




DUSKMOURN™

HAUS DES SCHRECKENS

© 2024 Wizards of the Coast LLC.  Jeff Carpenter




Arthur Yuan

SPIELZIMMER

KREATUREN, DIE DU KONTROLLIERST, HABEN EILE
UND VERURSACHEN TRAMPELSCHADEN.





Valera Lutfullina

SCHATZKAMMER

WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN
HAUPTPHASE ERZEUGE ZWEI SCHATZ-SPIELSTEINE.



Eli Minaya

UHRENTURM

WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN
HAUPTPHASE KANNST DU ALLE KARTEN AUS DEINER HAND ABWERFEN
UND DANN ENTSPRECHEND VIELE KARTEN ZIEHEN.

Jana Heidersdorf

DER SEHENDE RAUM


EINMAL WÄHREND JEDES DEINER ZÜGE KANNST DU EINEN SPONTANZAUBER
ODER EINE HEXEREI AUS DEINEM FRIEDHOF WIRKEN. FALLS DU DIES TUST,
SCHICKE IHN BZW. SIE INS EXIL, SOWIE ER BZW. SIE VERRECHNET WIRD.



Marco Gortel

VERBOTENE BIBLIOTHEK

WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN
HAUPTPHASE DECKE DIE OBERSTE KARTE DEINER BIBLIOTHEK AUF UND NIMM SIE
AUF DEINE HAND. DU VERLIERST LEBENSPUNKTE IN HÖHE IHRES MANABETRAGS.



▶ Pavel Kolomeyets

MÜLLKIPPE


**WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST, ERHÄLT JEDE KREATUR -2/-2 BIS
ZUM ENDE DES ZUGES. IMMER WENN EINE NICHTSPIELSTEINKREATUR,
DIE DU KONTROLLIERST, WÄHREND DEINES ZUGES STIRBT,
VERLIERT EIN GEGNER DEINER WAHL 2 LEBENSPUNKTE.**

Ivan Shavrin



VERSTECK DES SUPERHIRNS

WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST, BEWEGE JEDEN SPIELER
AUF EINE BELIEBIGE KACHEL. ZU BEGINN DEINES VERSORGUNGSSEGMENTS
WENDEST DU ÜBERWACHEN 2 AN.



Matteo Bassini

DIE RITUALKAMMER

ZAUBERSPRÜCHE, DIE DU WIRKST, HABEN EINBERUFEN.

(Jede Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, reduziert seine Kosten um 1 oder um ein Mana der Farbe der Kreatur.)

DAS LABOR

**IMMER WENN DU EINEN SPONTANZAUBER ODER EINE HEXEREI WIRKST,
FÜHRE WUCHERUNG DURCH.**

(Bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)



Ralph Horsley

KESSELRAUM

**WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN
HAUPTPHASE KANNST DU EINE KREATUR DEINER WAHL, DIE EIN GEGNER
KONTROLLIERT, ANSTACHELN.**

(Bis zu deinem nächsten Zug greift die Kreatur in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)



Sam Burley

DER RAUM DER ENTDECKUNGEN

IMMER WENN DU EINEN ZAUBERSPRUCH MIT MANABETRAG 6
ODER MEHR WIRKST, WENDE ENTDECKUNG 5 AN.

(Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 5 oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.)



Andrew Mar

EINGESTÜRZTER RAUM

WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST, LEGE SIE OBEN AUF EINE BELIEBIGE
ANDERE KACHEL UND BEWEGE DICH AUF SIE. DIE VERDECKTE KACHEL
HAT KEINEN EFFEKT MEHR. ZIEHE EINE KARTE.



Helge C. Balzer

VERSPIEGELTER KORRIDOR

FALLS EINE BLEIBENDE KARTE INS SPIEL KOMMT UND DADURCH BEI EINER
BLEIBENDEN KARTE, DIE DU KONTROLLIERST, EINE AUSGELÖSTE FÄHIGKEIT
AUSLÖST, WIRD DIE FÄHIGKEIT EIN WEITERES MAL AUSGELÖST.



Néstor Ossandón Leal

GEWUNDENE TREPPE

ZU BEGINN DEINES ENDSEGMENTS SCHICKST DU BIS ZU EINE KREATUR
DEINER WAHL, DIE DU KONTROLLIERST, INS EXIL. BRINGE SIE DANN
UNTER DER KONTROLLE IHRES BESITZERS INS SPIEL ZURÜCK.



Josu Hernaiz

VIVARIUM

NICHTSPIELSTEINKREATUREN, DIE DU KONTROLLIERST,
KOMMEN MIT EINER ZUSÄTZLICHEN +1/+1-MARKE INS SPIEL.



Martin de Diego Sadaba

AVIARIUM

WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN
HAUPTPHASE, LEGE EINE FLIEGEND-MARKE AUF EINE KREATUR DEINER WAHL,
DIE DU KONTROLLIERST.



Marco Gorfel




FINSTERER SCHRANK

**WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN
HAUPTPHASE, 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.)





Leonardo Borazio

BEFESTIGTE HÖHLE

**ZU BEGINN DEINES ENDSEGMENTS LEGST DU DREI +1/+1-MARKEN AUF EINE
GETAPPT KREATUR DEINER WAHL, DIE DU KONTROLLIERST.**



John Di Giovanni

OBSERVATORIUM

ZU BEGINN DEINES ENDSEGMENTS ENTAPPST DU ALLE
NICHTKREATUR-PERMANENTE, DIE DU KONTROLLIERST.



Marco Gortel



GROSSER SAAL

DIE SPIELER BEGINNEN DIE PARTIE HIER.

