiten. Sie erhält keine ausgelösten und keine statischen Fähigkeiten. Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten und können einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext haben.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit einer Kreatur, die du kontrollierst und die nicht denselben Namen hat wie Marvin, auf den Namen der Karte verweist, auf die sie aufgedruckt ist, verwende auf Marvins Version der Fähigkeit stattdessen Marvins Namen. Nehmen wir beispielsweise an, dass du Marvin sowie den Schwemmgruben-Ertränker kontrollierst (der die Fähigkeit „{1}{U}, {T}: Mische den Schwemmgruben-Ertränker und eine Kreatur deiner Wahl mit Betäubungsmarke in die Bibliotheken ihrer Besitzer“ hat.) Dann würdest du Marvins Version der Fähigkeit so verwenden, als sei sie „{1}{U}, {T}: Mische Marvin, mörderischer Mimiker, und eine Kreatur deiner Wahl mit Betäubungsmarke in die Bibliotheken ihrer Besitzer.“
- Sobald eine von Marvins Fähigkeiten aktiviert wurde, spielt es keine Rolle, ob die andere Kreatur mit jener Fähigkeit, die du kontrollierst, das Spiel verlässt; die Fähigkeit wird trotzdem verrechnet.

#### Maske des Mörders

{2}{B}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn die Maske des Mörders ins Spiel kommt, manifestiere das Grauen und lege die Maske des Mörders dann an jene Kreatur an. (*Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.*)

Die ausgerüstete Kreatur hat Bedrohlichkeit.

Ausrüsten {2}

- Du manifestierst auch dann das Grauen, falls die Ausrüstung nicht im Spiel ist, wenn ihre erste Fähigkeit verrechnet wird.

#### Mechanischer Trommler

{R}

Artefaktkreatur — Affe, Spielzeug

1/1

Eile

Wenn der Mechanische Trommler stirbt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

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

Menschenfüßler  
{3} {G}  
Kreatur — Insekt  
3/4

Reichweite

Wenn der Menschenfüßler ins Spiel kommt, kannst du eine Karte abwerfen oder {2} bezahlen. Wenn du dies tust, zerstöre einen Raum deiner Wahl.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Menschenfüßlers ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Karte abwirfst oder {2} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Miasma-Dämon  
{4} {B} {B}  
Kreatur — Dämon  
5/4

Fliegend

Wenn der Miasma-Dämon ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Karten abwerfen. Wenn du dies tust, erhalten bis zu entsprechend viele Kreaturen deiner Wahl -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Miasma-Dämons ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise Karten abwirfst. Du bestimmst die Ziele für die Fähigkeit, sowie diese auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Monsterchen-Knuff  
{R} {G}  
Hexerei

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

*Delirium* — Falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, lege zwei +1/+1-Marken auf die Kreatur, die du kontrollierst.

Die Kreatur, die du kontrollierst, fügt der Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Du kannst den Monsterchen-Knuff nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, als Ziel.
  - Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, wenn der Monsterchen-Knuff verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, legst du auch dann nicht zwei +1/+1-Marken auf sie, falls du Delirium hast.
-

Monströser Auswuchs

{1}{G}

Hexerei

Bestimme als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Kreatur, die du kontrollierst, oder zeige eine Kreaturenkarte aus deiner Hand offen vor.

Der Monströse Auswuchs fügt einer Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der bestimmten Kreatur bzw. der offen vorgezeigten Karte zu.

- Falls du eine Kreatur im Spiel bestimmt hast, verwende die Stärke jener Kreatur, sowie der Monströse Auswuchs verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls jene Kreatur nicht mehr im Spiel ist, wenn der Monströse Auswuchs verrechnet wird, verwende die Stärke jener Kreatur zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel waren, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie zufügen.

---

Neugieriger Schimmer

{W}{U}

Verzauberungskreatur — Fuchs, Schimmer

2/3

Verzauberungszauber, die du wirkst, kosten beim

Wirken {1} weniger.

Entsperren-Kosten, die du bezahlst, kosten {1} weniger.

- Die Kostenreduktion durch die erste Fähigkeit des Neugierigen Schimmers gilt nur für das generische Mana in den Gesamtkosten von Verzauberungszaubern, die du wirkst. Ebenso gilt: Die Kostenreduktion durch seine zweite Fähigkeit gilt nur für das generische Mana in den Entsperren-Kosten von Räumen, die du kontrollierst. (Mit anderen Worten: Es ist unmöglich, dass diese Fähigkeiten gemeinsam irgendwelche Kosten um {2} reduzieren.)
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige dieser Fähigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

---

Nichts wie raus

{U}{U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Neutralisiere einen Kreaturen- oder Verzauberungszauber deiner Wahl.
- Bringe eine oder zwei Kreaturen und/oder Verzauberungen deiner Wahl, die du besitzt, auf deine Hand zurück.

- Der letzte Modus von Nichts wie raus kann beliebige Kreaturen und/oder Verzauberungen, die du besitzt, als Ziel haben, einschließlich solcher, die von anderen Spielern kontrolliert werden.
-

Niko, Licht der Hoffnung  
{2}{W}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
3/4

Wenn Niko, Licht der Hoffnung, ins Spiel kommt, erzeuge zwei Splitter-Spielsteine. *(Sie sind Verzauberungen mit „{2}, opfere diese Verzauberung: Hellsicht 1, ziehe dann eine Karte.“)*  
{2}, {T}: Schicke eine nichtlegendäre Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Splitter, die du kontrollierst, werden bis zum Beginn des nächsten Endsegments zu Kopien von ihr. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Nikos letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Splitter, die du kontrollierst, werden nicht zu Kopien der Kreatur.
- Falls Splitter, die du kontrollierst, zu Kopien der Kreatur werden, verwenden sie die kopierbaren Werte der Kreatur, so wie sie zuletzt im Spiel existiert hat. Sie kopieren nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt war, ob auf ihr Marken lagen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die Kreatur, die ins Exil geschickt wurde, etwas anderes kopiert hat, verwenden die Splitter, die zu Kopien dieser Kreatur werden, die kopierbaren Werte jener Kreatur. In den meisten Fällen werden sie zu Kopien von dem, was jene Kreatur kopiert hat. Falls sie ein Permanent oder eine Karte mit {X} in ihren Manakosten kopiert hat, ist X gleich 0.

---

Norin, flinker Überlebenskünstler  
{R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Feigling  
2/1  
Norin, flinker Überlebenskünstler, kann nicht blocken.  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, geblockt wird, kannst du sie ins Exil schicken. Du kannst jene Karte in diesem Zug aus dem Exil spielen.

- Norins letzte Fähigkeit wird ausgelöst, bevor Kampfschaden zugefügt wird. Falls du bestimmst, die Kreatur ins Exil zu schicken, fügt sie keinen Kampfschaden zu und ihr wird keiner zugefügt.
  - Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls eine Karte, die mit Norins letzter Fähigkeit ins Exil geschickt wurde, beispielsweise eine Kreaturenkarte ohne Aufblitzen ist, kannst du jenen Kreaturenzauber nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.
-

Ohne Ausweg

{1}{B}

Verzauberung

Aufblitzen

Wenn Ohne Ausweg ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -3/-3 bis zum Ende des Zuges.

Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, können das Ziel von Zaubersprüchen und Fähigkeiten sein, als ob sie keine Fluchsicherheit hätten. Abwehr-Fähigkeiten jener Kreaturen werden nicht ausgelöst.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die du kontrollierst, eine Kreatur mit Fluchsicherheit, die ein Gegner kontrolliert, als Ziel hat und Ohne Ausweg das Spiel verlässt, während jener Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit auf dem Stapel ist, wird die Kreatur zu einem illegalen Ziel für jenen Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit. Dazu zählt auch die eigene ausgelöste Fähigkeit von Ohne Ausweg.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ist, die eine Kreatur mit einer Abwehr-Fähigkeit, die ein Gegner kontrolliert, als Ziel hat, führt das Entfernen von Ohne Ausweg aus dem Spiel nicht dazu, dass die Abwehr-Fähigkeit ausgelöst wird.
- Abwehr-Fähigkeiten von Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, werden nicht ausgelöst, solange Ohne Ausweg im Spiel ist. Es spielt keine Rolle, ob sie Fluchsicherheit haben oder nicht.

---

Operationssaal

{1}{W}

Wenn du diese Tür entsperrst, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

//

Krankenzimmer

{3}{W}

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

//

Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

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

Puppenwerkstatt

{1}{W}

Immer wenn eine oder mehrere Nicht-Spielzeug-Kreaturen, die du kontrollierst, einen Spieler angreifen, erzeuge einen 1/1 weißen Spielzeug-Artefaktkreaturenspielstein.

//

Porzellan Galerie

{4}{W}{W}

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

//

Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Die Fähigkeit der Puppenwerkstatt wird einmal für jeden Spieler ausgelöst, den du mit einer oder mehreren Nicht-Spielzeug-Kreaturen angreifst.
- Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, werden nie als Angreifer deklariert, daher lösen sie die Fähigkeit der Puppenwerkstatt nicht aus.
- Die Fähigkeit der Porzellan Galerie überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basisstärke und -Widerstandskraft der Kreaturen, die du kontrollierst, auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst auf eine Kreatur, die du kontrollierst, zu wirken beginnen, nachdem die Porzellan Galerie entsperrt wurde, überschreiben diesen Effekt auf jener Kreatur.
- Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie der Effekt des Schreckmoments, werden weiterhin auf jene Kreatur angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wird, während die Porzellan Galerie entsperrt ist, zu tödlichem Schaden werden, falls andere Kreaturen, die du kontrollierst, im Laufe des Zuges das Spiel verlassen.

---

Qualvolle Prüfung

{R}

Hexerei

Bestimme zwei Kreaturen deiner Wahl, die derselbe Gegner kontrolliert. Jener Spieler bestimmt eine jener Kreaturen. Die Qualvolle Prüfung fügt jener Kreatur 5 Schadenspunkte zu und die andere kann in diesem Zug nicht blocken.

- Falls eine der beiden Kreaturen deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Qualvolle Prüfung verrechnet wird, muss der Beherrscher der verbleibenden Kreatur die verbleibende Kreatur bestimmen. Die Qualvolle Prüfung fügt jener Kreatur 5 Schadenspunkte zu.
-

### Rachsüchtiges Besitzergreifen

{2} {R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Rachsüchtige Besitzergreifen verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du hast nicht die Möglichkeit, eine Karte abzuwerfen, um eine Karte zu ziehen.
  - Das Rachsüchtige Besitzergreifen kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.
  - Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur bewirkt nicht, dass du auch die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst.
- 

### Rauchige Lounge

{2} {R}

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase erzeugst du {R} {R}. Gib dieses Mana nur aus, um Raum-Zaubersprüche zu wirken und Türen zu entsperren.

//

### Dunstiger Salon

{3} {U}

Wenn du diese Tür entsperrest, erzeuge einen X/X blauen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit, wobei X gleich der Anzahl an entsperrten Türen unter den Räumen ist, die du kontrollierst.

//

### Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die Fähigkeit des Dunstigen Salons verrechnet wird. Veränderungen der Anzahl entsperrter Türen unter den Räumen, die du kontrollierst, die geschehen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, haben keine Auswirkung auf die Stärke und Widerstandskraft des Spielsteins.
- 

### Respektloser Gremlin

{1} {R}

Kreatur — Gremlin

2/2

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

Immer wenn eine andere Kreatur mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte. Tue dies nur einmal pro Zug.



- Die zweite Fähigkeit des Respektlosen Gremlins überprüft die Stärke der anderen Kreaturen erst in dem Moment, in dem sie ins Spiel kommt. Falls eine Kreatur mit Marken ins Spiel kommt, werden jene Marken mitgezählt. Falls die Stärke einer Kreatur 2 oder weniger ist, wenn sie ins Spiel kommt, aber größer als 2 wird, während die zweite Fähigkeit des Respektlosen Gremlins noch auf dem Stapel ist, kannst du trotzdem bestimmen, eine Karte abzuwerfen, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Retter der Kleinen

{3}{W}

Kreatur — Kor, Überlebender

3/4

*Überlebenskunst* — Zu Beginn deiner zweiten

Hauptphase und falls der Retter der Kleinen getappt ist, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

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

Rip, Jägerin der Ausgeburten

{2}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Überlebender

4/4

*Überlebenskunst* — Zu Beginn deiner zweiten

Hauptphase und falls Rip, Jägerin der Ausgeburten, getappt ist, decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf, wobei X gleich ihrer Stärke ist. Nimm davon eine beliebige Anzahl an Kreaturen- und/oder Fahrzeug-Karten mit unterschiedlicher Stärke auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Rips Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls Rip das Spiel verlässt, bevor ihre Fähigkeit verrechnet wird – und sie immer noch getappt war, sowie sie das Spiel verlassen hat – verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.

Ritus der Motte

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

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück.

*(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

Rückblende {3}{W}{W}{B} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- 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.

#### Sägeklingen-Hautfetzlerin

{1} {B} {R}

Kreatur — Mensch, Assassine

3/2

Bedrohlich

{2}, opfere eine andere Kreatur oder Verzauberung:

Lege eine +1/+1-Marke auf die Sägeklingen-Hautfetzlerin.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug ein oder mehrere Permanente geopfert hast, fügt die Sägeklingen-Hautfetzlerin einem Ziel deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Falls du in deinem Zug keine Permanente geopfert hast, sowie dein Endsegment beginnt, wird die letzte Fähigkeit der Sägeklingen-Hautfetzlerin gar nicht ausgelöst. Du kannst während deines Endsegments nichts rechtzeitig opfern, um jene Fähigkeit auszulösen.

#### Schändlicher Verstümmeler

{5} {B} {B}

Kreatur — Dämon

6/5

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

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Wenn der Schändliche Verstümmeler ins Spiel kommt, opfert jeder Gegner eine Nichtspielsteinverzauberung, dann opfert er eine Nichtspielsteinkreatur.

- Während die letzte Fähigkeit des Schändlichen Verstümmelers verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge eine Nichtspielsteinverzauberung, die er kontrolliert, dann tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Dann werden die bestimmten Nichtspielsteinverzauberungen gleichzeitig geopfert. Wiederhole diesen Vorgang schließlich für Nichtspielsteinkreaturen.

Schlächter der Dampfbilge

{4} {R}

Kreatur — Mensch, Assassine

4/4

Wenn der Schlächter der Dampfbilge ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur oder Verzauberung opfern. Wenn du dies tust, fügt der Schlächter der Dampfbilge einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit des Schlächters der Dampfbilge ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine andere Kreatur oder eine andere Verzauberung 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.

---

Schnetzvolk-Hordenrufer

{4} {R}

Kreatur — Mensch, Clown, Berserker

4/4

Eile

Immer wenn du angreifst, erzeuge einen 1/1 roten Gremlin-Kreaturespielstein.

- Die letzte Fähigkeit des Schnetzvolk-Hordenrufers wird durch das Angreifen mit beliebigen Kreaturen ausgelöst. Der Schnetzvolk-Hordenrufer muss nicht unter ihnen sein.

---

Schnetzvolk-Nadelkopf

{R} {R}

Kreatur — Mensch, Assassine

2/2

Während deines Zuges hat der Schnetzvolk-Nadelkopf Erstschlag.

Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, fügt ihm der Schnetzvolk-Nadelkopf 1 Schadenspunkt zu.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass ein Gegner Karten auf seine Hand nimmt, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.

---

Schreckmoment

{W}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +2/+2 und Flugfähigkeit und wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einer Schrecken-Verzauberungskreatur.

- Die Vielseitigkeit des Schreckmoments macht ihn zu einem erstklassigen Beispiel für Karteninteraktionen, die in vielen anderen Einträgen der Sethinweise erklärt werden. Buh!

---

Schwemmgruben-Ertränker

{1}{U}

Kreatur — Meervolk

2/1

Aufblitzen

Wachsamkeit

Wenn der Schwemmgruben-Ertränker ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke auf sie.

{1}{U}, {T}: Mische den Schwemmgruben-Ertränker und eine Kreatur deiner Wahl mit Betäubungsmarke in die Bibliotheken ihrer Besitzer.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die letzte Fähigkeit des Schwemmgruben-Ertränkers verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Der Schwemmgruben-Ertränker wird nicht in die Bibliothek seines Besitzers gemischt.

---

Schwere Wunde

{3}{B}{B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert einen Spieler

Der verzauberte Spieler kann keine Lebenspunkte dazuerhalten.

Immer wenn dem verzauberten Spieler Schaden zugefügt wird, verliert er die Hälfte seiner Lebenspunkte, aufgerundet.

- Während die Schwere Wunde im Spiel ist, werden Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dafür sorgen würden, dass der verzauberte Spieler Lebenspunkte dazuerhält, weiterhin verrechnet. Der verzauberte Spieler erhält keine Lebenspunkte dazu, aber alle anderen Effekte jenes Zauberspruchs oder jener Fähigkeiten geschehen trotzdem.
  - Falls ein Effekt den Lebenspunkttestand des verzauberten Spielers auf eine bestimmte Zahl setzen würde und diese Zahl höher ist als sein derzeitiger Lebenspunkttestand, bleibt der Lebenspunkttestand des Spielers unverändert.
  - Die letzte Fähigkeit der Schwere Wunde wird ausgelöst und verrechnet, nachdem der Schaden zugefügt wurde. Falls der verzauberte Spieler beispielsweise 10 Lebenspunkte hat und ihm 1 Schadenspunkt zugefügt wird, reduziert jener Schaden seinen Lebenspunkttestand auf 9. Dann sorgt die Fähigkeit der Schwere Wunde dafür, dass jener Spieler 5 Lebenspunkte verliert und sein Lebenspunkttestand danach 4 beträgt.
-

Selbstvergessener Bücherwurm

{G} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab, es sei denn, ein Permanent ist in diesem Zug unter deiner Kontrolle verdeckt ins Spiel gekommen oder du hast in diesem Zug ein Permanent aufgedeckt.

- Sobald die Verrechnung der Fähigkeit des Selbstvergessenen Bücherwurms begonnen hat, ist es zu spät, Permanente verdeckt unter deiner Kontrolle ins Spiel zu bringen oder Permanente aufzudecken, um zu verhindern, dass du eine Karte abwerfen musst, falls du bestimmst, eine Karte zu ziehen.

---

Sezierwerkzeug

{5}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn das Sezierwerkzeug ins Spiel kommt, manifestiere das Grauen und lege das Sezierwerkzeug dann an jene Kreatur an.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Todesberührung und Lebensverknüpfung.

Ausrüsten — Opfere eine Kreatur.

- Du manifestierst auch dann das Grauen, falls die Ausrüstung nicht im Spiel ist, wenn ihre erste Fähigkeit verrechnet wird.
  - Du kannst eine beliebige Kreatur, die du kontrollierst, opfern, um die Ausrüsten-Kosten des Sezierwerkzeugs zu bezahlen, einschließlich der Kreatur, die gerade mit dem Sezierwerkzeug ausgerüstet ist.
  - Falls du die Kreatur opferst, die als Ziel der Ausrüsten-Fähigkeit bestimmt wurde, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und die Ausrüstung bleibt an das Permanent angelegt, an das sie bereits angelegt war (falls zutreffend). In den meisten Fällen würden wir davon abraten, so mir nichts, dir nichts deine eigenen Kreaturen zu sezieren, aber wenn du unbedingt etwas opfern musst, hast du hiermit das nötige Werkzeug dazu.
-

Spiegelsaal

{2} {U}

Wenn du diese Tür entsperrst, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Kreaturentypen eine Reflexion ist.

//

Splitterreich

{5} {U} {U}

Falls eine ausgelöste Fähigkeit eines Permanents, das du kontrollierst, ausgelöst wird, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

//

Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Außer der aufgelisteten Ausnahme kopiert der von der Fähigkeit des Spiegelsaals erzeugte Spielstein genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit der angegebenen Ausnahme.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit der genannten Ausnahme.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten, deren Erinnerungstext „wenn“, „immer wenn“ oder „zu Beginn“ enthält.
- Ersatzeffekte sind von der Fähigkeit des Splitterreichs nicht betroffen. Beispielsweise erhält eine 1/1 Kreatur, die unter deiner Kontrolle „mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt“, keine zusätzliche +1/+1-Marke.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“ oder „sowie [diese Kreatur] aufgedeckt wird“, sind ebenfalls von der Fähigkeit des Splitterreichs nicht betroffen.
- Die Fähigkeit des Splitterreichs kopiert nicht die ausgelöste Fähigkeit; 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, 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.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „wenn [diese Kreatur] aufgedeckt wird“, werden aufgrund der Fähigkeit des Splitterreichs ein weiteres Mal ausgelöst.

---

#### Sporogene Infektion

{1}{B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Sporogene Infektion ins Spiel kommt, opfert ein Spieler deiner Wahl eine Kreatur außer der verzauberten Kreatur.

Wenn der verzauberten Kreatur Schaden zugefügt wird, zerstöre sie.

- Die zweite Fähigkeit der Sporogenen Infektion kann einen beliebigen Spieler als Ziel haben, nicht nur den Beherrscher der verzauberten Kreatur.

---

#### Spukgehölz-Kreisler

{1}{G}{G}

Kreatur — Bestie, Mutant

3/3

Immer wenn der Spukgehölz-Kreisler angreift, manifestiere das Grauen. (*Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.*)

{1}{G}: Zeige ein verdecktes Permanent deiner Wahl offen vor. Falls es eine Kreaturenkarte ist, kannst du es aufdecken.

- Die letzte Fähigkeit des Spukgehölz-Kreislers überprüft nur die die Eigenschaften, die auf der Karte aufgedruckt sind. Statische Fähigkeiten, die sich auf die Eigenschaften von Permanenten im Spiel auswirken, werden nicht berücksichtigt. Falls die offen vorgezeigte Karte beispielsweise eine Nichtkreatur-Artefaktkarte ist und ein Exemplar von Marsch der Maschinen (eine Verzauberung mit „Jedes Nichtkreatur-Artefakt ist eine Artefaktkreatur mit Stärke und Widerstandskraft gleich ihrem Manabetrag.“) im Spiel ist, wird sie nicht aufgedeckt.
-

## Tamiyos Geschichte

{2} {U}

Legendäre Verzauberung — Sage

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

I, II, III — Du millst zwei Karten. Falls auf diese Weise zwei Karten gemillt wurden, die einen Kartentyp gemeinsam haben, ziehe eine Karte und wiederhole diesen Vorgang.

IV — Schicke eine beliebige Anzahl an Spontanzauber-, Hexerei- und/oder Tamiyo-Planeswalkerarten deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Kopiere sie. Du kannst eine beliebige Anzahl der Kopien wirken.

- Wenn die erste, zweite oder dritte Kapitel-Fähigkeit von Tamiyos Geschichte verrechnet wird, wird die Fähigkeit so lange wiederholt, bis du einen Satz aus zwei Karten millst, die keine Kartentypen gemeinsam haben, oder du weniger als zwei Karten millst. Du kannst die Geschichte nicht einfach unterbrechen. (Und warum solltest du das auch wollen? Es ist eine echt spannende Geschichte.)
- Zu den Kartentypen in *Magic* zählen: Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Schrecken und Raum sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Du wirkst die Kopien, während die letzte Kapitel-Fähigkeit von Tamiyos Geschichte verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Da du die Kosten der Zaubersprüche bezahlst, kannst du den Wert für X normal bestimmen, falls einer der kopierten Zaubersprüche ein {X} in seinen Manakosten hat.
- Falls du nicht alle Kopien wirken möchtest, musst du dies nicht tun. Kopien, die du nicht gewirkt hast, hören zum nächsten Zeitpunkt, zu dem zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden, auf zu existieren.

---

## Toby der Monster-Zähmer

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/1

Wenn Toby der Monster-Zähmer ins Spiel kommt, erzeuge einen 4/4 weißen Bestie-Kreaturespielstein mit „Diese Kreatur kann weder alleine angreifen noch alleine blocken.“

Solange du vier oder mehr Kreaturespielsteine kontrollierst, haben Kreaturespielsteine, die du kontrollierst, Flugfähigkeit.

- Falls du mehr als eine Kreatur mit „Diese Kreatur kann weder alleine angreifen noch alleine blocken“ kontrollierst, können sie gemeinsam angreifen oder blocken, auch falls sonst keine Kreaturen angreifen oder blocken.
- Der Bestie-Spielstein kann zwar nicht alleine angreifen, aber andere angreifende Kreaturen müssen nicht denselben Spieler, denselben Planeswalker oder dieselbe Schlacht angreifen. Zum Beispiel kann der Bestie-Spielstein einen Gegner angreifen, während eine andere Kreatur einen Planeswalker angreift. Ebenso müssen andere blockende Kreaturen nicht dieselbe Kreatur wie der Bestie-Spielstein blocken.
- Sobald der Bestie-Spielstein angegriffen hat, führt das Entfernen all deiner anderen angreifenden oder blockenden Kreaturen nicht dazu, dass er aufhört, anzugreifen oder zu blocken.



- Falls ein Effekt besagt, dass der Bestie-Spielstein angreift oder blockt, „falls möglich“, und du eine oder mehrere andere Kreaturen kontrollierst, die angreifen oder blocken können, musst du mit dem Bestie-Spielstein und mindestens einer anderen Kreatur angreifen oder blocken.
- In einer Partie Two-Headed Giant kann der Bestie-Spielstein gemeinsam mit einer Kreatur, die dein Teamkamerad kontrolliert, angreifen oder blocken, auch wenn keine andere Kreatur, die du kontrollierst, angreift oder blockt.

#### Tückischer Pilz

{G}

Kreatur — Pilzwesen

1/2

{2}, opfere den Tückischen Pilz: Bestimme eines —

- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
- Zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.
- Ziehe eine Karte. Dann kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen.

- Eine Länderkarte mit dem letzten Modus des Tückischen Pilzes ins Spiel zu bringen, zählt nicht als Spielen eines Landes. Du kannst auch dann eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.

#### Tyvar der Prügler

{1}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Elf, Krieger

3/3

Tappe eine andere ungetappte Kreatur, die du kontrollierst: Tyvar der Prügler erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe ihn.

{3}{G}{G}: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Du kannst Tyvars erste Fähigkeit auch dann aktivieren, falls er schon getappt ist.
- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Tyvars letzte Fähigkeit verrechnet wird.

#### Überwucherter Eiferer

{1}{G}

Kreatur — Elf, Druide

0/4

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{T}: Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe.

Gib dieses Mana nur aus, um Permanente aufzudecken.

- Von der letzten Fähigkeit des Überwucherten Eiferers erzeugtes Mana kann verwendet werden, um Morph- oder Verkleidungskosten zu bezahlen, wenn ein verdecktes Permanent aufgedeckt wird, oder um Kosten zu bezahlen, die damit verbunden sind, ein manifestiertes oder getarntes Permanent aufzudecken.

---

Unbegreifliches Inferno

{4} {R}

Spontanzauber

Das Unbegreifliche Inferno fügt einer Kreatur deiner Wahl 6 Schadenspunkte zu.

*Delirium* — Falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

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

---

Unbekanntes Schwebeschiff

{1} {W} {W}

Artefakt — Fahrzeug

2/2

Fliegend

Wenn das Unbekannte Schwebeschiff ins Spiel kommt, schicke bis zu eine Kreatur deiner Wahl mit

Widerstandskraft 5 oder weniger ins Exil.

Wenn das Unbekannte Schwebeschiff das Spiel verlässt, manifestiert der Besitzer der ins Exil geschickten Karte das Grauen.

Bemannen 1

- Falls das Unbekannte Schwebeschiff das Spiel verlässt, bevor seine zweite Fähigkeit verrechnet wird, schickt die Fähigkeit die Kreatur deiner Wahl trotzdem ins Exil.
  - Falls keine Karte ins Exil geschickt wurde, wenn die dritte Fähigkeit des Unbekannten Schwebeschiffs verrechnet wird (höchstwahrscheinlich weil seine zweite Fähigkeit noch nicht verrechnet wurde), hat die Fähigkeit keinen Effekt.
  - Falls die zweite Fähigkeit des Unbekannten Schwebeschiffs mehr als eine Karte ins Exil geschickt hat (vielleicht, wie ein anderer Effekt dazu geführt hat, dass sie ein weiteres Mal ausgelöst wurde), manifestiert jeder Spieler, der eine oder mehrere der ins Exil geschickten Karten besitzt, das Grauen.
-

Unfreiwilliger Wirt

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/2

Wachsamkeit

*Unheimlich* — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und immer wenn du einen Raum vollständig entsperrst, lege eine Besessenheitsmarke auf den Unfreiwilligen Wirt.

Wenn der Unfreiwillige Wirt stirbt, erzeuge einen X/X blauen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit, wobei X gleich der Anzahl an Marken auf dem Unfreiwilligen Wirt ist.

- In dem ungewöhnlichen Fall, dass auf dem Unfreiwilligen Wirt +1/+1-Marken liegen und er dann so viele -1/-1-Marken erhält, dass er stirbt, verwende die Gesamtanzahl an Marken, die auf dem Unfreiwilligen Wirt lagen, als er starb, einschließlich aller +1/+1- und -1/-1-Marken, um den Wert von X zu ermitteln.

---

Ungelegene Fehlfunktion

{1}{R}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
- Ändere das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit deiner Wahl, der bzw. die nur ein einzelnes Ziel hat.
- Eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl können in diesem Zug nicht blocken.

- Du bestimmst das neue Ziel für den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit, der bzw. die das Ziel des zweiten Modus der Ungelegenen Fehlfunktion ist, erst, wenn die Ungelegene Fehlfunktion verrechnet wird. Du musst das Ziel ändern, falls das möglich ist. Du kannst das Ziel allerdings nicht auf ein illegales Ziel ändern. Stehen keine legalen Ziele zur Auswahl, bleibt das ursprüngliche Ziel unverändert. Es ist dabei unerheblich, ob das ursprüngliche Ziel irgendwie illegal geworden ist.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit mehrere Ziele hat, kannst du ihn bzw. sie nicht als Ziel für den zweiten Modus der Ungelegenen Fehlfunktion bestimmen, auch dann nicht, falls alle Ziele bis auf eines illegal geworden sind.
- Der Effekt des letzten Modus der Ungelegenen Fehlfunktion führt nicht dazu, dass Kreaturen, die bereits blocken, aufhören, zu blocken.

---

Ungewollte Neufassung

{W}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher manifestiert das Grauen. (*Jener Spieler schaut sich die obersten zwei Karten seiner Bibliothek an. Er legt eine davon auf seinen Friedhof und bringt die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Falls es eine Kreaturenkarte ist, kann sie jederzeit für ihre Manakosten aufgedeckt werden.*)

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Ungewollte Neufassung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Der Beherrscher der Kreatur manifestiert das Grauen nicht.
- 

Unheimliches Zupacken

{2} {U}

Hexerei

Bringe bis zu ein Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück. Manifestiere das Grauen. *(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

- Falls das Nichtland-Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Unheimliche Zupacken verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du manifestierst das Grauen nicht.
- 

Unter die Haut

{2} {G}

Hexerei

Manifestiere das Grauen. *(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

Du kannst eine Permanent-Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Die Permanent-Karte kann eine Karte sein, die du gemillt hast, während du das Grauen manifestiert hast, muss es aber nicht.
- 

Untergangspeiniger

{B} {B} {B} {B} {B} {B}

Kreatur — Dämon

6/6

Fliegend

Wenn der Untergangspeiniger ins Spiel kommt und falls er gewirkt wurde, schickt jeder Spieler alle bis auf die untersten sechs Karten seiner Bibliothek verdeckt ins Exil.

Zu Beginn deines Versorgungssegments ziehst du eine Karte.

- Ein Spieler, dessen Bibliothek sechs oder weniger Karten enthält, wenn die zweite Fähigkeit des Untergangspeinigers verrechnet wird, schickt keine Karten ins Exil.
-

Untoter Sprinter  
{B} {R}  
Kreatur — Zombie  
2/2

Verursacht Trampelschaden, Eile  
Du kannst den Untoten Sprinter aus deinem Friedhof wirken, falls in diesem Zug eine Nicht-Zombie-Kreatur gestorben ist. Falls du dies tust, kommt der Untote Sprinter mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

- Du musst trotzdem alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, wenn du den Untoten Sprinter mit der von seiner letzten Fähigkeit gewährten Berechtigung aus deinem Friedhof wirkst.
- Falls der Untote Sprinter neutralisiert wird oder stirbt, nachdem er aus deinem Friedhof gewirkt wurde, wird er wieder auf deinen Friedhof gelegt. Er kann erneut auf diese Weise gewirkt werden.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch aus deinem Friedhof zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

---

Valgavoth, Verschlinger des Grauens  
{6} {B} {B} {B}  
Legendäre Kreatur — Ältester, Dämon  
9/9

Fliegend, Lebensverknüpfung  
Abwehr — Drei Nichtland-Permanente opfern.  
Falls eine Karte, die du nicht kontrolliert hast, von irgendwoher auf den Friedhof eines Gegners gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.  
Während deines Zuges kannst du Karten spielen, die von Valgavoth ins Exil geschickt wurden. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, bezahle Lebenspunkte in Höhe seines Manabetrags, statt seine Manakosten zu bezahlen.

- Du musst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Zaubersprüche, die du wirkst, und Länder, die du spielst, beachten, wenn du die Berechtigung verwendest, die von Valgavoths letzter Fähigkeit gewährt wird.
  - Die Zaubersprüche, die du mit der von Valgavoths letzter Fähigkeit gewährten Berechtigung wirkst, haben alternative Kosten, die darin bestehen, Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags zu bezahlen. Du kannst nicht ihre Manakosten bezahlen und du kannst keine anderen alternativen Kosten bezahlen. Du kannst trotzdem zusätzliche Kosten, zum Beispiel Bonuskosten, bezahlen, und für sie wie gewohnt Mana ausgeben. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.
-

### Valgavoths Angriff

{X} {X} {G}

#### Hexerei

Manifestiere das Grauen X Mal und lege dann X +1/+1-Marken auf jede jener Kreaturen. *(Um das Grauen zu manifestieren, schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

- Falls ein Effekt einen Spieler anweist, mehrere Karten aus seiner Bibliothek zu manifestieren, werden diese Karten einzeln nacheinander manifestiert. Spieler können dazwischen keine Aktionen ausführen. Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn eine oder mehrere Kreaturen ins Spiel kommen“, würde für jedes Ereignis einmal ausgelöst.
  - Spieler können zwischen dem Zeitraum, in dem du X Mal das Grauen manifestierst, und dem Zeitpunkt, zu dem du +1/+1-Marken auf die Kreaturen legst, keine Aktionen ausführen. Insbesondere können sie nicht versuchen, die verdeckten Kreaturen zu entfernen, bevor Marken auf sie gelegt werden.
- 

### Verdorrende Qual

{2} {B}

#### Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl. Du verlierst 2 Lebenspunkte.

- Falls die Kreatur oder die Verzauberung ein illegales Ziel ist, sowie die Verdorrende Qual verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du verlierst keine Lebenspunkte.
- 

### Verfluchte Aufzeichnung

{2} {R} {R}

#### Artefakt

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, lege eine Zeitmarke auf die Verfluchte Aufzeichnung. Falls dann sieben oder mehr Zeitmarken auf ihr liegen, entferne jene Marken und sie fügt dir 20 Schadenspunkte zu.

{T}: Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Die von der letzten Fähigkeit der Verfluchten Aufzeichnung erzeugte Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue Ziele. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi 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, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopie, die von der letzten Fähigkeit der Verfluchten Aufzeichnung erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“.

#### Verfluchte Windjacke

{2} {U}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn die Verfluchte Windjacke ins Spiel kommt, manifestiere das Grauen und lege die Verfluchte Windjacke dann an jene Kreatur an. *(Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

Die ausgerüstete Kreatur hat Flugfähigkeit.

Ausrüsten {3}

- Du manifestierst auch dann das Grauen, falls die Ausrüstung nicht im Spiel ist, wenn ihre erste Fähigkeit verrechnet wird.

#### Verkohlttes Foyer

{3} {R}

Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

//

Gekrümmter Raum

{4} {R} {R}

Einmal pro Zug kannst du {0} bezahlen, statt die Manakosten für einen Zauberspruch, den du aus dem Exil wirkst, zu bezahlen.

//

Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch gesperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von der Fähigkeit des Verkohlten Foyers gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Falls du einen Zauberspruch mit alternativen Kosten von {0} wirkst, kannst du keine anderen alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.

Verspukter Bildschirm

{3}

Artefakt

{T}: Erzeuge {W} oder {B}.

{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge {G}, {U} oder {R}.

{7}: Lege sieben +1/+1-Marken auf den Verspukten Bildschirm. Er wird zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer 0/0 Geist-Kreatur. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal.

- Falls der Verspukte Bildschirm das Spiel verlässt und dann ins Spiel zurückgebracht wird, ist er ein neues Objekt ohne Erinnerung an seine vorherige Existenz. Du kannst seine letzte Fähigkeit erneut aktivieren.
- 

Versteck dich und bleib still

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn Versteck dich und bleib still ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

{4}{U}{U}: Mische die verzauberte Kreatur in die Bibliothek ihres Besitzers und manifestiere dann das Grauen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Nur der Beherrscher von Versteck dich und bleib still kann die letzte Fähigkeit aktivieren.
- 

Verstörende Heiterkeit

{B}{R}

Verzauberung

Wenn die Verstörende Heiterkeit ins Spiel kommt, kannst du eine andere Verzauberung oder Kreatur opfern. Falls du dies tust, ziehe zwei Karten.

Wenn du die Verstörende Heiterkeit opferst, manifestiere das Grauen. *(Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

- Du kannst die Verstörende Heiterkeit nicht opfern, es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir.
-



Verwüstung zu Mitternacht

{2}{R}{W}

Hexerei

Erzeuge drei 1/1 rote Gremlin-Kreaturespielsteine.

Gremlins, die du kontrollierst, erhalten Bedrohlichkeit,

Lebensverknüpfung und Eile bis zum Ende des Zuges.

*(Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

- Die Verwüstung zu Mitternacht betrifft nur Gremlins, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem sie verrechnet wird, einschließlich der Gremlin-Spielsteine, die sie erzeugt. Gremlins, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Bedrohlichkeit, Lebensverknüpfung oder Eile.
- 

Victor, Valgavoths Seneschall

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

3/3

*Unheimlich* — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und immer wenn du einen Raum vollständig entsperst, wende Überwachen 2 an, falls es das erste Mal ist, dass diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird. Falls es das zweite Mal ist, wirft jeder Gegner eine Karte ab. Falls es das dritte Mal ist, bringe eine Kreaturenkarte aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel.

- Nach dem dritten Mal, dass sie im selben Zug verrechnet wurde, hat Victors Fähigkeit keinen Effekt.
- 

Waisen des Weizens

{1}{W}

Kreatur — Mensch

2/1

Immer wenn die Waisen des Weizens angreifen, tappe eine beliebige Anzahl an ungetappten Kreaturen, die du kontrollierst. Die Waisen des Weizens erhalten für jede auf diese Weise getappte Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Für die Fähigkeit der Waisen des Weizens kannst du beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen (einschließlich Kreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren).
  - Falls die Waisen des Weizens ungetappt sind, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird (falls sie beispielsweise Wachsamkeit haben), können sie für ihre eigene Fähigkeit getappt werden.
-

### Walzer des Zorns

{3}{R}{R}

#### Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt jeder anderen Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Immer wenn bis zum Ende des Zuges eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Walzer des Zorns verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Schaden wird zugefügt und die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, in diesem Zug stirbt.
- Die Kreatur ist die Quelle des Schadens, nicht der Walzer des Zorns.
- Verwende die Stärke der Kreatur deiner Wahl, sowie der Walzer des Zorns verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden jene Kreatur jeder anderen Kreatur zufügt.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von der verzögert ausgelösten Fähigkeit des Walzers des Zorns gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.

### Widerwilliges Vorbild

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Überlebender

2/2

*Überlebenskunst* — Zu Beginn deiner zweiten Hauptphase und falls das Widerwillige Vorbild getappt ist, lege eine Fliegend-, Lebensverknüpfung- oder +1/+1-Marke darauf.

Immer wenn das Widerwillige Vorbild oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt und falls Marken darauf lagen, lege jene Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

- Falls das Widerwillige Vorbild zum selben Zeitpunkt stirbt wie eine oder mehrere andere Kreaturen, auf denen Marken liegen, wird seine letzte Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst.
- Die letzte Fähigkeit des Widerwilligen Vorbilds führt nicht dazu, dass du Marken von der Kreatur, die gestorben ist, auf die Kreatur deiner Wahl bewegst. Stattdessen legst du von jeder Sorte Marke, die auf der Kreatur, die gestorben ist, lagen, als sie starb, die jeweilige Anzahl auf die Kreatur deiner Wahl. Andere Effekte, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf jene Kreatur haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es vorkommen, dass du die entsprechenden Marken auf mehr als ein Permanent legst. Falls du beispielsweise den Ozolith kontrollierst, wenn das Widerwillige Vorbild stirbt, legst du die entsprechende Anzahl jeder Sorte Marke sowohl auf den Ozolith als auch auf die Kreatur deiner Wahl.
- Falls auf der Kreatur, die gestorben ist, -1/-1-Marken lagen, als sie starb, berücksichtigt die letzte Fähigkeit des Widerwilligen Vorbilds auch diese. Dies kann dazu führen, dass die Kreatur deiner Wahl ebenfalls stirbt.

---

Winter der Misanthrop

{1} {B} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

3/4

Abwehr {2}

Zu Beginn deines Versorgungssegments zieht jeder Spieler zwei Karten.

*Delirium* — Solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, ist die maximale Handkartenzahl jedes Gegners gleich sieben minus der Anzahl jener Kartentypen.

- Falls mehrere Effekte die Handkartenzahl eines Spielers verändern, werden sie in Zeitstempel-Reihenfolge angewendet. Falls du beispielsweise Winter ins Spiel bringst und dein Gegner dann den Turm des Reliquienschreins spielt (ein Land mit „Du hast keine maximale Handkartenzahl“), hätte jener Gegner keine maximale Handkartenzahl, unabhängig davon, wann du begonnen hast, *Delirium* zu haben. Falls die Permanente jedoch in umgekehrter Reihenfolge ins Spiel kämen, wäre die maximale Handkartenzahl jenes Gegners gleich sieben minus der Anzahl unterschiedlicher Kartentypen unter den Karten in deinem Friedhof, falls du *Delirium* hast. Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du nicht *Delirium* hast, hätte er keine maximale Handkartenzahl.
- Die maximale Handkartenzahl eines Spielers wird nur während des Aufräumsegments seines Zuges überprüft. Zu jedem anderen Zeitpunkt kann er mehr Karten auf seiner Hand haben als seine maximale Handkartenzahl.

---

Winters Eingreifen

{1} {B}

Spontanzauber

Winters Eingreifen fügt einer Kreatur deiner Wahl 2

Schadenspunkte zu. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Winters Eingreifen verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

---

Wurzelweiser Überlebender

{3} {G} {G}

Kreatur — Mensch, Überlebender

3/4

Eile

*Überlebenskunst* — Zu Beginn deiner zweiten Hauptphase und falls der Wurzelweise Überlebende getappt ist, lege drei +1/+1-Marken auf bis zu ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Das Land wird zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur. Es erhält Eile bis zu deinem nächsten Zug.

- Die letzte Fähigkeit des Wurzelweisen Überlebenden legt keine Dauer für den Effekt fest, was bedeutet, dass das Land dauerhaft zu einer Kreatur wird.

---

Zerlumpter Spielkamerad

{1} {R}

Artefaktkreatur — Spielzeug

2/2

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

- Sobald die Fähigkeit des Zerlumpten Spielkamerads verrechnet wurde, führt das Erhöhen der Stärke der betroffenen Kreatur auf mehr als 2 nicht dazu, dass sie in diesem Zug geblockt werden kann.
- Sobald eine Kreatur mit Stärke 2 oder mehr geblockt wurde, führt das Aktivieren der Fähigkeit des Zerlumpten Spielkamerads mit jener Kreatur als Ziel nicht dazu, dass sie aufhört, geblockt zu sein, sobald die Fähigkeit verrechnet wurde.

---

Zimone die Infragestellerin

{1} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/1

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist und die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, eine Primzahl ist, erzeuge Primo den Unteilbaren, einen legendären 0/0 grünen und blauen Fraktalwesen-Kreaturenspielstein, und lege dann entsprechend viele +1/+1-Marken auf ihn. (2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29 und 31 sind Primzahlen.)

- Es gibt noch ein paar mehr Primzahlen, nur leider haben sie nicht alle auf die Karte befasst. (Manche würden ganz alleine mehr Platz einnehmen, als wir in der Textbox haben, aber es ist recht unwahrscheinlich, dass du entsprechend viele Länder kontrollieren würdest.)
- Falls du es irgendwie zustande bringst, mehr als 31 Länder im Spiel zu haben, sind hier die restlichen Primzahlen, die kleiner als 100 sind: 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89 und 97.
- Falls in deinem Zug noch kein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, sowie dein Endsegment beginnt, wird Zimones Fähigkeit gar nicht ausgelöst. Du kannst während deines Endsegments nicht rechtzeitig ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringen, um jene Fähigkeit auszulösen.
- Falls die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, keine Primzahl ist, sowie Zimones Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet.

---

Zuckende Puppe

{1} {G}

Artefaktkreatur — Spinne, Spielzeug

2/2

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Lege eine Nestmarke auf die Zuckende Puppe.

{T}, opfere die Zuckende Puppe: Erzeuge für jede Marke auf der Zuckenden Puppe einen 2/2 grünen Spinne-Kreaturenspielstein mit Reichweite. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die erste Fähigkeit der Zuckenden Puppe ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

---

Zynische Einzelgängerin

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Überlebender

3/1

Die Zynische Einzelgängerin kann von Schimmern nicht geblockt werden.

*Überlebenskunst* — Zu Beginn deiner zweiten Hauptphase und falls die Zynische Einzelgängerin getappt ist, kannst du deine Bibliothek nach einer Karte durchsuchen, sie auf deinen Friedhof legen und danach mischen.

- Sobald die Zynische Einzelgängerin von einer Kreatur geblockt wurde, führt das Verleihen des Kreaturentyps Schimmer an jene Kreatur nicht dazu, dass die Zynische Einzelgängerin ungeblockt wird.

---

## SPECIAL GUESTS – KARTENSPEZIFISCHES

Opferung

{B}

Spontanzauber

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

Erzeuge {B} in Höhe des Manabetrags der geopferten Kreatur.

- Verwende den Manabetrag, den die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viel {B} erzeugt wird.

---

Seelenwächter

{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/1

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

- Falls der Seelenwächter zum selben Zeitpunkt stirbt, wie eine oder mehrere andere Kreaturen ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit für jede der anderen Kreaturen ausgelöst.
-

Traumbild

{1}{U}

Kreatur — Illusion

0/0

Du kannst das Traumbild als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass es zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Illusion ist und „Wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, opfere sie“ hat.

- Das Traumbild kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (falls diese Kreatur nicht auch etwas kopiert oder ein Spielstein ist; siehe unten), und es erhält den Kreaturentyp Illusion und die ausgelöste Fähigkeit. Es 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.
- Der Kreaturentyp Illusion und die ausgelöste Fähigkeit, die das Traumbild als Teil seines Kopiereffekts erhält, sind beides kopierbare Werte, die andere Effekte kopieren können.
- Falls die bestimmte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die bestimmte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (zum Beispiel falls die bestimmte Kreatur ein weiteres Exemplar des Traumbilds ist), dann kommt das Traumbild als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die bestimmte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert das Traumbild die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. In diesem Fall ist die Traumbild kein Spielstein.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn das Traumbild ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls das Traumbild irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann das Traumbild nicht zu einer Kopie dieser anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.

---

Truppensammlung

{3}{G}

Spontanzauber

Schau dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Bringe davon bis zu zwei Kreaturenkarten mit Manabetrag 3 oder weniger ins Spiel. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Jede der Kreaturenkarten kann Manabetrag 3 oder weniger haben. Nicht der Gesamt-Manabetrag der beiden muss kleiner sein.
-

Ungesunde Wiederbelebung  
{G/P}  
Spontanzauber  
(*{G/P}* kann entweder mit *{G}* oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.)  
Lege eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof oben auf die Bibliothek ihres Besitzers.

- Eine Karte mit phyrexianischen Manasymbolen in ihren Manakosten hat alle Farben, die in diesen Manakosten auftauchen, unabhängig davon, wie die Kosten bezahlt wurden.
  - Um den Manabetrag einer Karte mit phyrexianischen Manasymbolen in den Kosten zu berechnen, zählst du jedes phyrexianische Manasymbol als 1.
  - Sowie du einen Zauberspruch wirkst oder eine Fähigkeit aktivierst, der bzw. die ein oder mehrere phyrexianische Manasymbole in den Kosten hat, bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem du den Modus des Zauberspruchs oder einen Wert für X bestimmen würdest, wie du für jedes phyrexianische Manasymbol bezahlst.
  - Falls du 1 Lebenspunkt oder weniger hast, kannst du nicht 2 Lebenspunkte bezahlen.
  - Phyrexianisches Mana ist keine Manafarbe.
- 

Unheilige Hitze  
{R}  
Spontanzauber  
Die Unheilige Hitze fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.  
*Delirium* — Falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, fügt die Unheilige Hitze stattdessen 6 Schadenspunkte zu.

- Die Unheilige Hitze überprüft deinen Friedhof, sowie sie verrechnet wird, um zu ermitteln, ob sie 2 oder 6 Schadenspunkte zufügt. Zu diesem Zeitpunkt ist die Unheilige Hitze noch nicht im Friedhof.
- 

Verrücktmachende Verwünschung  
{1}{R}{R}  
Verzauberung — Aura, Fluch  
Verzaubert einen Spieler  
Immer wenn der verzauberte Spieler einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, würfle einen W6. Die Verrücktmachende Verwünschung fügt dem Spieler Schadenspunkte in Höhe des Ergebnisses zu. Lege die Verrücktmachende Verwünschung dann an einen anderen, per Zufall bestimmten Gegner an.

- Würfel werden anhand der Anzahl ihrer Seiten identifiziert. Ein W6 ist beispielsweise ein sechseckiger Würfel.
- Beim verwendeten Würfel müssen die Ergebnisse gleich wahrscheinlich sein, und der Wurf muss fair sein. Obwohl physische Würfel empfohlen werden, ist ein digitaler Ersatz erlaubt, vorausgesetzt, die Anzahl gleich wahrscheinlicher Ergebnisse entspricht der ursprünglichen Würfelanweisung.

---

Zwangseinteignung

{7}{U}{U}

Hexerei

*Dilemma des Konzils* — Beginnend mit dir stimmt jeder Spieler für Zeit oder Geld. Für jede Zeit-Stimme erhältst du nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug. Bestimme für jede Geld-Stimme ein Permanent, das der Stimmengabe besitzt, und übernimm die Kontrolle darüber. Schicke die Zwangseinteignung ins Exil.

- Stimmen werden in Zugreihenfolge abgegeben und jeder Spieler weiß, wie die Spieler vor ihm gestimmt haben.
- Jeder Spieler muss für eine der verfügbaren Optionen stimmen. Enthaltungen sind nicht möglich.
- Die Spieler stimmen erst ab, wenn die Zwangseinteignung verrechnet wird. Alle Antworten auf den Zauberspruch müssen erfolgen, ohne das Ergebnis der Abstimmung zu kennen.

---

## KARTENSPEZIFISCHES ZU COMMANDER

Aminatou, Lüfterin des Schleiers

{1}{W}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/4

Zu Beginn deines Versorgungssegments wendest du Überwachen 2 an. (*Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.*)

Jede Verzauberungskarte auf deiner Hand hat Mirakulum. Ihre Mirakulum-Kosten sind gleich ihren Manakosten, reduziert um {4}. (*Du kannst eine Karte für ihre Mirakulum-Kosten wirken, wenn du sie ziehst, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.*)

- Es ist wichtig, eine Karte mit Mirakulum offen vorzuzeigen, bevor sie mit den anderen Karten auf deiner Hand vermischt wird.
- Du kannst eine Karte mit Mirakulum in jedem Zug aufdecken und wirken, nicht nur in deinem eigenen, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.
- Das Ziehen von mehreren Karten auf einmal wird immer als eine Folge einzelner Ziehvorgänge abgehandelt. Falls du zum Beispiel in einem Zug noch keine Karten gezogen hast und einen Zauber wirkst, der dich anweist, drei Karten zu ziehen, ziehst du sie eine nach der anderen. Nur die erste Karte, die auf diese Weise gezogen wird, kann vorgezeigt und für ihre Mirakulum-Fähigkeit gewirkt werden.
- Falls ein Effekt eine Karte auf deine Hand bringt, ohne das Wort „ziehen“ zu verwenden, wurde die Karte nicht gezogen.
- Du musst eine gezogene Karte mit Mirakulum nicht vorzeigen, falls du sie zu diesem Zeitpunkt nicht wirken möchtest.



- Du kannst eine Karte nur zu ihren Mirakulum-Kosten wirken, sowie die ausgelöste Mirakulum-Fähigkeit verrechnet wird. Wenn du sie zu diesem Zeitpunkt nicht wirken möchtest (oder nicht wirken kannst, weil vielleicht keine legalen Ziele verfügbar sind), kannst du sie später nicht mehr zu den Mirakulum-Kosten wirken.
- Du wirkst die Karte mit Mirakulum während der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Ignoriere alle Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen.
- Mirakulum-Kosten sind alternative Kosten zum Wirken des Zauberspruchs mit Mirakulum. Sie können nicht mit anderen alternativen Kosten wie dem Wirken eines Zauberspruchs „ohne seine Manakosten zu bezahlen“ kombiniert werden. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Mirakulum-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.
- Wenn die Karte mit Mirakulum deine Hand verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du sie nicht unter Anwendung ihrer Mirakulum-Fähigkeit wirken.
- Die Karte wird gezogen, ob du die Mirakulum-Fähigkeit verwendest oder nicht. Entsprechend wird dadurch zum Beispiel eine Fähigkeit ausgelöst, die immer dann ausgelöst wird, wenn du eine Karte ziehst. Falls du die Karte nicht unter Anwendung ihrer Mirakulum-Fähigkeit wirkst, bleibt sie auf deiner Hand.

#### Angst vor Schlafparalyse

{5} {U}

Verzauberungskreatur — Nachtmahr

6/6

Fliegend

*Unheimlich* — Immer wenn die Angst vor Schlafparalyse oder eine andere Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und immer wenn du einen Raum vollständig entsperrst, tappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl und lege eine Betäubungsmarke auf sie.

Betäubungsmarken können von Permanenten, die deine Gegner kontrollieren, nicht entfernt werden. *(Sie enttappen nicht, falls auf ihnen Betäubungsmarken liegen.)*

- Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke, das ein Gegner kontrolliert, enttappt würde während du die Angst vor Schlafparalyse kontrollierst, wird es nicht enttappt und die Betäubungsmarke wird nicht entfernt.
- Falls eine Fähigkeit versucht, eine Betäubungsmarke von einem Permanent, das ein Gegner kontrolliert, auf ein anderes Permanent zu bewegen, während du die Angst vor Schlafparalyse kontrollierst, wird jene Marke nicht bewegt. Es werden keine Betäubungsmarken von irgendetwas entfernt oder auf irgendetwas gelegt.
- Während du die Angst vor Schlafparalyse kontrollierst, können Gegner getappte Permanente mit Betäubungsmarken nicht verwenden, um Kosten zu bezahlen, die das Enttappen eines Permanenten enthalten. Dazu zählen Kosten, die das Symbol {Q} (das Enttapp-Symbol) enthalten.

Bärenwesen-Monstrum

{2} {G}

Kreatur — Bär, Mutant

3/3

Verursacht Trampelschaden

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug millst du eine Karte und bestimmst per Zufall einen Gegner. Das Bärenwesen-Monstrum greift jenen Spieler in diesem Kampf an, falls möglich. Bis zum Ende des Zuges erhält das Bärenwesen-Monstrum Unzerstörbarkeit und +1/+1 für jeden unterschiedlichen Kartentyp in deinem Friedhof.

- Falls du keine Karte millen kannst, befolgst du trotzdem die restlichen Anweisungen der letzten Fähigkeit des Bärenwesen-Monstrums.
- Das Bärenwesen-Monstrum muss den bestimmten Gegner angreifen, falls möglich, nicht einen Planeswalker, den er kontrolliert, oder eine Schlacht, die er beschützt.
- Falls das Bärenwesen-Monstrum während deines Angreifer-deklarieren-Segments getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der oder die besagt, dass es nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle war (und nicht Eile hat), greift es nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass das Bärenwesen-Monstrum den bestimmten Spieler angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss es den Spieler auch nicht angreifen.
- Falls das Bärenwesen-Monstrum aus einem der oben genannten Gründe nicht gezwungen ist, den bestimmten Spieler anzugreifen, es jedoch noch angreifen kann, kannst du bestimmen, dass es einen anderen Spieler, einen Planeswalker, eine Schlacht oder gar nicht angreift.
- Falls dein Zug mehrere Kampfphasen hat, wird die letzte Fähigkeit des Bärenwesen-Monstrums zu Beginn jeder dieser Kampfphasen ausgelöst. Ignoriere alle Entscheidungen, die in den vorherigen Kampfphasen für seine letzte Fähigkeit getroffen wurden.
- Zu den Kartentypen in *Magic* zählen: Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Schrecken und Raum sind Untertypen, keine Kartentypen.

Beharrliche Würgeschlange

{4} {B}

Kreatur — Zombie, Ophis

5/3

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners verliert er 1 Lebenspunkt und du legst eine -1/-1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die er kontrolliert. Beharrlichkeit (*Wenn diese Kreatur stirbt und falls keine -1/-1-Marke auf ihr lag, bringe sie mit einer -1/-1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.*)

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die erste Fähigkeit der Beharrlichen Würgeschlange verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler verliert Lebenspunkte.
- Falls eine Karte mit Beharrlichkeit den Friedhof verlässt, nachdem sie gestorben ist und bevor die Beharrlichkeit-Fähigkeit verrechnet wird, wird die Karte nicht ins Spiel zurückgebracht.

- Sobald Beharrlichkeit die Kreatur zurückbringt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die Kreatur angelegt waren, werden nicht ins Spiel zurückgebracht. Ausrüstungen, die an die Kreatur angelegt waren, werden nicht wieder angelegt. Alle Marken, die auf der Kreatur lagen, werden nicht auf die neue Kreatur gelegt.
- Falls auf einer Kreatur gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion entfernt (je eine +1/+1-Marke und eine -1/-1-Marke), sodass nur eine dieser Sorten Marken auf ihr liegt. Die Beharrlichkeit-Fähigkeit einer Kreatur kann sie wieder zurückbringen, falls ihre -1/-1-Marken auf diese Weise entfernt werden.
- Falls auf einer Kreatur mit Beharrlichkeit bereits +1/+1-Marken liegen und sie dann so viele -1/-1-Marken erhält, dass sie durch tödlichen Schaden zerstört wird oder auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, weil ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, wird Beharrlichkeit nicht ausgelöst und die Karte wird nicht ins Spiel zurückgebracht. Das liegt daran, dass Beharrlichkeit prüft, welchen Zustand die Kreatur hat, unmittelbar bevor sie das Spiel verlässt. Zu diesem Zeitpunkt liegen noch -1/-1-Marken auf der Kreatur.

#### Dämonenzirkel

{4} {B} {B}

Stammes-Verzauberung — Dämon

Immer wenn ein oder mehrere Dämonen, die du kontrollierst, einen Spieler angreifen, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du einen 5/5 schwarzen Dämon-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit, dann millst du zwei Karten. Falls auf diese Weise zwei Karten mit identischen Kartentypen gemillt wurden, opfere den Dämonenzirkel.

- Die erste Fähigkeit des Dämonenzirkels wird nur einmal für jeden Spieler ausgelöst, den du mit einem oder mehreren Dämonen angreifst.
- Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, werden nie als Angreifer deklariert, daher lösen sie die erste Fähigkeit des Dämonenzirkels nicht aus.
- Zu den Kartentypen in *Magic* zählen: Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Schrecken und Raum sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Die letzte Fähigkeit des Dämonenzirkels zwingt dich nur dann dazu, den Dämonenzirkel zu opfern, falls beide Karten genau dieselbe Kombination an Kartentypen haben. Übertypen und Untertypen werden nicht berücksichtigt.

#### Der Fürst der Pein

{3} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

5/5

Bedrohlich

Deine Gegner können keine Lebenspunkte dazuerhalten.

Immer wenn ein Spieler zum ersten Mal in einem Zug einen Zauberspruch wirkt, bestimmst du einen anderen Spieler deiner Wahl. Der Fürst der Pein fügt dem bestimmten Spieler Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags jenes Zauberspruchs zu.

- Während Der Fürst der Pein im Spiel ist, werden Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dafür sorgen würden, dass deine Gegner Lebenspunkte dazuerhalten, weiterhin verrechnet. Sie erhalten keine Lebenspunkte dazu, aber alle anderen Effekte jenes Zauberspruchs oder jener Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Falls ein Effekt den Lebenspunktstand eines Gegners auf eine bestimmte Zahl setzen würde und diese Zahl höher ist als sein derzeitiger Lebenspunktstand, bleibt der Lebenspunktstand des Spielers unverändert.
- Die letzte Fähigkeit des Fürsten der Pein muss einen Spieler außer dem Spieler als Ziel haben, der den Zauberspruch gewirkt hat, der die Fähigkeit ausgelöst hat. Das bedeutet: Falls nur du und ein anderer Spieler in der Partie sind, musst du dich selbst als Ziel bestimmen, wenn jener Spieler zum ersten Mal in einem Zug einen Zauberspruch wirkt. (Was hast du bitte erwartet? Schließlich hast du den Fürsten der Pein beschworen!)
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag jenes Zauberspruchs zu ermitteln.

#### Der Meister der Schlüssel

{X} {W} {U} {B}

Legendäre Verzauberungskreatur — Schrecken

3/3

Fliegend

Wenn Der Meister der Schlüssel ins Spiel kommt, lege X

+1/+1-Marken auf ihn und mülle zweimal X Karten.

Jede Verzauberungskarte in deinem Friedhof hat

Befreiung. Die Befreiungskosten sind gleich den

Manakosten der Karte plus „Schicke drei andere Karten

aus deinem Friedhof ins Exil.“ (*Du kannst Karten aus*

*deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.*)

- Falls Der Meister der Schlüssel nicht mehr im Spiel ist, wenn seine zweite Fähigkeit verrechnet wird, millst du trotzdem zweimal X Karten.
- Falls eine Karte keine Manakosten hat, können ihre Befreiungskosten nicht bezahlt werden. Daher kannst du sie nicht für diese Kosten wirken.
- Falls du einen Raum mit Befreiung wirkst, bestimmst du, welche Hälfte du wirkst, bezahlst dann die entsprechenden Kosten und schickst zusätzlich 3 Karten ins Exil. Dasselbe gilt für geteilte Karten, Karten mit Abenteuer und Karten mit Prototyp.
- Falls du für einen Zauberspruch, den du mit Befreiung wirkst, zusätzliche Kosten bezahlen musst, die das Abwerfen von Karten oder das Opfern von Permanenten beinhalten, kannst du die auf diese Weise abgeworfenen oder geopfert Karten ins Exil schicken, um diesen Teil der Befreiungskosten zu bezahlen.
- Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du 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. Er kann sich erneut befreien.

- 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.

#### Enge Schlotte

{3} {B}

Wenn du diese Tür entsperrst, fügt dieser Raum einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, 6 Schadenspunkte zu. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie auf diese Weise überschüssiger Schaden zugefügt wurde.

//

#### Zugangslabyrinth

{5} {B} {B}

Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen Zauberspruch aus deiner Hand wirken, indem du Lebenspunkte in Höhe seines Manabetrags bezahlst, statt seine Manakosten zu bezahlen.

//

#### Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügte Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, wobei bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen können die Engen Schlotte Todesberührung haben. Selbst 1 Schadenspunkt, der einer Kreatur von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird, gilt als tödlicher Schaden, sodass mit jedem weiteren Schadenspunkt überschüssiger Schaden zugefügt wird, auch falls der Gesamtbetrag des Schadens nicht größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur.
- Du befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Zaubersprüche, die du mit der Fähigkeit des Zugangslabyrinths wirkst.
- Die Zaubersprüche, die du mit der Fähigkeit des Zugangslabyrinths wirkst, haben alternative Kosten, die darin bestehen, Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags zu bezahlen. Du kannst nicht ihre Manakosten bezahlen und du kannst keine anderen alternativen Kosten bezahlen. Du kannst trotzdem zusätzliche Kosten, zum Beispiel Bonuskosten, bezahlen, und für sie wie gewohnt Mana ausgeben. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.

Fidele Brandstifterin

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/2

Immer wenn ein Gegner einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, fügt die Fidele Brandstifterin jenem Spieler Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

Unverwüstlich (*Wenn diese Kreatur stirbt und falls keine +1/+1-Marke auf ihr lag, bringe sie mit einer +1/+1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.*)

- Die erste Fähigkeit der Fidele Brandstifterin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls die Fidele Brandstifterin nicht mehr im Spiel ist, wenn ihre erste Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie zufügt.
- Sobald die Unverwüstlich-Fähigkeit die Kreatur zurückbringt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die Kreatur angelegt waren, werden nicht ins Spiel zurückgebracht. Ausrüstungen, die an die Kreatur angelegt waren, werden nicht wieder angelegt. Marken, die auf der Kreatur lagen, werden nicht auf die neue Kreatur gelegt.

---

Formlose Schöpfung

{2} {G}

Stammes-Hexerei — Gestaltwandler

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Erzeuge einen X/X farblosen Gestaltwandler-Kreaturespielstein mit Wandelwicht und Todesberührung, wobei X gleich der Anzahl an Länderkarten in deinem Friedhof ist.

Zurückverfolgen (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Länderkarte abwirfst.*)

- Wandelwicht ist eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit. Sie funktioniert in allen Zonen.
- Der in der Typenzeile angegebene Untertyp Gestaltwandler soll hauptsächlich das Flair verstärken. Ein Zauberspruch oder ein Spielstein mit Wandelwicht ist genauso ein Elf, ein Zwerg, ein Remasuri, eine Ziege, ein Feigling und ein Zombie wie ein Gestaltwandler.
- Der Wert von X wird nur einmal bestimmt, sowie die Formlose Schöpfung verrechnet wird. Stärke und Widerstandskraft des Spielsteins ändern sich nicht, falls sich später die Anzahl an Länderkarten in deinem Friedhof später ändert.
- 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.
- 

#### Geheime Spielhalle

{4} {W}

Nichtland-Permanente, die du kontrollierst, und Permanent-Zaubersprüche, die du kontrollierst, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Verzauberungen.

//

#### Staubige Stube

{2} {W}

Immer wenn du einen Verzauberungszauber wirkst, lege so viele +1/+1-Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, wie der Manabetrag jenes Zauberspruchs beträgt.

//

#### Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperrenen Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag jenes Zauberspruchs zu ermitteln.
- 

#### Gleitender Lichtbringer

{4} {W}

Verzauberungskreatur — Vogel, Schimmer

4/5

Fliegend

Andere Verzauberungskreaturen, die du kontrollierst, haben Flugfähigkeit.

Immer wenn du einen Spieler angreifst, erzeuge einen getappten und jenen Spieler angreifenden 1/1 weißen Schimmer-Verzauberungskreaturenspielstein.

- Die letzte Fähigkeit des Gleitenden Lichtbringers wird einmal für jeden Spieler ausgelöst, den du angreifst.
-

Hängepartie

{3}{B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Jener Spieler verliert 3 Lebenspunkte.

Schicke die Hängepartie mit drei Zeitmarken ins Exil.

Aussetzen 3 — {1}{B} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {1}{B} bezahlen und sie mit drei Zeitmarken ins Exil schicken. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, kannst du sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

- Aussetzen ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten verkörpert. Die erste ist eine statische Fähigkeit, mit der du die Karte mit der darauf angegebenen Anzahl an Zeitmarken (die Zahl vor dem Gedankenstrich) aus deiner Hand ins Exil schicken kannst, indem du ihre Aussetzen-Kosten bezahlst (die hinter dem Gedankenstrich angegeben werden). Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn jedes deiner Versorgungssegmente eine Zeitmarke von der ausgesetzten Karte entfernt. Die dritte ist eine ausgelöste Fähigkeit, die dir die Option gewährt, die Karte zu wirken, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird.
- Du kannst eine Karte mit Aussetzen zu jedem Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, aus deiner Hand ins Exil schicken. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, modifizieren (wie Aufblitzen), und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass du die Karte wirken könntest (wie die Fähigkeit des Herumpfuschenden Magiers), um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du in diesem Moment alle Schritte durchführen könntest, die beim Wirken der Karte durchzuführen wären, ist irrelevant. Du kannst beispielsweise eine Karte, die keine Manakosten hat oder die ein Ziel benötigt, mit Aussetzen ins Exil schicken, auch falls zu diesem Zeitpunkt keine legalen Ziele verfügbar sind.
- Karten, die mit Aussetzen ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird nicht der Stapel verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.
- Falls der Zauberspruch Ziele benötigt, werden diese Ziele bestimmt, wenn der Zauberspruch schließlich gewirkt wird, nicht wenn er ins Exil geschickt wird.
- Falls ein Effekt sich auf eine „ausgesetzte Karte“ bezieht, bezeichnet dies eine Karte, die (1) Aussetzen hat, (2) die im Exil ist und (3) auf der eine oder mehrere Zeitmarken liegen.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (diejenige, die dich die Karte wirken lässt) ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen verrechnet wird, kannst du dir aussuchen, ob du die Karte wirkst oder nicht. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Falls du bestimmst, die Karte nicht zu wirken (oder es nicht kannst), bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, beispielsweise mit Aussetzen, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen.



Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, falls du die Karte wirken möchtest.

- Der Manabetrag eines Zauberspruchs, der gewirkt wird, ohne seine Manakosten zu bezahlen, wird durch seine Manakosten bestimmt, auch wenn diese Kosten nicht bezahlt wurden.

---

Kichernder Stachelkrabber

{4}

Artefaktkreatur — Spielzeug

1/1

Unzerstörbar

Immer wenn der Kichernde Stachelkrabber angreift, blockt oder das Ziel eines Zauberspruchs wird, fügt er jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

{5}: Monstrum 5. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege fünf +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*

- Falls der Kichernde Stachelkrabber nicht mehr im Spiel ist, wenn seine zweite Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden er zufügt.
- Ist eine Kreatur bereits monströs, kann sie nicht erneut monströs werden. Falls die Kreatur bereits monströs ist, wenn die Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.
- Monströs sein ist keine Fähigkeit einer Kreatur. Es ist nur eine Tatsache in Bezug auf diese Kreatur. Falls die Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, oder ihre Fähigkeiten verliert, bleibt sie dennoch monströs.

---

Klingenkorridor

{3} {R}

Wenn du diese Tür entsperrst, erzeuge drei 1/1 rote Teufel-Kreaturespielsteine mit „Wenn diese Kreatur stirbt, fügt sie einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.“

//

Foltergrube

{3} {R}

Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner Nicht-Kampfschaden zufügen würde, fügt sie stattdessen entsprechend viele Schadenspunkte plus 2 zu.

//

Verzauberung — Raum

*(Du kannst eine beliebige Hälfte wirken und jene Tür wird im Spiel entsperrt. Du kannst die Manakosten der noch versperrten Tür wie eine Hexerei bezahlen, um sie zu entsperren.)*

- Die zusätzlichen 2 Schadenspunkte werden von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der zusätzliche Schaden wird nicht von der Foltergrube zugefügt, es sei denn, die Foltergrube ist die Quelle des Schadens.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Nicht-Kampfschaden die Quelle zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, in welcher

Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft der Effekt der Foltergrube nicht mehr zu.

- Falls Nicht-Kampfschaden, den eine Quelle, die du kontrollierst, auf mehrere Spieler verteilt oder ihnen zugewiesen würde, verteilst du den ursprünglichen Betrag, bevor du jeweils 2 addierst. Falls du beispielsweise eine Hexerei wirkst, die 4 Schadenspunkte zufügt, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Zielen deiner Wahl du bestimmst, kannst du sie einem Gegner 3 Schadenspunkte und einem anderen Gegner 1 Schadenspunkt zufügen lassen. Diese Mengen werden dann auf 5 bzw. 3 Schadenspunkten erhöht.

---

#### Kreischholz-Verschlinger

{5} {G} {G}

Kreatur — Baumhirte

7/5

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du mit einer oder mehreren Kreaturen angreifst, enttappe bis zu X Länder, wobei X gleich der höchsten Stärke unter jenen Kreaturen ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Kreischholz-Verschlingers verrechnet wird. Das bedeutet, dass der Wert von X anders sein kann, als du dir erhofft hast, als Angreifer deklariert wurden, falls angreifende Kreaturen das Spiel verlassen haben oder sich ihre Stärke verändert hat.
- Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, wurden nie als Angreifer deklariert, daher berücksichtigt die letzte Fähigkeit des Kreischholz-Verschlingers sie nicht.

---

#### Kustos-Monsterchen

{4} {G} {G}

Kreatur — Bestie

6/6

Reichweite

Farblose Kreaturen, die du kontrollierst, kommen mit zwei zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel.

Immer wenn das Kustos-Monsterchen ins Spiel kommt oder angreift, manifestiere das Grauen. (*Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.*)

- Falls das Kustos-Monsterchen gleichzeitig mit einer oder mehreren farblosen Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kommen jene farblose Kreaturen nicht mit zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel. Das liegt daran, dass ein Ersatzeffekt, der von einem Objekt, das ins Spiel kommt, erzeugt wird, nur auf jenes Objekt angewendet werden kann.
  - Die verdeckte Karte, die von der letzten Fähigkeit des Kustos-Monsterchens ins Spiel gebracht wird, ist eine farblose Kreatur, die unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt (es sei denn, ein Effekt gibt ihr eine Farbe), daher kommt sie mit +1/+1-Marken ins Spiel, falls das Kustos-Monsterchen noch im Spiel ist.
-

Loderpeitschen-Gremlin

{3} {R}

Kreatur — Gremlin

3/2

Erstschlag, Eile

Immer wenn ein Spieler ein Land für Mana tappt und falls der Loderpeitschen-Gremlin getappt ist, erzeugt jener Spieler ein Mana eines beliebigen Typs, den das Land produziert hat. Dann fügt das Land jenem Spieler 1 Schadenspunkt zu.

- Die letzte Fähigkeit des Loderpeitschen-Gremlins ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

---

Metamorphosen-Fanatiker

{4} {B} {B}

Kreatur — Mensch, Kleriker

4/4

Lebensverknüpfung

Wenn der Metamorphosen-Fanatiker ins Spiel kommt, bringe bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof mit einer Lebensverknüpfung-Marke ins Spiel zurück.

Mirakulum {1} {B} *(Du kannst diese Karte für ihre Mirakulum-Kosten wirken, wenn du sie ziehst, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.)*

- Es ist wichtig, eine Karte mit Mirakulum offen vorzuzeigen, bevor sie mit den anderen Karten auf deiner Hand vermischt wird.
- Du kannst eine Karte mit Mirakulum in jedem Zug aufdecken und wirken, nicht nur in deinem eigenen, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.
- Das Ziehen von mehreren Karten auf einmal wird immer als eine Folge einzelner Ziehvorgänge abgehandelt. Falls du zum Beispiel in einem Zug noch keine Karten gezogen hast und einen Zauber wirkst, der dich anweist, drei Karten zu ziehen, ziehst du sie eine nach der anderen. Nur die erste Karte, die auf diese Weise gezogen wird, kann vorgezeigt und für ihre Mirakulum-Fähigkeit gewirkt werden.
- Falls ein Effekt eine Karte auf deine Hand bringt, ohne das Wort „ziehen“ zu verwenden, wurde die Karte nicht gezogen.
- Du musst eine gezogene Karte mit Mirakulum nicht vorzeigen, falls du sie zu diesem Zeitpunkt nicht wirken möchtest.
- Du kannst eine Karte nur zu ihren Mirakulum-Kosten wirken, sowie die ausgelöste Mirakulum-Fähigkeit verrechnet wird. Wenn du sie zu diesem Zeitpunkt nicht wirken möchtest (oder nicht wirken kannst, weil vielleicht keine legalen Ziele verfügbar sind), kannst du sie später nicht mehr zu den Mirakulum-Kosten wirken.
- Du wirkst die Karte mit Mirakulum während der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Ignoriere alle Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen.
- Mirakulum-Kosten sind alternative Kosten zum Wirken des Zauberspruchs mit Mirakulum. Sie können nicht mit anderen alternativen Kosten wie dem Wirken eines Zauberspruchs „ohne seine Manakosten zu bezahlen“ kombiniert werden. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel

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

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Mirakulum-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.
- Wenn die Karte mit Mirakulum deine Hand verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du sie nicht unter Anwendung ihrer Mirakulum-Fähigkeit wirken.
- Die Karte wird gezogen, ob du die Mirakulum-Fähigkeit verwendest oder nicht. Entsprechend wird dadurch zum Beispiel eine Fähigkeit ausgelöst, die immer dann ausgelöst wird, wenn du eine Karte ziehst. Falls du die Karte nicht unter Anwendung ihrer Mirakulum-Fähigkeit wirkst, bleibt sie auf deiner Hand.

---

Reißmaul, knarzendes Nest

{3} {B} {G}

Legendäre Artefaktkreatur — Vogelscheuche

5/5

Bedrohlich, Reichweite

Wenn Reißmaul, knarzendes Nest, ins Spiel kommt und immer wenn du eine Karte mit zwei oder mehr Kartentypen spielst, erzeugt jeder Spieler einen getappten 2/2 schwarzen Vogel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit. Die Spielsteine sind für den Rest der Partie angestachelt. *(Sie greifen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

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

---

#### Sadistisches Hütchenspiel

{4} {B}

Hexerei

Beginnend mit dem nächsten Gegner in Zugreihenfolge bestimmt jeder Spieler eine Kreatur, die du nicht kontrollierst. Zerstöre die bestimmten Kreaturen.

- Jeder Spieler weiß, welche Entscheidungen Spieler vor ihm in der Zugreihenfolge getroffen haben.
- 

#### Séance-Brett

{2}

Artefakt

*Morbide* — Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, lege eine Seelenmarke auf das Séance-Brett.

{T}: Erzeuge X Mana genau einer beliebigen Farbe, wobei X gleich der Anzahl an Seelenmarken auf dem Séance-Brett ist. Gib dieses Mana nur aus, um Spontanzauber, Hexereien, Dämon- und Geist-Zaubersprüche zu wirken.

- Falls in einem Zug noch keine Kreatur gestorben ist, sowie das Endsegment jenes Zuges beginnt, wird die Fähigkeit des Séance-Bretts nicht ausgelöst. Zu bewirken, dass eine Kreatur während des Endsegments stirbt, führt nicht dazu, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.
- 

#### Sportass

{1} {R} {R}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/2

Bedrohlich

Immer wenn das Sportass angreift, bestimme bis zu ein Nichtland-Permanent deiner Wahl. Sein Beherrscher kann es opfern. Falls er dies nicht tut, fügt ihm das Sportass 5 Schadenspunkte zu.

Blitz {3} {R} (*Falls du diesen Zauberspruch für seine Blitz-Kosten wirkst, erhält er Eile und „Wenn diese Kreatur stirbt, ziehe eine Karte.“ Opfere die Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments.*)

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die zweite Fähigkeit des Sportasses verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Keinem Spieler wird Schaden zugefügt und keine Permanente werden gefeuert ... äh, geopfert.
- Falls du dich entscheidest, die Blitz-Kosten statt der Manakosten zu bezahlen, wirkst du trotzdem den Zauberspruch. Er geht auf den Stapel und kann beantwortet und neutralisiert werden. Du kannst einen

Kreaturenzauber nur dann für seine Blitz-Kosten wirken, falls du ihn sonst auch wirken könntest. Im Normalfall ist das in deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist.

- Falls du die Blitz-Kosten bezahlst, um einen Kreaturenzauber zu wirken, wird dieses Permanent nur geopfert, falls es noch im Spiel ist, wenn die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls es vorher stirbt oder in eine andere Zone bewegt wird, bleibt es, wo es ist.
- Du musst mit einer Kreatur mit Blitz nicht angreifen, es sei denn, eine andere Fähigkeit besagt, dass du angreifen musst.
- Falls eine Kreatur als Kopie einer Kreatur, deren Blitz-Kosten bezahlt wurden, ins Spiel kommt, oder falls sie zu einer Kopie einer solchen Kreatur wird, erhält die Kopie nicht Eile, sie wird nicht geopfert, und ihr Beherrscher zieht keine Karte, wenn sie stirbt.
- Falls die Kreatur mit ihrer Blitz-Fähigkeit gewirkt wurde, wird die ausgelöste Fähigkeit, die ihren Beherrscher eine Karte ziehen lässt, ausgelöst, wenn sie aus einem beliebigen Grund stirbt, nicht nur wenn du sie während des Endsegments opferst.

---

#### Störungsdeuter

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

Wenn der Störungsdeuter ins Spiel kommt und falls du keine verdeckten Permanente kontrollierst, bringe den Störungsdeuter auf die Hand seines Besitzers zurück und manifestiere das Grauen.

Immer wenn eine oder mehrere farblose Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte.

- Die erste Fähigkeit des Störungsdeuters wird nicht ausgelöst, falls du ein oder mehrere verdeckte Permanente kontrollierst, wenn er ins Spiel kommt. Falls sie ausgelöst wird, du aber irgendwie eine oder mehrere verdeckte Permanente kontrollierst, wenn sie verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Du bringst den Störungsdeuter nicht auf deine Hand und du manifestierst das Grauen nicht.
- Falls der Störungsdeuter nicht mehr im Spiel ist, wenn seine erste Fähigkeit verrechnet wird und du keine verdeckten Permanente kontrollierst, manifestierst du das Grauen trotzdem.

---

#### Sturz in die Grube

{2} {B}

Verzauberung

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

Du kannst Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten ein Nichtland-Permanent opferst.

- Während du den Sturz in die Grube kontrollierst, kannst du dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.

- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst, eine Fähigkeit aktivierst oder eine Sonderaktion durchführst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Wenn du Zaubersprüche auf diese Weise oben von deiner Bibliothek wirkst, bezahlst du alle Kosten und beachtest alle Zeitpunkts-Einschränkungen.
- Während du den Sturz in die Grube kontrollierst und falls die oberste Karte deiner Bibliothek Verkleidung oder Morph hat, kannst du sie oben von deiner Bibliothek verdeckt wirken, indem du {3} bezahlst und ein Nichtland-Permanent opferst.

#### Umgestaltung des Schicksals

{6} {W} {W}

Hexerei

Bringe alle Artefakt- und Verzauberungskarten aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Mirakulum {3} {W} *(Du kannst diese Karte für ihre Mirakulum-Kosten wirken, wenn du sie ziehst, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.)*

- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie zurück ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an ein Permanent deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone.
- Falls eine Aura zum selben Zeitpunkt ins Spiel gebracht wird wie eine Kreatur, kann die Aura jene Kreatur nicht verzaubern.

#### Umwandlung zu Schleim

{3} {B} {G}

Hexerei

Zerstöre bis zu ein Artefakt deiner Wahl, bis zu eine Kreatur deiner Wahl und bis zu eine Verzauberung deiner Wahl.

*Delirium* — Falls dein Friedhof dann vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, erzeuge einen X/X grünen Schlammwesen-Kreaturespielstein, wobei X gleich dem Gesamt-Manabetrag der auf diese Weise zerstörten Permanente ist.

- Falls du einige deiner eigenen Permanente mit der Umwandlung zu Schleim zerstörst, werden sie rechtzeitig auf deinen Friedhof gelegt, damit ihre Typen für die Delirium-Fähigkeit mitgezählt werden.
- Verwende den Manabetrag der zerstörten Permanente, wie sie zuletzt im Spiel existierten, um den Wert von X zu ermitteln.

Untersucher von Phänomenen

{2} {U} {B}

Kreatur — Mensch, Detektiv

3/4

Sowie die Untersucher von Phänomenen ins Spiel kommen, bestimme Glauben oder Zweifeln.

- Glauben — Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen 2/2 schwarzen Schrecken-Verzauberungskreaturenspielstein.
- Zweifeln — Zu Beginn deines Endsegments kannst du ein Nichtland-Permanent, das du besitzt, auf deine Hand zurückbringen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Falls du irgendwie die Untersucher von Phänomenen kontrollierst und nichts für sie bestimmt wurde (vielleicht weil ein anderes Permanent im Spiel zu einer Kopie von ihnen geworden ist oder sie manifestiert und später aufgedeckt wurden), haben sie keine der beiden ausgelösten Fähigkeiten, so sehr du auch daran glauben (oder zweifeln) magst.
- 

Uralte Kellerbrut

{1} {B} {B}

Verzauberungskreatur — Schrecken

3/3

Jeder Zauberspruch, den du wirkst und der ein Dämon, Nachtmahr oder Schrecken ist, kostet beim Wirken {1} weniger.

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und falls die Menge Mana, die ausgegeben wurde, um ihn zu wirken, kleiner war als sein Manabetrag, verliert ein Gegner deiner Wahl so viele Lebenspunkte, wie die Differenz beträgt.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
  - Die letzte Fähigkeit der Uralten Kellerbrut 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 die letzte Fähigkeit der Uralten Kellerbrut verrechnet wird, verwende seinen Manabetrag, wie er zuletzt auf dem Stapel existierte.
-



Valgavoth der Seelenfolgerer  
{2}{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Ältester, Dämon  
4/4  
Fliegend  
Abwehr — 2 Lebenspunkte bezahlen.  
Immer wenn ein Gegner zum ersten Mal während seines eigenen Zuges Lebenspunkte verliert, lege eine +1/+1-Marke auf Valgavoth den Seelenfolgerer und ziehe eine Karte.

- Falls Valgavoth irgendwie im Zug eines Gegners ins Spiel kommt und jener Gegner zuvor im Zug Lebenspunkte verloren hat, wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst, falls jener Gegner später im Zug Lebenspunkte verliert.

---

Verwirrendes Dilemma  
{3}{G}  
Hexerei  
Bestimme für jeden Gegner bis zu ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die jener Spieler kontrolliert. Jedes auf diese Weise bestimmte Permanent kann von seinem Beherrscher ins Exil geschickt werden. Falls dann ein oder mehrere der bestimmten Permanente noch im Spiel sind, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu entsprechend vielen Länderkarten, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Wenn das Verwirrende Dilemma verrechnet wird, entscheidet sich der nächste Gegner in Zugreihenfolge, der ein Permanent kontrolliert, das mit dem Verwirrenden Dilemma bestimmt wurde, ob er jenes Permanent ins Exil schicken möchte oder nicht. Dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Dann werden alle entsprechenden Permanente gleichzeitig ins Exil geschickt. Gegner wissen, welche Entscheidungen Gegner vor ihnen in der Zugreihenfolge getroffen haben.

---

Winter, zynischer Opportunist  
{2}{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister  
2/5  
Todesberührung  
Immer wenn Winter angreift, millst du drei Karten.  
*Delirium* — Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine beliebige Anzahl an Karten mit insgesamt vier oder mehr unterschiedlichen Kartentypen aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, bringe davon eine Permanent-Karte mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel.

- 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.

Zimones Hypothese

{3}{U}{U}

Spontanzauber

Du kannst eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur legen.

Bestimme dann gerade oder ungerade. Bringe jede

Kreatur, deren Stärke dem bestimmten Merkmal

entspricht, auf die Hand ihres Besitzers zurück. (*Null*

*zählt als gerade.*)

- Du bestimmst gerade oder ungerade, während Zimones Hypothese verrechnet wird. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du die Entscheidung triffst, und dem Zeitpunkt, zu dem Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht werden, keine Aktionen ausführen.

## ERZFEIND-KOMPLOTT –KARTENSPEZIFISCHES

Dein eigenes Antlitz verhöhnt dich

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, bestimme bis zu

zwei Kreaturen deiner Wahl, die deine Gegner

kontrollieren. Erzeuge für jede davon einen Spielstein,

der eine Kopie von ihr ist. Falls du auf diese Weise

weniger als zwei Spielsteine erzeugt hast, erzeuge so

viele 4/4 farblose Vogelscheuche-

Artefaktkreaturenspielsteine mit Wachsamkeit, wie die

Differenz beträgt.

- Jeder der erzeugten Spielsteine 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). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Die Realität folgt meinem Befehl  
Andauerndes Komplott  
*(Ein andauerndes Komplott bleibt offen liegen, bis es aufgegeben wird.)*  
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du dieses Komplott aufgeben. Falls du dies tust, kopiere jenen Zauberspruch und du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. *(Eine Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

- Die ausgelöste Fähigkeit und die von ihr erzeugte Kopie werden vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Sie werden auch dann verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi 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, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Sowie eine Kopie eines Permanent-Zauberspruchs verrechnet wird, wird sie als Spielstein ins Spiel gebracht, statt eine Kopie des Zauberspruchs ins Spiel zu bringen. Die Regeln, die angewendet werden, wenn ein Permanent-Zauberspruch zu einem Permanent wird, werden auch angewendet, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs zu einem Spielstein wird.
- Der Spielstein, zu dem eine zu verrechnende Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird, wird nicht „erzeugt“. Fähigkeiten, die sich darauf beziehen, dass ein Spielstein erzeugt wird, interagieren nicht mit der Kopie, wenn sie verrechnet wird.

---

Dunkle Schwingen bringen euren Untergang  
Andauerndes Komplott  
*(Ein andauerndes Komplott bleibt offen liegen, bis es aufgegeben wird.)*  
Immer wenn du angreifst, erzeuge einen getappten und angreifenden 5/5 schwarzen Dämon-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.  
Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug zwei oder mehr Kreaturen unter deiner Kontrolle gestorben sind, gib dieses Komplott auf.

- Falls in einem Zug weniger als zwei Kreaturen unter deiner Kontrolle gestorben sind, sowie das Endsegment jenes Zuges beginnt, wird die letzte Fähigkeit von Dunkle Schwingen bringen euren Untergang nicht ausgelöst. Zu bewirken, dass Kreaturen während des Endsegments sterben, führt nicht dazu, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.
-

Eine Vorahnung eures Ablebens

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, decke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf und nimm sie auf deine Hand. Wenn du auf diese Weise eine oder mehrere Nichtland-Karten aufdeckst, fügt dieses Komplott einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihres Gesamt-Manabetrags zu.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit von Eine Vorahnung eures Ablebens ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine oder mehrere Nichtland-Karten aufdeckst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
  - Falls die Manakosten einer auf diese Weise aufgedeckten Karte {X} enthalten, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
- 

Erlebt wahre Qualen

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, fügt es jeder Nicht-Commander-Kreatur unter gegnerischer Kontrolle Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags deines Commanders zu.

- Falls du mehr als einen Commander hast (zum Beispiel wegen einer Partner-Fähigkeit), bestimmst du einen deiner Commander, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden die Fähigkeit zufügt.
- 

Euch gebührt keine Gnade

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, opfert jeder Gegner ein Nichtland-Permanent. Falls du sechs oder mehr Länder kontrollierst, opfert jeder Gegner stattdessen drei Nichtland-Permanente.

- Wenn die Fähigkeit dieses Komplotts verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge ein Nichtland-Permanent (oder drei Nichtland-Permanente), das er kontrolliert und das geopfert werden soll. Dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Anschließend werden alle bestimmten Permanente gleichzeitig geopfert. Gegner wissen, welche Entscheidungen Gegner vor ihnen in der Zugreihenfolge getroffen haben.
- 

Euer Fehler ist mein Triumph

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, millt jeder Spieler drei Karten. Bringe dann von den gemillten Karten eine Permanent-Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel.

- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie zurück ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel

gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an ein Permanent deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone.

---

Eure Pläne sind vergeblich

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, bestimme eine beliebige Anzahl an Spielern deiner Wahl. Jeder bestimmte Spieler wirft seine Hand ab. Jeder Gegner zieht so viele Karten, wie er abgeworfen hat, minus eine. Falls du auf diese Weise eine Karte abgeworfen hast, ziehe sieben Karten.

- Spieler, die auf diese Weise keine Karten abwerfen, ziehen keine Karten.
- 

Fliehen ist zwecklos

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, bestimme eine beliebige Anzahl an Kreaturen mit unterschiedlichen Manabeträgen. Zerstöre jene Kreaturen.

- Du bestimmst keine Kreaturen, bis die Fähigkeit verrechnet wird.
- 

Ich bin Duskmourn

Andauerndes Komplott

*(Ein andauerndes Komplott bleibt offen liegen, bis es aufgegeben wird.)*

Zu Beginn deines Endsegments kannst du einen Zauberspruch aus deiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls du dies tust, gib dieses Komplott auf.

- Du bestimmst, ob du den Zauberspruch wirkst, sowie die Fähigkeit von Ich bin Duskmourn verrechnet wird. Falls du dies tust, geschieht das als Teil der Verrechnung der Fähigkeit. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert.
  - Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „statt seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für seine alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es zum Beispiel beim Abscheulichen Oculus der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
  - 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.
- 

Ich bin niemals allein

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie deines Commanders ist, außer dass er nicht legendär ist.

- Dieser Effekt kann deinen Commander in allen Zonen finden, darunter in deiner Bibliothek, auf deiner Hand oder auf dem Stapel.
- Der Spielstein gilt nicht als dein Commander. Ebenso gilt: Zaubersprüche, die Kopien deines Commanders sind, gelten nicht als dein Commander.
- Außer der aufgelisteten Ausnahme kopiert der von der Fähigkeit von Ich bin niemals allein erzeugte Spielstein genau das, was auf die Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, das Original ist selbst eine Kopie; siehe unten). Er kopiert nicht, ob der Commander getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls der kopierte Commander {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0, es sei denn, er ist ein Zauberspruch auf dem Stapel. In jener Situation ist X gleich dem für den Zauberspruch bestimmten Wert.
- Falls der kopierte Commander (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit der genannten Ausnahme.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Commanders werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Commanders funktionieren ebenfalls.

Ich bin unantastbar  
 Andauerndes Komplott  
*(Ein andauerndes Komplott bleibt offen liegen, bis es aufgegeben wird.)*  
 Du und Permanente, die du kontrollierst, haben  
 Fluchsicherheit.  
 Wenn dir Kampfschaden zugefügt wird, erzeuge einen  
 4/4 farblosen Vogelscheuche-Artefaktkreaturenspielstein  
 mit Wachsamkeit und gib dann dieses Komplott auf.

- Die letzte Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst, wenn dir Kampfschaden zugefügt wird, egal, wie viele Kreaturen dir zur selben Zeit Kampfschaden zufügen.

Ich fordere Blut  
 Komplott  
 Wenn du dieses Komplott schmiedest, erzeuge drei 1/1  
 rote Teufel-Kreaturenspielsteine mit „Wenn diese  
 Kreatur stirbt, fügt sie einem Ziel deiner Wahl 1  
 Schadenspunkt zu.“ Sie erhalten Eile bis zum Ende des  
 Zuges. Falls eine Quelle, die du kontrollierst, in diesem  
 Zug Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen so viele  
 Schadenspunkte plus 1 zu.

- Falls Schaden, den eine Quelle, die du kontrollierst, zufügt, auf mehrere Permanente und/oder Spieler verteilt oder ihnen zugewiesen wird, geschieht dies, bevor 1 addiert 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. Jene Mengen werden dann jeweils zu 3 und 4 Schadenspunkten modifiziert.

Ich weide mich an eurer Pein

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, bestimme drei. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

- Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.
- Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte.
- Ein Spieler deiner Wahl erhält 5 Lebenspunkte dazu.

- Egal welche Kombination von Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
- Falls du denselben Modus mehr als einmal bestimmst, bestimmst du die relative Reihenfolge für jenen Modus, sowie die Fähigkeit ausgelöst wird. Falls du zum Beispiel den ersten Modus mehr als einmal bestimmst, bestimmst du die Reihenfolge, in der du die Kreaturen deiner Wahl zerstörst.
- Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird die Fähigkeit verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.

---

Ihr könnt euch nicht vor mir verstecken

Andauerndes Komplott

*(Ein andauerndes Komplott bleibt offen liegen, bis es aufgegeben wird.)*

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl +2/+2 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges. Sie kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

Zu Beginn des Endsegments jedes Gegners und falls jener Spieler weniger als die Hälfte seiner Startlebenspunktezahl hat, gib dieses Komplott auf.

- In einer Partie mit gemeinsamen Lebenspunktständen (wie einer Partie Commander-Erzfeind) verwenden Effekte, die sich auf den Lebenspunktstand eines Spielers beziehen, den gemeinsamen Lebenspunktstand des Teams.

---

Ihr lebt nur noch, weil es mir passt

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, kannst du eine beliebige Anzahl an Lebenspunktständen neu verteilen.

*(Jeder betroffene Spieler bzw. jedes betroffene Team erhält einen jener Lebenspunktstände.)*

- Du bestimmst, welcher Spieler oder welches Team welchen Lebenspunktstand erhält, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
- In einer Partie mit gemeinsamen Lebenspunktständen (wie einer Partie Commander-Erzfeind) hat jedes Team einen einzelnen Lebenspunktstand.
- Wenn Lebenspunktstände neu verteilt werden, erhält jeder Spieler die notwendige Anzahl an Lebenspunkten dazu oder verliert sie, um den Lebenspunktstand des anderen Spielers zu erreichen. Falls beispielsweise ein Spieler 10 Lebenspunkte hat und der andere 17 Lebenspunkte, erhält der erste Spieler 7 Lebenspunkte dazu und der andere verliert 7 Lebenspunkte. Ersatzeffekte können diese Hinzugewinne und Verluste modifizieren, und ausgelöste Fähigkeiten können dabei ausgelöst werden.

---

Kein Geheimnis bleibt vor mir verborgen

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls du dann sechs oder mehr Länder kontrollierst, wiederhole diesen Vorgang einmal.

- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „statt seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für seine alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es zum Beispiel beim Abscheulichen Oculus der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- 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.

---

Macht ohne Gleichen

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, ziehe drei Karten. Du hast bis zu deinem nächsten Zug keine maximale Handkartenzahl. Falls du sechs oder mehr Länder kontrollierst, kannst du bis zu drei Zaubersprüche aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, wird überprüft, sowie die ausgelöste Fähigkeit dieses Komplotts verrechnet wird. Du kannst in deinem Zug kein Land spielen, bevor sie verrechnet wird.
  - Falls du sechs oder mehr Länder kontrollierst, ziehst du drei Karten und kannst drei Zaubersprüche kostenlos wirken. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du drei Karten ziehst, und dem Zeitpunkt, zu dem du mit dem Wirken der kostenlosen Zaubersprüche fertig bist, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
  - Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „statt seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für seine alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es zum Beispiel beim Abscheulichen Oculus der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
  - Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
  - Du wirkst die bis zu drei Zaubersprüche, die du kostenlos wirken möchtest, während die Fähigkeit dieses Komplotts verrechnet wird. Du musst auch dann die Manakosten aller Zaubersprüche bezahlen, die du später im Zug wirkst, falls du weniger als drei Zaubersprüche gewirkt hast, sowie du diese Fähigkeit verrechnet hast. Die Zaubersprüche werden in der Reihenfolge auf den Stapel gelegt, in der du sie wirkst.
-



Mein Gelächter hallt wider  
Andauerndes Komplott  
*(Ein andauerndes Komplott bleibt offen liegen, bis es  
aufgegeben wird.)*  
Immer wenn du ein nicht-andauerndes Komplott  
schmiedest, kannst du dieses Komplott aufgeben. Falls  
du dies tust, schmiede jenes Komplott erneut.

- Du kannst die ausgelöste Fähigkeit des neuen nicht-andauernden Komplotts verrechnen, bevor du entscheidest, ob du es erneut schmiedest oder nicht.

---

Mein vernichtendes Meisterstück  
Komplott  
Wenn du dieses Komplott schmiedest, übernimm bis  
zum Ende des Zuges die Kontrolle über alle Nichtland-  
Permanente, die deine Gegner kontrollieren. Enttappe  
jene Permanente. Sie erhalten Eile bis zum Ende des  
Zuges. Jedes von ihnen greift in diesem Zug seinen  
Besitzer an, falls möglich.

- Jedes jener Permanente greift seinen Besitzer an falls möglich, nicht unbedingt den Spieler, von dem du die Kontrolle über sie übernommen hast.
- Jedes jener Permanente, das zu dem Zeitpunkt, zu dem dein Angreifer-deklarieren-Segment beginnt, eine Kreatur ist, muss seinen Besitzer angreifen, falls möglich. Dazu gehören Permanente, die zu Kreaturen geworden sind, nachdem du die Kontrolle über sie übernommen hast. Alle jene Permanente, die zu jenem Zeitpunkt keine Kreaturen sind, können nicht angreifen.
- Falls eines der Permanente, über das du auf diese Weise die Kontrolle übernommen hast, während deines Angreifer-deklarieren-Segments getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass es nicht angreifen kann, dann greift es nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass es angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss es auch nicht angreifen.
- Falls eine jener Kreaturen in jenem Zug aufgrund eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit (wie der Chronomagischen Flucht) ihren Besitzer nicht angreifen kann, kannst du sie einen anderen Spieler, einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder gar nicht angreifen lassen. Falls Kosten damit verbunden sind, dass jene Kreatur ihren Besitzer angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, daher kannst du sie einen anderen Spieler, einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder gar nicht angreifen lassen.

---

Meine ist die einzige Wahrheit  
Andauerndes Komplott  
*(Ein andauerndes Komplott bleibt offen liegen, bis es  
aufgegeben wird.)*  
Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, ziehst  
du eine Karte.  
Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du im  
letzten Zug eine Karte gezogen hast, gib dieses Komplott  
auf.

- Die erste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

---

Meine Ranken reichen tief  
Andauerndes Komplott  
*(Ein andauerndes Komplott bleibt offen liegen, bis es  
aufgegeben wird.)*

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land  
spielen.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du sechs oder  
mehr Länder kontrollierst, ziehe zwei Karten und gib  
dann dieses Komplott auf.

- Der Effekt von Meine Ranken reichen tief, der dir erlaubt, ein zusätzliches Land zu spielen, ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Falls sich beispielsweise Meine Ranken reichen tief aufgedeckt in deiner Kommandozone befindet und du die Erforschung (eine Verzauberung mit „Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.“) kontrollierst, kannst du während jedes deiner Züge drei Länder spielen.

---

Meine Schwingen umhüllen alles  
Komplott  
Wenn du dieses Komplott schmiedest, bestimme eines  
—

- Ziehe zwei Karten.
- Immer wenn du bis zum Ende des Zuges einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere ihn bzw. sie. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Die vom zweiten Modus erzeugte Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue Ziele. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi 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, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.

---

Niemand widersteht meinem Willen  
Komplott  
Wenn du dieses Komplott schmiedest, bestimme bis zu  
drei Nichtland-Permanente, die du nicht kontrollierst.  
Ein Gegner deiner Wahl bestimmt eines jener  
Permanente. Du erhältst die Kontrolle über den Rest.

- Falls der Gegner deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.
-

Nur ich weiß, was bevorsteht

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, kannst du für jeden Kartentyp unter den Permanenten, die deine Gegner kontrollieren, eine Permanent-Karte jenes Typs aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Zu den Kartentypen in *Magic* zählen: Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Schrecken und Raum sind Untertypen, keine Kartentypen. Komplote sind keine Permanente.
- 

Pläne, die Jahrhunderte umspannen

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, schmiedest du das nächste Mal, wenn du ein Komplott schmieden würdest, stattdessen drei Komplote.

- Komplote können nur eins nach dem anderen geschmiedet werden. Falls ein Spieler angewiesen wird, mehrere Komplote zu schmieden, schmiedet jener Spieler entsprechend oft ein Komplott.
- 

Unterwerft euch meinen Legionen

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, bestimme eines

- Erzeuge einen 4/4 farblosen Vogelscheuche-Artefaktkreaturespielstein mit Wachsamkeit.
  - Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +3/+3 und Wachsamkeit und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
  - Der zweite Modus betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +3/+3 noch Wachsamkeit noch verursachen sie Trampelschaden.
- 

Wähle deinen Helden

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, bestimmt ein Gegner deiner Wahl einen Spieler. Bis zu deinem nächsten Zug könnt nur du und der bestimmte Spieler Zaubersprüche wirken und mit Kreaturen angreifen.

- Der Effekt hält bis unmittelbar vor deinem nächsten Enttappsegment an (selbst wenn ein Effekt dafür sorgt, dass du dieses Enttappsegment überspringst).
- Der Spieler wird bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Sobald ein Spieler bestimmt wurde, können andere Spieler nicht mehr darauf antworten, indem sie Zaubersprüche wirken.
- Der als Ziel bestimmte Gegner kann sich selbst bestimmen.

- Der als Ziel bestimmte Gegner kann dich bestimmen. In jenem Fall kannst nur du Zaubersprüche wirken und mit Kreaturen angreifen, bis dein nächster Zug beginnt.
- Spieler außer dir und dem bestimmten Spieler können trotzdem Spielaktionen außer dem Wirken von Zaubersprüchen und Angreifen mit Kreaturen durchführen: Sie können mit Kreaturen blocken, Fähigkeiten aktivieren, Sonderaktionen durchführen und so weiter.

Wähle deinen Untergang

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an und teile sie auf einen verdeckten und einen aufgedeckten Haufen auf. Ein Gegner bestimmt einen der Haufen. Nimm den bestimmten Haufen auf deine Hand und lege die Karten des anderen in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Du bestimmst einen Gegner, der die finale Entscheidung darüber trifft, welcher Haufen auf deine Hand gebracht wird, aber alle Spieler können sich gemeinsam über die Auswahl beratschlagen.
- Du musst die Karten im verdeckten Stapel nicht offen vorzeigen, egal in welche Zone sie gebracht werden. Du solltest der Versuchung widerstehen, die Helden zu verspotten, falls ihre Entscheidung dir dabei in die Hände spielt, deinen Masterplan in die Tat umzusetzen (zumindest bis sie damit fertig sind, Entscheidungen zu treffen).
- Die beiden Haufen müssen nicht gleich groß sein. Die Karten können auf einen Haufen mit einer Karte und einen Haufen mit drei Karten aufgeteilt werden. Ein Haufen kann sogar null Karten enthalten – in diesem Fall bestimmt ein Gegner, ob alle Karten auf deine Hand oder in deine Bibliothek gebracht werden.

Wann werdet ihr endlich lernen?

Komplott

Wenn du dieses Komplott schmiedest, schickt jeder Gegner die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil. Du kannst von den auf diese Weise ins Exil geschickten Karten eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „statt seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für seine alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es zum Beispiel beim Abscheulichen Oculus der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Du wirkst die ins Exil geschickten Karten, die du kostenlos wirken möchtest, während die Fähigkeit dieses Komplotts verrechnet wird. Du kannst nicht bis später im Zug warten. Alle Karten, die nicht auf diese Weise gewirkt werden, bleiben für den Rest der Partie im Exil. Die Zaubersprüche werden in der Reihenfolge auf den Stapel gelegt, in der du sie wirkst.
- Falls der Besitzer einer der ins Exil geschickten Karten die Partie verlässt, verlässt auch jene Karte die Partie.

---

Magic: The Gathering, Magic, Duskmourn, Dominaria, Krieg der Brüder, Phyrexia, Eldraine, Ixalan, Thunder Junction und Bloomburrow sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2024 Wizards.