

Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man Sethinweise

Zusammengestellt von Jess Dunks und Eric Levine

Letzte Änderung: Dienstag, 23. Juni 2025

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann vorkommen, dass mit der Veröffentlichung zukünftiger Sets und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Unter [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) findest du stets die ganz aktuellen Regeln.

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

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

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Karten aus *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man* mit dem Set-Code SPM sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Magic: The Gathering Grundstein*, *Wildnis von Eldraine*, *Die verlorenen Höhlen von Ixalan*, *Mord in Karlov Manor*, *Outlaws von Thunder Junction*, *Der Große Coup*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: Haus des Schreckens*, *Ätherdrift*, *Tarkir: Drachensturm*, *Magic: The Gathering – FINAL FANTASY*, *Am Rande der Ewigkeiten* und *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*.

Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man Karten mit dem Set-Code SPE und MAR sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Sie sind auch in jedem anderen Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen bereits 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 gebannter Karten.

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

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

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Netzschuss

Was wäre ein Set mit Spider-Man ohne Karten, die zeigen, wie sich die Helden durch die Lüfte schwingen? Netzschuss ist eine neue Schlüsselwortfähigkeit, die es einem Spieler erlaubt, eine Karte mit Netzschuss für günstigere Kosten zu wirken, wenn er auch eine getappte Kreatur, die er kontrolliert, auf seine Hand zurückbringt.

Spinnensinn

{1}{U}

Spontanzauber

Netzschuss {U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für {U} wirken, falls du zusätzlich eine getappte Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst.)*

Neutralisiere einen Spontanzauber, eine Hexerei oder eine ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl.

Scarlet Spider, Ben Reilly

{1}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Held

4/3

Netzschuss {R}{G} *(Du kannst diesen Zauberspruch für {R}{G} wirken, falls du zusätzlich eine getappte Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst.)*

Verursacht Trampelschaden

Sensationelle Rettungsaktion — Falls Scarlet Spider für seine Netzschuss-Kosten gewirkt wurde, kommt er mit X +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich dem Manabetrag der zurückgebrachten Kreatur ist.

- Netzschuss repräsentiert alternative Kosten. Falls ein anderer Effekt dir erlaubt, eine Karte für andere alternative Kosten zu spielen, einschließlich „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, auch ihre Netzschuss-Kosten zu bezahlen. Falls zusätzliche Kosten von anderen Quellen auferlegt werden, musst du jene Kosten bezahlen.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, wenn du einen Zauberspruch mit Netzschuss wirkst. Für Kreaturen bedeutet das normalerweise, dass du sie nur während einer Hauptphase deines Zuges, solange der Stapel leer ist, wirken darfst.
- Die Kreatur, die du zurückbringst, muss zu dem Zeitpunkt, zu dem du Kosten zahlst, getappt sein, aber sie muss nicht unbedingt getappt sein, bevor du damit beginnst, den Zauberspruch zu wirken. Falls du zum Beispiel eine Kreatur mit einer Manafähigkeit tappst, um für einen Teil der Netzschuss-Kosten des Zauberspruchs zu bezahlen, könntest du auch jene Kreatur auf deine Hand zurückbringen, um die Kosten zu bezahlen.
- Falls ein Permanent eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn das Permanent, das du zurückbringst, das Spiel verlässt, wird jene Fähigkeit auf den Stapel gelegt, nachdem du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist, und sie wird vor jenem Zauberspruch verrechnet.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Wahnwitz

Ein Held, der sich durch die Lüfte schwingt, hätte nichts zu tun, wenn es nicht auch Bösewichte gäbe, die Unfrieden stiften, und genau da kommt die neue Schlüsselwortfähigkeit Wahnwitz ins Spiel!

Swarm das Bienenwesen
{2} {B}
Legendäre Kreatur — Insekt, Schurke
2/2
Aufblitzen
Fliegend
Wahnwitz {B} *(Du kannst diese Karte für {B} aus deinem Friedhof wirken, falls du sie in diesem Zug abgeworfen hast. Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin.)*

- Wahnwitz repräsentiert alternative Kosten, die bezahlt werden können, um einen Zauberspruch aus deinem Friedhof zu wirken, falls du die Karte mit Wahnwitz in jenem Zug abgeworfen hast. Du musst alle zusätzlichen Kosten bezahlen, die der Zauberspruch hat.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, wenn du einen Zauberspruch mit Wahnwitz wirkst. Zum Beispiel kannst du eine Kreaturenkarte mit Wahnwitz, die du normalerweise nicht während des Zuges eines Gegners wirken kannst, auch dann nicht im Zug eines Gegners wirken, falls du sie in jenem Zug abgeworfen hast.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: ∞ (Das Unendlichzeichen)

Auf eine neue Karte in diesem Set, den Seelenstein, ist das Unendlichzeichen aufgedruckt. Sie hat außerdem eine Fähigkeit, die dir erlaubt, „den Seelenstein nutzbar“ zu machen. Diese neue Schlüsselwortfähigkeit gewährt die aufgelistete Fähigkeit, solange Der Seelenstein nutzbar gemacht worden ist.

Der Seelenstein
{1} {B}
Legendäres Artefakt — Infinity, Stein
Unzerstörbar
{T}: Erzeuge {B}.
{6} {B}, {T}, schicke eine Kreatur, die du kontrollierst, ins Exil: Mache den Seelenstein nutzbar. *(Ab dann ist seine ∞ -Fähigkeit aktiv.)*
 ∞ — Zu Beginn deines Versorgungssegments bringst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- „Nutzbar gemacht“ ist eine Bezeichnung, die das Permanent hat, sobald eine Fähigkeit dich angewiesen hat, es nutzbar zu machen. Damit geht keine besondere Regelbedeutung einher. Es ist nur eine Bezeichnung, die die ∞ -Fähigkeit (und theoretisch andere Effekte) überprüfen können.
- Bevor er nutzbar gemacht wurde, hat Der Seelenstein die nach dem Unendlichzeichen aufgelistete Fähigkeit nicht. Er hat jene Fähigkeit auch in anderen Zonen als im Spiel nicht.
- Nutzbar gemacht worden zu sein ist nicht kopierbar. Falls etwas anderes zu einer Kopie des Seelensteins wird, muss es separat nutzbar gemacht werden. Ebenso gilt: Falls Der Seelenstein bereits nutzbar gemacht wurde und zu einer Kopie von etwas anderem wird, bleibt er nutzbar gemacht, bis der Kopiereffekt endet (wobei das sehr wahrscheinlich nicht relevant sein wird).

Wiederkehrende Mechanik: Intrigieren

Wenn Sie nicht gerade Wahnwitz walten lassen, planen Bösewichte oft, wie sie ihre Macht ausweiten können. Die Intrigieren-Mechanik kehrt in diesem Set zurück, um zu symbolisieren, wie Schurken durch verschlagene Machenschaften die Oberhand gewinnen.

Schmierestehler des Kartells

{1} {U/B}

Kreatur — Mensch, Räuber, Schurke

0/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, intrigiert eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur.)*

- Sobald die Verrechnung einer Fähigkeit, die dazu führt, dass eine Kreatur intrigiert, begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis die Verrechnung abgeschlossen ist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, die intrigierende Kreatur zu entfernen, nachdem du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, aber bevor sie eine Marke erhält.
- Falls keine Karte abgeworfen wird, z. B. weil jener Spieler keine Karten auf der Hand hat und ein Effekt besagt, dass er keine Karten ziehen kann, erhält die intrigierende Kreatur keine +1/+1-Marke.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur anweist, zu intrigieren, jene Kreatur aber das Spiel verlassen hat, intrigiert die Kreatur trotzdem. Falls du auf diese Weise eine Nichtland-Karte abwirfst, legst du keine +1/+1-Marke auf irgendetwas. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „wenn [die Kreatur] intrigiert“, werden ausgelöst.

Wiederkehrender Begriff: Modifiziert

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

Kostümschrank

{1} {W}

Artefakt

Dieses Artefakt kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

{T}: Bewege eine +1/+1-Marke von diesem Artefakt auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Immer wenn eine modifizierte Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, lege eine +1/+1-Marke auf dieses Artefakt. *(Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.)*

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

Wiederkehrende Mechanik: doppelseitige Karten

Doppelseitige Karten kehren mit einigen mechanischen Änderungen an ihrer Funktionsweise zurück. Die doppelseitigen Karten in diesem Set sind modale doppelseitige Karten, was bedeutet, dass du die Wahl hast, welche Seite du aus deiner Hand wirkst, und sie haben auch eine Fähigkeit, die sie transformieren lässt. Bisherige modale doppelseitige Karten konnten nicht transformieren, aber eine neue Regeländerung erlaubt modalen doppelseitigen Karten zu transformieren, solange ihre andere Seite ein Permanent ist. Diese Änderung betrifft auch ältere modale doppelseitige Karten.

Peter Parker
{1}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Held
0/1
Wenn Peter Parker ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/1 grünen Spinne-Kreaturenspielstein mit Reichweite.
{1}{G}{W}{U}: Transformiere Peter Parker. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.
//
Spider-Man
{1}{G}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Held
4/4
Wachsamkeit, Reichweite
Jeder legendäre Zauberspruch, den du wirkst und der eine oder mehrere Farben hat, hat Netzschuss {G}{W}{U}. *(Du kannst einen Zauberspruch für seine Netzschuss-Kosten wirken, falls du zusätzlich eine getappte Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst.)*

Mit modalen doppelseitigen Karten spielen

- Um zu bestimmen, ob es legal ist, eine modale doppelseitige Karte zu spielen, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die du spielen möchtest, und ignoriere die Eigenschaften der anderen Seite. Falls dich beispielsweise ein Effekt daran hindert, Zaubersprüche mit Manabetrag 2 oder weniger zu wirken, kannst du Peter Parker nicht wirken, aber du kannst Spider-Man trotzdem wirken.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, aus einer Gruppe von Karten ein Land zu spielen oder einen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine modale doppelseitige Karte mit jeder beliebigen Seite spielen bzw. wirken, die die Kriterien des Effekts erfüllt. Falls ein Effekt es dir beispielsweise erlaubt, Spinne-Zaubersprüche aus deinem Friedhof zu wirken, kannst du Spider-Man wirken, aber nicht Peter Parker.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, eine Karte mit bestimmten Eigenschaften ins Spiel zu bringen, ohne dass er dich anweist, sie zu spielen oder zu wirken, werden nur die Eigenschaften der Vorderseite einer modalen doppelseitigen Karte betrachtet, um zu ermitteln, ob die Erlaubnis für die Karte gilt. Falls dies der Fall ist, kommt sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel.
- Der Manabetrag einer modalen doppelseitigen Karte basiert auf den Eigenschaften der Seite, die betrachtet wird. Auf dem Stapel oder im Spiel wird die jeweils aufgedeckt liegende Seite betrachtet. In allen anderen Zonen wird nur die Vorderseite betrachtet. Das unterscheidet sich von der Ermittlung des Manabetrags anderer doppelseitiger Karten.
- Eine modale doppelseitige Karte kann transformiert werden oder transformiert ins Spiel gebracht werden. Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln. Falls ein Effekt dich anweist, eine modale doppelseitige

Karte im Spiel zu transformieren, transformiert sie nur, falls ihre andere Seite einen Permanent-Typ hat (das heißt, falls ihre andere Seite weder ein Spontanzauber noch eine Hexerei ist). Falls dies nicht der Fall ist, transformiert sie einfach nicht. Ebenso gilt: Falls ein Effekt versucht, eine modale doppelseitige Karte transformiert ins Spiel zu bringen, kommt sie transformiert ins Spiel, falls ihre Rückseite einen Permanent-Typ hat. Falls dies nicht der Fall ist, bleibt sie einfach in ihrer aktuellen Zone.

Allgemeine Informationen zu doppelseitigen Karten

- Jede Seite einer doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange eine doppelseitige Karte auf dem Stapel liegt oder im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade aufgedeckt ist. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Solange eine doppelseitige Karte nicht auf dem Stapel liegt oder im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften der Vorderseite. Beispielsweise hat die obige Karte im Friedhof auch dann nur die Eigenschaften von Peter Parker, falls sie im Spiel Spider-Man war.
- Falls ein Effekt einen Spieler anweist, einen Kartennamen zu bestimmen, kann der Name von einer der beiden Seiten bestimmt werden. Falls der Effekt oder eine dazugehörige Fähigkeit sich darauf bezieht, dass ein Zauberspruch mit dem bestimmten Namen gewirkt und/oder ein Land mit dem bestimmten Namen gespielt wird, betrachtet er bzw. sie nur den bestimmten Namen, nicht den Namen der anderen Seite.
- In einer Partie Commander wird die Farbidentität einer doppelseitigen Karte durch die Manakosten und Manasymbole auf beiden Seiten zusammen bestimmt. Falls eine der Seiten einen Farbindikator oder einen Standardlandtyp hat, werden diese ebenfalls berücksichtigt.
- Eine oder beide Seiten einer doppelseitigen Karte enthalten möglicherweise einen Hinweis darauf, was sich auf der anderen Seite befindet. Dieser Erinnerungstext hat keine Auswirkungen auf das Spiel.
- Jede doppelseitige Karte hat ein Symbol in der oberen linken Ecke jeder Seite. Bei modalen doppelseitigen Karten in diesem Set sind diese Symbole ein einzelnes schwarzes Dreieck für die Vorderseite und ein doppeltes weißes Dreieck für die Rückseite.

***MAGIC: THE GATHERING* | *MARVEL'S SPIDER-MAN* HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:**

Agent Venom
{2} {B}
Legendäre Kreatur — Symbiont, Soldat, Held
2/3
Aufblitzen
Bedrohlich
Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Falls Agent Venom zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird seine Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst.
-

Alien-Symbiose

{1} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1, hat Bedrohlichkeit und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Symbiont.

Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst.

- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen befolgen, wenn du die Alien-Symbiose mit ihrer letzten Fähigkeit wirkst.

Arachne, psionische Weberin

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Held

3/3

Netzschuss {W} *(Du kannst diesen Zauberspruch für {W} wirken, falls du zusätzlich eine getappte Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst.)*

Sowie Arachne ins Spiel kommt, schaue dir die Hand eines Gegners an und bestimme dann einen Kartentyp außer Kreatur.

Zaubersprüche des bestimmten Typs kosten beim

Wirken {1} mehr.

- Zu den Kartentypen außer Kreatur zählen Artefakt, Hexerei, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Streng genommen könntest du auch Land bestimmen, aber Länder werden niemals gewirkt, also hätte das keinen Effekt. (Dasselbe gilt für Kartentypen, die in den meisten Partien nicht vorkommen, wie Welt oder Komplott.)
- Du kannst keinen Untertyp bestimmen, also beispielsweise keine Kreaturentypen wie Spinne oder Held, keine Artefakttypen wie Schatz oder Speise und keine Verzauberungstypen wie Aura.

Belegter Bagel

{1}

Artefakt — Speise

Teilen — {W}, {T}, opfere dieses Artefakt: Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl. Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Verputzen — {2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte.

- Du kannst die erste Fähigkeit des Belegten Bagels ohne Ziel aktivieren. In jenem Fall ziehst du nur eine Karte, wenn sie verrechnet wird.
 - Falls du für die erste Fähigkeit ein Ziel bestimmst und jenes Ziel illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und du ziehst keine Karte.
-

Bioorganischer Panzer

{2} {W} {U}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, lege sie an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe für jede modifizierte Kreatur, die du kontrollierst, eine Karte.“ (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

Ausrüsten {2}

- Die Anzahl an modifizierten Kreaturen, die du kontrollierst, wird zu dem Zeitpunkt gezählt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, nicht zu dem Zeitpunkt, zu dem jener Schaden zugefügt wurde.

Black Cat, geschickte Diebin

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber, Schurke

2/3

Wenn Black Cat ins Spiel kommt, schaue dir die obersten neun Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl an, schicke zwei davon verdeckt ins Exil und lege dann den Rest in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek. Du kannst die ins Exil geschickten Karten spielen, solange sie im Exil bleiben. Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um auf diese Weise Zaubersprüche zu wirken.

- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du auf diese Weise ein Land spielst oder einen Zauberspruch wirkst.
- Falls die Bibliothek des Gegners weniger als neun Karten enthält, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, schaust du dir alle verbleibenden Karten an.

Carnage, karmesinrotes Chaos

{2} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Symbiont, Schurke

4/3

Verursacht Trampelschaden

Wenn Carnage ins Spiel kommt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält „Diese Kreatur greift in jedem Kampf an, falls möglich“ und „Wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, opfere sie.“

Wahnwitz {B} {R}

- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.

- Falls die zurückgebrachte Kreatur aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist), dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie nicht angreifen.

Damage Control

{3} {G}

Kreatur — Mensch, Bürger

3/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme eines —

- *Reparieren* — Bringe eine Karte deiner Wahl mit Manabetrag 4 oder mehr aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
- *Beschlagnahmen* — Schicke ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil.

- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.

Deckenversteck

{X} {U}

Spontanzauber

Schicke X Artefakte und/oder Kreaturen deiner Wahl ins Exil. Bringe die ins Exil geschickten Karten zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.

- Falls eine doppelseitige Karte auf diese Weise ins Exil geschickt wird, wird sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel zurückgebracht, unabhängig davon, welche Seite oben war, als sie ins Exil geschickt wurde.

Die Echse, Connors Fluch

{2} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Eidechse, Schurke

5/5

Verursacht Trampelschaden

Eidechsen-Formel — Wenn Die Echse, Connors Fluch, ins Spiel kommt, verliert bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl alle Fähigkeiten und wird zu einer grünen Eidechse-Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4.

- Der Effekt der ausgelösten Fähigkeit der Echse endet nicht am Ende des Zuges.

Die mächtigsten Gegner von Spider-Man

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Räuber, Schurke

3/3

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 4 oder mehr wirkst, kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil schicken. Falls du dies tust, kannst du die Karte spielen, bis du eine andere Karte mit dieser Kreatur ins Exil schickst.

- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du auf diese Weise ein Land spielst oder einen Zauberspruch wirkst.

Doc Ocks Tentakel

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn eine Kreatur mit Manabetrag 5 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du diese Ausrüstung an sie anlegen.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +4/+4.

Ausrüsten {5}

- Falls eine Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.

Doctor Octopus, Meisterplaner

{5} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Schurke

4/8

Andere Schurken, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.

Deine maximale Handkartenzahl ist acht.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du weniger als acht Karten auf der Hand hast, ziehe so viele Karten, wie die Differenz beträgt.

- Deine maximale Handkartenzahl wird nur während des Aufräumsegments deines Zuges überprüft. Zu jedem anderen Zeitpunkt darfst du eine beliebige Anzahl an Karten auf der Hand haben.
 - Falls mehrere Effekte deine Handkartenzahl verändern, werden sie in Zeitstempel-Reihenfolge angewendet. Falls du beispielsweise ein Zauberbuch (ein Artefakt, das besagt, dass du keine maximale Handkartenzahl hast) ins Spiel bringst und dann Doctor Octopus, Meisterplaner, ins Spiel bringst, ist deine maximale Handkartenzahl acht. Falls jene Permanente jedoch in umgekehrter Reihenfolge ins Spiel kommen, hast du keine maximale Handkartenzahl.
 - Die Anzahl an Karten, die du letztendlich ziehst, kann von Ersatzeffekten beeinflusst werden. Falls du beispielsweise sechs Karten auf der Hand hast, sowie Doctor Octopus' letzte Fähigkeit verrechnet wird, und du ebenfalls eine Gedankenspiegelung kontrollierst (eine Verzauberung, die besagt, „Falls du eine Karte ziehen würdest, ziehe stattdessen zwei Karten“), ziehst du vier Karten.
-

Dream-Team

{3} {G}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls du ein Permanent mit Manabetrag 4 oder mehr kontrollierst.

Eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Jede fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls ein Permanent im Spiel {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn sein Manabetrag ermittelt wird.

Eddie Brock

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held, Schurke

3/3

Wenn Eddie Brock ins Spiel kommt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 1 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

{3} {B} {R} {G}: Transformiere Eddie Brock. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

//

Venom, todbringender Beschützer

{3} {B} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Symbiont, Held, Schurke

5/5

Bedrohlich, verursacht Trampelschaden, Eile
Immer wenn Venom angreift, kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, ziehe X Karten, dann kannst du eine Permanent-Karte mit Manabetrag X oder weniger aus deiner Hand ins Spiel bringen, wobei X gleich dem Manabetrag der geopferten Kreatur ist.

- Falls eine Kreatur oder eine Karte auf der Hand oder im Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.

Electro, Angriffsbatterie

{1} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

2/3

Fliegend

Du behältst unverbrauchtes rotes Mana, sowie Segmente und Phasen enden.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge {R}.

Wenn Electro das Spiel verlässt, kannst du {X} bezahlen. Wenn du dies tust, fügt er einem Spieler deiner Wahl X Schadenspunkte zu.

- Solange Electro im Spiel ist, behältst du unverbrauchtes rotes Mana auf unbestimmte Zeit. Das bedeutet: Falls du in einem Segment oder einer Phase rotes Mana erzeugst, kannst du es während eines späteren Segments, einer späteren Phase oder sogar in einem späteren Zug ausgeben. Du verlierst weiterhin unverbrauchtes Mana anderer Typen, wenn Segmente und Phasen enden.
- Falls du ein rotes Mana mit besonderen Einschränkungen oder Anmerkungen erzeugst (zum Beispiel mit der letzten Fähigkeit der Arena des Ruhms), bleiben diese erhalten und werden auf jenes Mana angewendet, sowie du es ausgibst.
- Sobald Electro das Spiel verlässt, hast du bis zum Ende des derzeitigen Segments oder der derzeitigen Phase Zeit, alles rote Mana, das du noch hast, auszugeben, bevor du das Mana wie gewohnt verlierst. Außer dem Verlust des Manas gibt es keinen Nachteil für dich.
- Electros letzte Fähigkeit erfordert kein Ziel, wenn sie ausgelöst wird. Du bestimmst den Wert von X, sowie jene Fähigkeit verrechnet wird. Falls du das Mana bezahlst, wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst. Zu diesem Zeitpunkt bestimmst du das Ziel für die Fähigkeit. Spieler können wie gewohnt auf die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit antworten und sie kennen dabei die Anzahl an Schadenspunkten, die zugefügt wird, sowie jene Fähigkeit verrechnet wird.

Flash Thompson, Spider-Fan

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Bürger

2/2

Aufblitzen

Wenn Flash Thompson ins Spiel kommt, bestimme eines oder beides —

- *Niederschreien* — Tappe eine Kreatur deiner Wahl.
- *Heldenverehrung* — Enttappe eine Kreatur deiner Wahl.

- Falls du beide Modi bestimmst, wird der erste Modus ausgeführt und dann wird der zweite Modus ausgeführt. Falls du dasselbe Ziel für beide Modi bestimmst, bedeutet das insbesondere, dass es getappt wird, bevor es enttappt wird.

Freundliche Nachbarschaft

{3}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Land

Wenn diese Aura ins Spiel kommt, erzeuge drei 1/1 grüne und weiße Mensch-Bürger-Kreaturenspielsteine. Das verzauberte Land hat „{1}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jede Kreatur, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

- Die Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, wird ermittelt, sowie die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird.

Grüner Kobold, wiederauferstanden
{3} {B} {R}
Legendäre Kreatur — Goblin, Mensch, Schurke
3/3
Fliegend, Todesberührung
Immer wenn der Grüne Kobold angreift, wirf eine Karte
ab. Ziehe dann für jede Karte, die du in diesem Zug
abgeworfen hast, eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit des Grünen Kobolds zählt die Anzahl an Karten, die du zuvor in diesem Zug abgeworfen hast, einschließlich der Karte, die du für die Fähigkeit des Grünen Kobolds selbst abgeworfen hast. Es spielt keine Rolle, ob der Grüne Kobold im Spiel war, als die Karten abgeworfen wurden.

Gwen Stacy
{1} {R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Darsteller, Held
2/1
Wenn Gwen Stacy ins Spiel kommt, schicke die oberste
Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karte
spielen, solange du diese Kreatur kontrollierst.
{2} {U} {R} {W}: Transformiere Gwen Stacy. Aktiviere
diese Fähigkeit wie eine Hexerei.
//
Ghost-Spider
{2} {U} {R} {W}
Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Held
4/4
Fliegend, Wachsamkeit, Eile
Immer wenn du aus dem Exil ein Land spielst oder einen
Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf Ghost-
Spider.
Entferne zwei Marken von Ghost-Spider: Schicke die
oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in
diesem Zug spielen.

- Das Transformieren von Gwen Stacy führt nicht dazu, dass sie das Spiel verlässt, was bedeutet, dass die Karte, die du ins Exil geschickt hast, als Gwen ins Spiel gekommen ist, immer noch gespielt werden kann, nachdem Gwen transformiert.
 - Ghost-Spiders ausgelöste Fähigkeit wird auch dann ausgelöst, falls der Zauberspruch, den du wirkst, nicht durch eine Karte repräsentiert wird. Falls beispielsweise ein Effekt eine Karte im Exil kopiert und dir erlaubt, die Kopie zu wirken, löst das Wirken jener Kopie Ghost-Spiders ausgelöste Fähigkeit aus.
-

Gwenom die Erbarmungslose

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Symbiont, Spinne, Held

4/4

Todesberührung, Lebensverknüpfung

Immer wenn Gwenom angreift, kannst du dir bis zum Ende des Zuges zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen und Karten oben von deiner Bibliothek spielen. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, bezahle Lebenspunkte in Höhe seines Manabetrags, statt seine Manakosten zu bezahlen.

- Nach der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit lässt Gwenom dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Ausnahme – siehe unten), auch falls du 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. Sobald der Effekt in deinem Aufräumsegment geendet ist, kannst du dir die oberste Karte allerdings nicht mehr anschauen.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst, eine Fähigkeit aktivierst oder eine Sonderaktion durchführst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du auf diese Weise ein Land spielst oder einen Zauberspruch wirkst.
- Du kannst nur dann ein Land oben von deiner Bibliothek spielen, falls du in diesem Zug noch eines spielen darfst.
- 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 für andere Kosten wirkst, „anstatt seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um die Karte zu wirken.

Heldenhaftes Herumhängen

{R}

Hexerei

Bestimme eines —

- *Abendliches Rendezvous* — Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bestimme eine davon. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.
- *Abendliche Patrouille* — Eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten +1/+0 und Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

- Für den ersten Modus bestimmst du, welche Karte du spielen kannst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Die andere Karte bleibt auf unbestimmte Zeit im Exil.

- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du auf diese Weise ein Land spielst oder einen Zauberspruch wirkst.
- Falls du den zweiten Modus bestimmst, bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem du das Heldenhaftes Herumhängen wirkst, ob es ein oder zwei Ziele hat. Falls du zwei Ziele bestimmst, erhält jedes davon +1/+0 und Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

Hochstapler-Syndrom

{4} {U} {U}

Verzauberung

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er nicht legendär ist.

- Abgesehen davon, dass er nicht legendär ist, kopiert der Spielstein genau das, was auf der Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihm liegen oder Auren an es angelegt sind oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls etwas zu einer Kopie des Spielsteins wird, ist die Kopie ebenfalls nicht legendär.

Hydro-Man, flüssiger Verbrecher

{U} {U}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Schurke

2/2

Immer wenn du einen blauen Zauberspruch wirkst und falls Hydro-Man eine Kreatur ist, erhält er +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Zu Beginn deines Endsegments enttappst du Hydro-Man. Bis zu deinem nächsten Zug wird er zu einem Land und erhält „{T}: Erzeuge {U}.“ (*Währenddessen ist er keine Kreatur.*)

- Der Effekt von Hydro-Mans letzter Fähigkeit endet, sowie dein Zug beginnt. Du hast keine Gelegenheit, Hydro-Man für {U} zu tappen, sobald dein Zug begonnen hat.
- Nachdem die ausgelöste Fähigkeit jedoch während deines Endsegments verrechnet wurde, kannst du ihn auch dann für {U} tappen, falls er in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.

Interdimensionale Netzuhr

{4}

Artefakt

Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

{T}: Erzeuge zwei Mana in beliebiger Farbkombination.

Gib dieses Mana nur aus, um Zaubersprüche aus dem Exil zu wirken.

- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du auf diese Weise ein Land spielst oder einen Zauberspruch wirkst.
- Mana von der letzten Fähigkeit der Interdimensionalen Netzuhr kann für beliebige Zaubersprüche ausgegeben werden, die du aus dem Exil wirkst, nicht nur Zaubersprüche, die du mithilfe ihrer ersten Fähigkeit aus dem Exil wirkst.

J. Jonah Jameson

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Bürger

2/2

Wenn J. Jonah Jameson ins Spiel kommt, verdächtige bis zu eine Kreatur deiner Wahl. *(Eine verdächtige Kreatur hat Bedrohlichkeit und kann nicht blocken.)*

Immer wenn eine Kreatur mit Bedrohlichkeit, die du kontrollierst, angreift, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

- Immer wenn ein Effekt eine Kreatur verdächtigt, wird sie verdächtigt. Sie erhält Bedrohlichkeit und „Diese Kreatur kann nicht blocken“, solange sie verdächtigt ist. Sie bleibt verdächtigt, bis sie das Spiel verlässt oder ein anderer Effekt dazu führt, dass sie nicht mehr verdächtigt ist.
- Falls eine verdächtige Kreatur alle Fähigkeiten verliert, verliert sie Bedrohlichkeit und „Diese Kreatur kann blocken“, aber sie hört nicht auf, verdächtigt zu sein.
- Verdächtigt zu sein ist kein kopierbarer Wert. Falls ein Permanent zu einer Kopie einer verdächtigten Kreatur wird, ist es nicht verdächtigt.
- Falls eine Kreatur bereits verdächtigt ist, hat es keinen Effekt, sie erneut zu verdächtigen.
- Obwohl JJJ nur eine Kreatur verdächtigt, wenn er ins Spiel kommt, gibt es im Allgemeinen keine Obergrenze für die Anzahl an Kreaturen, die verdächtigt sein können. Eine neue Kreatur zu verdächtigen führt nicht dazu, dass andere Kreaturen aufhören, verdächtigt zu sein.

Jackal, genialer Genetiker

{G} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Schurke

1/1

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du einen Kreaturenzauber mit Manabetrag gleich der Stärke von Jackal wirkst, kopiere jenen Zauberspruch, außer dass die Kopie nicht legendär ist.

Lege dann eine +1/+1-Marke auf Jackal. *(Die Kopie wird zu einem Spielstein.)*

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag jenes Zauberspruchs zu ermitteln.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.

Kostümschrank

{1} {W}

Artefakt

Dieses Artefakt kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

{T}: Bewege eine +1/+1-Marke von diesem Artefakt auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Immer wenn eine modifizierte Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, lege eine +1/+1-Marke auf dieses Artefakt. (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

- Die +1/+1-Marken auf dem Kostümschrank betreffen ihn selbst nicht, es sei denn, er wird irgendwie zu einer Kreatur.
- Hat der Kostümschrank keine +1/+1-Marken mehr, bleibt er im Spiel. Allerdings hat das Aktivieren seiner zweiten Fähigkeit keinen Effekt.
- Falls der Kostümschrank zu dem Zeitpunkt, zu dem seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, das Spiel verlassen hat oder keine +1/+1-Marken mehr hat, legst du keine +1/+1-Marke auf die Kreatur deiner Wahl. Falls die Kreatur ein illegales Ziel wird oder aus irgendeinem anderen Grund keine +1/+1-Marke auf sie gelegt werden kann, entfernst du keine +1/+1-Marke vom Kostümschrank.

Kraven, stolzer Beutegreifer

{1} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Schurke

*/4

Wachsamkeit

Ende der Nahrungskette — Kravens Stärke ist gleich dem höchsten Manabetrag unter den Permanenten, die du kontrollierst.

- Falls ein Permanent im Spiel {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn sein Manabetrag ermittelt wird.

Lady Octopus, inspirierte Erfinderin

{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Schurke

0/2

Immer wenn du deine erste oder zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, lege eine Innovationsmarke auf Lady Octopus.

{T}: Du kannst einen Artefaktzauber mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Innovationsmarken auf Lady Octopus aus deiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Der Zauberspruch wird gewirkt, sowie Lady Octopus' letzte Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, ihn erst später zu wirken.
- Du musst keinen Zauberspruch wirken, sowie jene Fähigkeit verrechnet wird. Lass dich nicht schief angucken, falls du dich aus irgendeinem genialen Grund dagegen entscheidest.

Lauernde Echsen

{1} {G}

Kreatur — Eidechse, Schurke

1/3

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 4 oder mehr wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

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

Madame Web, die Hellscherin

{4} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Mutant, Berater

4/4

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

Du kannst Spinne- und Nichtkreatur-Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek wirken.

Immer wenn du angreifst, kannst du eine Karte millen.

(Du kannst die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof legen.)

- Madame Web lässt dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch dann, 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 die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, wenn du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst.

Maximum Carnage

{4} {R}

Verzauberung — Sage

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

I — Bis zu deinem nächsten Zug greift jede Kreatur in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.

II — Erzeuge {R} {R} {R}.

III — Diese Sage fügt jedem Gegner 5 Schadenspunkte zu.

- Maximum Carnages erste Kapitel-Fähigkeit betrifft alle Kreaturen bis zu deinem nächsten Zug, unabhängig davon, ob sie zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wurde, im Spiel waren oder nicht.
- Falls eine von der ersten Kapitel-Fähigkeit betroffene Kreatur aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist), dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie nicht angreifen.
- Falls eine Kreatur jedoch keinen anderen Spieler als dich angreifen kann, muss sie dich (es sei denn, du kontrollierst sie) oder einen Planeswalker oder eine Schlacht angreifen, den bzw. die sie angreifen kann.
- Zwar sind die Effekte der ersten Kapitel-Fähigkeit dieselben wie die der Schlüsselwortaktion Anstacheln, aber jene Fähigkeit führt nicht dazu, dass irgendwelche Kreaturen angestachelt werden. Effekte, die sich auf „angestachelte Kreaturen“ beziehen, werden nicht angewendet.

Mister Negative

{5} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

5/5

Wachsamkeit, Lebensverknüpfung

Dunkelkraft-Inversion — Wenn Mister Negative ins Spiel kommt, kannst du mit einem Gegner deiner Wahl den Lebenspunktstand tauschen. Falls du auf diese Weise Lebenspunkte verloren hast, ziehe entsprechend viele Karten.

- Wenn die Lebenspunktstände getauscht 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.
- Falls ein Spieler keine Lebenspunkte dazuerhalten kann, kann dieser Spieler seinen Lebenspunktstand nicht mit einem Spieler tauschen, dessen Lebenspunktstand höher ist. Ebenso kann ein Spieler, der keine Lebenspunkte verlieren kann, seinen Lebenspunktstand nicht mit einem Spieler tauschen, dessen Lebenspunktstand niedriger ist.

Molten Man, verkörpertes Inferno

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Schurke

0/0

Wenn Molten Man ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Gebirge-Standardlandkarte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

Molten Man erhält +1/+1 für jedes Gebirge, das du kontrollierst.

Wenn Molten Man das Spiel verlässt, opfere ein Land.

- Falls Molten Man das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wurde, wird die Verlässt-das-Spiel-Fähigkeit zuerst verrechnet und du opferst ein Land, bevor du deine Bibliothek nach einem Gebirge durchsuchst.

Mysterio, Meister der Illusion

{3} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

3/3

Wenn Mysterio ins Spiel kommt, erzeuge für jeden Nichtspielstein-Schurken, den du kontrollierst, einen 3/3 blauen Illusion-Schurke-Kreaturenspielstein. Schicke jene Spielsteine ins Exil, wenn Mysterio das Spiel verlässt.

- Falls Mysterio das Spiel verlässt, bevor die Spielsteine erzeugt werden, wird die Fähigkeit, die sie entfernt, nie ausgelöst.
-

Norman Osborn

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Schurke

1/1

Norman Osborn kann nicht geblockt werden.

Immer wenn Norman Osborn einem Spieler

Kampfschaden zufügt, intrigiert er. *(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.)*

{1} {U} {B} {R}: Transformiere Norman Osborn.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

//

Grüner Kobold

{1} {U} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Mensch, Schurke

3/3

Fliegend, Bedrohlich

Zaubersprüche, die du aus deinem Friedhof wirkst,

kosten beim Wirken {2} weniger.

Koboldformel — Jede Nichtland-Karte in deinem Friedhof hat Wahnwitz. Die Wahnwitz-Kosten sind gleich ihren Manakosten. *(Du kannst eine Karte für ihre Wahnwitz-Kosten aus deinem Friedhof wirken, falls du sie in diesem Zug abgeworfen hast. Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin.)*

- Die kostenreduzierende Fähigkeit des Grünen Kobolds reduziert nur den generischen Teil der Kosten eines Zauberspruchs. Falls du beispielsweise einen Zauberspruch aus deinem Friedhof wirkst, der normalerweise {1} {B} kosten würde, musst du {B} bezahlen, um ihn zu wirken.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit des Grünen Kobolds selbst erlaubt dir nicht, Zaubersprüche aus deinem Friedhof zu wirken. Sie reduziert nur die Kosten von Zaubersprüchen, die dir ein anderer Effekt zu wirken erlaubt (wie jener der letzten Fähigkeit des Grünen Kobolds).

Oscorp Industries

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

Wenn dieses Land aus einem Friedhof ins Spiel kommt, verlierst du 2 Lebenspunkte.

{T}: Erzeuge {U}, {B} oder {R}.

Wahnwitz (Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof spielen, falls du sie in diesem Zug abgeworfen hast. Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin.)

- Du kannst Oscorp Industries nur dann mit seiner Wahnwitz-Fähigkeit spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen kannst. Es sind keine Kosten damit verbunden, ein Land zu spielen; du spielst es einfach nur aus deinem Friedhof.
-

Peter Parkers Kamera

{1}

Artefakt

Dieses Artefakt kommt mit drei Filmmarken ins Spiel.

{2}, {T}, entferne eine Filmmarke von diesem Artefakt:

Kopiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner

Wahl, die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die

Kopie bestimmen.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
 - Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“ oder „zu Beginn“ in ihrem Erinnerungstext.
 - Die Fähigkeit von Peter Parkers Kamera hat eine Fähigkeit auf dem Stapel als Ziel und erzeugt ein weiteres Vorkommen jener Fähigkeit auf dem Stapel. Kein Objekt erhält durch sie eine Fähigkeit.
 - Die Quelle der Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
 - Falls die Fähigkeit modal ist (wenn sie also mit: „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), wird der bestimmte Modus mitkopiert und kann nicht geändert werden.
 - Falls die kopierte Fähigkeit ein X hatte, dessen Wert beim Aktivieren festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
 - Falls die Fähigkeit Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
 - Du kannst nicht bestimmen, Aktivierungskosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit der ursprünglichen Fähigkeit bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten für die Kopie bezahlt worden wären.
 - Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen der Fähigkeit getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird. Falls eine ausgelöste Fähigkeit verlangt, Kosten zu bezahlen, bezahlst du die Kosten für die Kopie separat.
 - Falls eine Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien dieser 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 Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls beispielsweise die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit von Spot, lebendes Portal, kopiert wird und vier Karten ins Exil geschickt werden, werden sie alle zurückgebracht, wenn Spot, lebendes Portal, stirbt.
 - 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 eine Fähigkeit versucht, einen Spielstein zu erzeugen, der eine Kopie der „ins Exil geschickten Karte“ ist, erzeugt sie für jede Karte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, einen Spielstein, der eine Kopie jener ins Exil geschickten Karte ist.
-

Reporter des Daily Bugle

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Bürger

2/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme eines —

- *Lobeshymne* — Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.
- *Investigativer Journalismus* — Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.
-

Sandman, wandelbarer Schurke

{1}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Sand, Elementarwesen, Schurke

/

Sandmans Stärke und Widerstandskraft sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.

Sandman kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

{3}{G}{G}: Bringe diese Karte und eine Länderkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Sandmans erste Fähigkeit wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
 - Sandmans zweite Fähigkeit wird nur zu dem Zeitpunkt angewendet, zu dem Blocker deklariert werden. Falls Sandman beispielsweise von einer Kreatur mit Stärke 4 geblockt wird und dann ein Effekt jener Kreatur -3/-0 gibt, hört sie nicht auf, Sandman zu blocken.
-

Scarlet Spider, Ben Reilly

{1}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Held

4/3

Netzschuss {R}{G} (*Du kannst diesen Zauberspruch für {R}{G} wirken, falls du zusätzlich eine getappte Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst.*)

Verursacht Trampelschaden

Sensationelle Rettungsaktion — Falls Scarlet Spider für seine Netzschuss-Kosten gewirkt wurde, kommt er mit X +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich dem Manabetrag der zurückgebrachten Kreatur ist.

- Verwende den Manabetrag der Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln. Falls sie {X} in ihren Manakosten hatte, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.
-

Spider-Punk

{1} {R}

Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Held

2/1

Aufruhr (*Du bestimmst, ob diese Kreatur mit einer +1/+1-Marke oder mit Eile ins Spiel kommt.*)

Andere Spinnen, die du kontrollierst, haben Aufruhr.

Zaubersprüche und Fähigkeiten können nicht neutralisiert werden.

Schaden kann nicht verhindert werden.

- Aufruhr ist ein Ersatzeffekt. Spieler können nicht darauf antworten, dass du eine +1/+1-Marke oder Eile bestimmst.
- Falls eine Kreatur mit Aufruhr ins Spiel kommt und keine +1/+1-Marken auf sie gelegt werden können, erhält sie Eile.
- Falls du bestimmst, dass eine Kreatur mit Aufruhr Eile erhalten soll, erhält sie diese Fähigkeit dauerhaft. Sie verliert sie nicht, sowie der Zug endet oder falls ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt.
- Während Spider-Punk im Spiel ist, können Zaubersprüche und Fähigkeiten trotzdem das Ziel eines anderen Zauberspruchs oder einer anderen Fähigkeit sein, der bzw. die sie neutralisieren würde, aber sie werden dann nicht neutralisiert, sowie jener Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit verrechnet wird.

Spider-Versum

{3} {R} {R}

Verzauberung

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

Immer wenn du einen Zauberspruch von irgendwoher außer aus deiner Hand wirkst, kannst du ihn kopieren.

Falls du dies tust, kannst du neue Ziele für die Kopie bestimmen. Falls die Kopie ein Permanent-Zauberspruch ist, erhält sie Eile. Tue dies nur einmal pro Zug.

- Falls du, solange du das Spider-Versum kontrollierst, auch ein legendäres Spinne-Permanent und ein einziges legendäres Nicht-Spinne-Permanent mit demselben Namen kontrollierst, führt die Legendenregel nicht dazu, dass du eine der beiden auf deinen Friedhof legst.
 - Falls du, solange du das Spider-Versum kontrollierst, auch mehr als ein legendäres Nicht-Spinne-Permanent und mindestens ein legendäres Spinne-Permanent allesamt mit demselben Namen kontrollierst, wird die Legendenregel nur auf die Nicht-Spinne-Permanente angewendet. Du musst eines der Nicht-Spinne-Permanente bestimmen, das du behalten möchtest, und die übrigen Nicht-Spinne-Permanente mit jenem Namen auf deinen Friedhof legen. Du kannst nicht eines der Spinne-Permanente mit jenem Namen als jenes bestimmen, das du behältst, und du kannst auf diese Weise keine der Spinnen auf deinen Friedhof legen.
 - Sobald du bestimmst, einen Zauberspruch mit der letzten Fähigkeit des Spider-Versums zu kopieren, wird jene Fähigkeit für die Dauer jenes Zuges nicht erneut ausgelöst. Alle Vorkommen jener Fähigkeit, die sich bereits auf dem Stapel befinden, wenn du bestimmst, einen Zauberspruch zu kopieren, haben keinen Effekt.
 - Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
-

Spinnensinn

{1} {U}

Spontanzauber

Netzschuss {U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für {U} wirken, falls du zusätzlich eine getappte Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst.)*

Neutralisiere einen Spontanzauber, eine Hexerei oder eine ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“ oder „zu Beginn“ in ihrem Erinnerungstext.

Spinneret und Spiderling

{R}

Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Held

1/2

Immer wenn du mit zwei oder mehreren Spinnen angreifst, lege eine +1/+1-Marke auf Spinneret und Spiderling.

Immer wenn Spinneret und Spiderling 4 oder mehr Schadenspunkte zufügen, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Die Spielregeln betrachten Spinneret und Spiderling als eine einzige Spinne.
- Spinneret und Spiderling müssen nicht eine der zwei oder mehr Spinnen sein, mit denen du angreifst, um zu bewirken, dass ihre erste Fähigkeit ausgelöst wird.
- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du auf diese Weise ein Land spielst oder einen Zauberspruch wirkst.

Spot, lebendes Portal

{3} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Schurke

4/4

Wenn Spot ins Spiel kommt, schicke bis zu ein Nichtland-Permanent deiner Wahl und bis zu eine Nichtland-Permanent-Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.

Wenn Spot stirbt, lege ihn unter die Bibliothek seines Besitzers. Falls du dies tust, bringe die ins Exil geschickten Karten auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Falls Spot ein Spielstein ist, kannst du ihn nicht aus deinem Friedhof bewegen, wenn er stirbt, daher werden die ins Exil geschickten Karten nicht zurückgebracht.
-

Superior Spider-Man

{2} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Held

4/4

Verstandestausch — Du kannst Superior Spider-Man als Kopie einer Kreaturenkarte in einem Friedhof ins Spiel kommen lassen, außer dass sein Name Superior Spider-Man ist und er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein 4/4 Spinne-Mensch-Held ist. Wenn du dies tust, schicke jene Karte ins Exil.

- Falls die kopierte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Behandle Superior Spider-Man so, als wäre er die bestimmte Karte, sowie er ins Spiel kommt (mit den erwähnten Ausnahmen). Alle „sowie diese Kreatur ins Spiel kommt“- „diese Kreatur kommt mit ... ins Spiel“- und „wenn diese Kreatur ins Spiel kommt“-Fähigkeiten der bestimmten Karte funktionieren.

Wütende Meute

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Bürger

2/2

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 4 oder mehr wirkst, fügt diese Kreatur jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

{5} {R}: Lege zwei +1/+1-Marken auf diese Kreatur.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

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

MAGIC: THE GATHERING | MARVEL'S SPIDER-MAN QUELLENMATERIAL-KARTEN OHNE RAND – KARTENSPEZIFISCHES:

Agentin der Gegenseite

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Räuber

3/2

Aufblitzen

Du kontrollierst deine Gegner, während sie ihre Bibliotheken durchsuchen.

Während ein Gegner seine Bibliothek durchsucht, schickt er jede Karte, die er findet, ins Exil. Du kannst jene Karten spielen, solange sie im Exil bleiben, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana beliebiger Farbe.

- Solange du einen Gegner kontrollierst, triffst du alle Entscheidungen für jenen Spieler. Da der Kontrolleffekt jedoch auf die Zeit beschränkt ist, in der der Spieler seine Bibliothek durchsucht, ist es unwahrscheinlich, dass er andere Entscheidungen treffen darf als die, was er finden möchte.

- Du kannst den Spieler in seiner Bibliothek keine Karten finden lassen, die nicht in der Suchanweisung erwähnt werden. Falls der Gegner beispielsweise seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsucht, kannst du ihn nicht eine andere Karte, z. B. eine Kreaturenkarte, finden lassen.
- Falls die Suchanweisung eine Eigenschaft der zu suchenden Karte enthält, z. B. eine Farbe oder einen Kartentyp, kannst du den Gegner keine Karten finden lassen. Falls die Bibliothek einfach nach einer Anzahl an Karten durchsucht werden soll, ohne dass eine Eigenschaft angegeben wird, musst du den Spieler entsprechend viele Karten finden lassen (oder so viele wie möglich, falls seine Bibliothek nicht so viele Karten enthält).
- Solange du einen Gegner kontrollierst, kannst du für jenen Spieler keine Entscheidungen in Bezug auf Turnierregeln treffen. Du kannst ihn nicht aufgeben oder einem Intentional Draw zustimmen lassen.
- Die beim Durchsuchen der Bibliothek gefundenen Karten werden ins Exil geschickt, statt sie dorthin zu legen, wohin sie der Zauberspruch oder die Fähigkeit den Gegner zu legen anweist. Alle anderen Effekte, die der Zauberspruch oder die Fähigkeit hat, werden weiterhin angewendet. Falls sich ein solcher Effekt auf die gefundenen Karten bezieht, kann er sie im Exil nicht sehen.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen Gegner, den du kontrollierst, anweist, mehrere Zonen, einschließlich der Bibliothek, zu durchsuchen, entscheidest du für jede der Zonen, welche Karten er dort findet. Er schickt alle Karten ins Exil, die er in diesen Zonen findet.
- Falls mehr als ein Spieler eine Agentin der Gegenseite kontrolliert und ein anderer Spieler seine Bibliothek durchsucht, kontrolliert der Beherrscher der Agentin der Gegenseite, die zuletzt ins Spiel gekommen ist, jenen Spieler beim Durchsuchen. Da die letzte Fähigkeit jeder Agentin der Gegenseite versucht, die Karte ins Exil zu schicken und die Berechtigung zu erteilen, sie zu spielen, bestimmt der Besitzer der ins Exil geschickten Karte, welcher Effekt gewinnt. Jener Besitzer ist dann jedoch unter der Kontrolle eines anderen Spielers, sodass der Spieler, der jenen Besitzer kontrolliert, eigentlich die Entscheidung trifft. Mit anderen Worten: Der Spieler, der die Agentin der Gegenseite kontrolliert, deren Effekt angewendet wird (und damit den Gegner kontrolliert), kann bestimmen, sich selbst alle Berechtigungen zum Spielen zu geben, es sei denn, er ist gerade sehr großzügig.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für jede ins Exil geschickte Karte beachten. Falls eine davon eine Länderkarte ist, kannst du sie nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie.

Alibou, Uralter Zeuge

(Alternativer Name: Iron Spider, Bürgerkriegskämpfer)

{3} {R} {W}

Legendäre Artefaktkreatur — Golem

4/5

Andere Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, haben

Eile.

Immer wenn eine oder mehrere Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, angreifen, fügt Iron Spider einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu und du wendest Hellsicht X an, wobei X gleich der Anzahl an getappten Artefakten ist, die du kontrollierst.

- Falls Alibou das Spiel verlässt, verlieren Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, Eile. Falls sie nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle waren und nicht auf andere Weise Eile haben, können sie in diesem Zug nicht angreifen. Falls sie bereits angegriffen haben und dann Eile verlieren, werden sie nicht aus dem Kampf entfernt, und sie bleiben Angreifer.
- Du bestimmst ein Ziel, sowie Alibous ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird. Falls dieses Ziel nicht legal ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet, und du wendest nicht Hellsicht an.
- Falls du keine getappten Artefakte kontrollierst, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird (vielleicht weil sie zerstört wurden oder Wachsamkeit hatten), wird kein Schaden zugefügt, und du wendest nicht Hellsicht an.

Arasta die Endlos-Weberin
(Alternativer Name: Meisterweber, Beschützer des Netzes)

{2} {G} {G}

Legendäre Verzauberungskreatur — Spinne

3/5

Reichweite

Immer wenn ein Gegner einen Spontanzauber oder eine

Hexerei wirkt, erzeuge einen 1/2 grünen Spinne-Kreaturenspielstein mit Reichweite.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Brutale Prügel

{3} {R} {R}

Spontanzauber

Wirke diesen Zauberspruch nur während deines Zuges und nur während des Kampfes.

Bestimme eines —

- Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

Verflechtung {1} {R}

- Die zusätzliche Kampfphase folgt direkt auf die Kampfphase, in der die Brutalen Prügel gewirkt wurden. Zwischen den beiden Kampfphasen gibt es keine Hauptphase.

Die innere Bestie

{2} {G}

Spontanzauber

Zerstöre ein Permanent deiner Wahl. Sein Beherrscher erzeugt einen 3/3 grünen Bestie-Kreaturenspielstein.

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Die innere Bestie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Bestie-Spielstein. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (z. B. weil es Unzerstörbarkeit hat), erzeugt sein Beherrscher einen Bestie-Spielstein.

Durchtriebener Nachahmer

{2} {U} {U}

Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Du kannst diese Kreatur als Kopie eines beliebigen Nichtland-Permanents ins Spiel ins Spiel kommen lassen.

- Du bestimmst das Nichtland-Permanent, das der Durchtriebene Nachahmer kopieren soll (falls überhaupt), sowie er ins Spiel kommt. Dies hat jenes Nichtland-Permanent nicht als Ziel.
 - Denk daran: Falls du mehr als ein legendäres Permanent mit demselben Namen kontrollierst, musst du eins davon bestimmen, das im Spiel bleiben soll, und die restlichen auf den Friedhof ihrer Besitzer legen.
 - Falls der Durchtriebene Nachahmer als Kopie eines Planeswalkers ins Spiel kommt, kommt er mit einer Anzahl an Loyalitätsmarken in Höhe der auf der Planeswalker-Karte rechts unten aufgedruckten Loyalität ins Spiel. Er kopiert nicht die Anzahl an Loyalitätsmarken, die auf dem ursprünglichen Planeswalker liegen.
 - Der Durchtriebene Nachahmer kopiert genau das, was auf das bestimmte Permanent aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent kopiert selbst etwas oder ist ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jenes Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte die Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe, Fähigkeiten usw. des Permanents verändert haben.
 - Falls das bestimmte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Falls das bestimmte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert (falls es zum Beispiel selbst ein Durchtriebener Nachahmer ist), kommt dein Durchtriebener Nachahmer als Kopie von (b) ins Spiel.
 - Falls das bestimmte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der Durchtriebene Nachahmer die Originaleigenschaften jenes Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Der Durchtriebene Nachahmer ist kein Spielstein.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des bestimmten Permanents werden ausgelöst, wenn der Durchtriebene Nachahmer ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.
 - Falls der Durchtriebene Nachahmer irgendwie zum selben Zeitpunkt wie ein anderes Permanent ins Spiel kommt, kann er nicht zu einer Kopie jenes anderen Permanents werden. Du kannst zum Kopieren nur ein Nichtland-Permanent bestimmen, das bereits im Spiel ist.
 - Du kannst auch bestimmen, nichts zu kopieren. In diesem Fall kommt der Durchtriebene Nachahmer als eine 0/0 Kreatur ins Spiel und wird sofort auf den Friedhof gelegt (es sei denn, etwas erhöht seine Widerstandskraft über 0).
-

Futter für den Schwarm

{1} {B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags jenes Permanents.

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Futter für den Schwarm verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du verlierst dann keine Lebenspunkte. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), verlierst du Lebenspunkte.
- Die Anzahl der Lebenspunkte, die du verlierst, wird durch den Manabetrag des Permanents, wie es zuletzt im Spiel existierte, bestimmt.
- Falls ein Permanent im Spiel {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn sein Manabetrag ermittelt wird.

Galgenfrist

{1} {W}

Spontanzauber

Bringe einen Zauberspruch deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück.

Ziehe eine Karte.

- Ein Zauberspruch, der auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wird, wird vom Stapel entfernt und daher nicht verrechnet. Dies funktioniert daher auch gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.

Gerechte Strafe

{3} {W}

Spontanzauber

Verhindere allen Schaden, der dir oder Planeswalkern, die du kontrollierst, in diesem Zug von Quellen, die du nicht kontrollierst, zugefügt würde. Falls auf diese Weise Schaden aus einer Quelle, die eine Kreatur ist, verhindert wurde, fügt die Gerechte Strafe jener Kreatur entsprechend viele Schadenspunkte zu. Falls auf diese Weise Schaden aus einer Quelle, die keine Kreatur ist, verhindert wurde, fügt die Gerechte Strafe dem Beherrscher der Quelle entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Der Effekt der Gerechten Strafe ist kein Umlenkungseffekt. Falls die Gerechte Strafe Schaden verhindert, fügt sie (und nicht die ursprüngliche Quelle) dem Permanent bzw. dem Spieler Schadenspunkte als Teil jenes Verhinderungseffekts zu. Die Gerechte Strafe ist die Quelle des neuen Schadens, daher betreffen die Eigenschaften der ursprünglichen Quelle (wie ihre Farbe, oder ob sie Lebensverknüpfung oder Todesberührung hatte) diesen neuen Schaden nicht. Der neue Schaden ist auch dann kein Kampfschaden, falls der verhinderte Schaden Kampfschaden war.
-

Heroische Intervention

{1} {G}

Spontanzauber

Permanente, die du kontrollierst, erhalten Fluchssicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Ein Planeswalker mit Unzerstörbarkeit verliert trotzdem Loyalitätsmarken, sowie ihm Schaden zugefügt wird. Falls keine Loyalitätsmarken auf ihm liegen, wird er auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
- Eine Schlacht mit Unzerstörbarkeit verliert trotzdem Verteidigungsmarken, sowie ihr Schaden zugefügt wird. Falls sie eine Belagerung ist, wird sie trotzdem ins Exil geschickt, wenn die letzte Verteidigungsmarke von ihr entfernt wird, und ihr Beherrscher kann sie trotzdem transformiert wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Hochzeitsring

{2} {W} {W}

Artefakt

Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt und falls es gewirkt wurde, erzeugt ein Gegner deiner Wahl einen Spielstein, der eine Kopie davon ist.

Immer wenn ein Gegner, der ein Artefakt namens Hochzeitsring kontrolliert, während seines Zuges eine Karte zieht, ziehst du eine Karte.

Immer wenn ein Gegner, der ein Artefakt namens Hochzeitsring kontrolliert, während seines Zuges Lebenspunkte dazuerhält, erhältst du entsprechend viele Lebenspunkte dazu.

- Die Auslösebedingungen für die zweite und dritte Fähigkeit des Hochzeitsrings prüfen, ob Gegner Artefakte namens Hochzeitsring kontrollieren, nicht nur die von seiner ersten Fähigkeit erzeugte Spielstein-Kopie.

In Betracht ziehen

{U}

Hexerei

Schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück. Du kannst mischen.

Ziehe eine Karte.

- Falls du bestimmst, deine Bibliothek zu mischen, schließt das auch die drei Karten mit ein, die du gerade angeschaut und oben daraufgelegt hast.
-

In Frieden ruhen

{1} {W}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, schicke alle Friedhöfe ins Exil.

Falls eine Karte oder ein Spielstein von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, schicke sie bzw. ihn stattdessen ins Exil.

- Während In Frieden ruhen im Spiel ist, werden Fähigkeiten, die immer ausgelöst werden, wenn eine Kreatur stirbt, nicht ausgelöst, da Karten und Spielsteine nie auf den Friedhof eines Spielers gelegt werden.
- Falls In Frieden ruhen durch einen Zauberspruch zerstört wird, wird In Frieden ruhen ins Exil geschickt. Dann wird der Zauberspruch auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
- Falls eine Karte abgeworfen wird, solange In Frieden ruhen im Spiel ist, funktionieren Fähigkeiten, die funktionieren, wenn eine Karte abgeworfen wird (wie zum Beispiel die Schlüsselwort-Fähigkeit Wahnsinn) weiterhin, auch wenn die Karte nie in einem Friedhof landet. Außerdem können Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die die Eigenschaften einer abgeworfenen Karte überprüfen (wie beispielsweise die erste Fähigkeit von Chandra der Lodernden), jene Karte im Exil finden.

Leylinien-Verbannung

{5} {W}

Verzauberung

Aufblitzen

Domäne — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Standardlandtyp unter den Ländern, die du kontrollierst, {1} weniger.

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis diese Verzauberung das Spiel verlässt.

- Die Domäne-Fähigkeit der Leylinien-Verbannung ändert ihren Manabetrag nicht, der immer 6 ist.

Lorthos, der Gezeitenmacher

(Alternativer Name: Doc Ock, bewaffnet und gefährlich)

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

Legendäre Kreatur — Oktopus

8/8

Immer wenn Doc Ock angreift, kannst du {8} bezahlen.

Falls du dies tust, tappe bis zu acht Permanente deiner Wahl. Jene Permanente enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihres jeweiligen Beherrschers.

- Du kannst acht (oder weniger) beliebige Permanente als Ziel bestimmen. Du kannst auch Kreaturen als Ziel bestimmen, die bereits getappt sind, und sie müssen nicht vom verteidigenden Spieler kontrolliert werden.
- Falls ein als Ziel bestimmtes Permanent enttappt ist, wenn das nächste Enttappsegment seines Beherrschers beginnt, hat diese Fähigkeit keinen Effekt darauf. Es wird nicht zu einem späteren Zeitpunkt angewendet, wenn es getappt ist und enttappt werden soll.

- Falls ein betroffenes Permanent den Beherrscher wechselt, bevor das Enttappsegment seines alten Beherrschers an die Reihe kam, verhindert diese Fähigkeit, dass es während des nächsten Enttappsegments seines neuen Beherrschers enttappt wird.

Mystische Konfluenz

{3} {U} {U}

Spontanzauber

Bestimme drei. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.
- Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.
- Ziehe eine Karte.

- Egal welche Kombination von Modi du wählst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
- Falls du den mittleren Modus mehr als einmal bestimmst, legst du die Reihenfolge beim Zurückbringen der Kreaturen deiner Wahl fest.
- Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn die Mystische Konfluenz komplett verrechnet wurde.
- Falls eine Mystische Konfluenz kopiert wird, erlaubt dir normalerweise der Effekt, der die Kopie erzeugt, neue Ziele zu bestimmen, aber du kannst keine neuen Modi bestimmen.
- Falls du den ersten und/oder zweiten Modus bestimmst, aber alle Ziele illegal werden, bevor die Mystische Konfluenz verrechnet wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Falls du auch den letzten Modus ein- oder zweimal bestimmst, ziehst du keine Karten. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.

Najeela, die Klingenblüte

(Alternativer Name: Spider-Gwen die Netzkämpferin)

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/2

Immer wenn ein Krieger angreift, kannst du seinen Beherrscher einen getappten und angreifenden 1/1 weißen Krieger-Kreaturenspielstein erzeugen lassen.

{W} {U} {B} {R} {G}: Enttappe alle angreifenden Kreaturen. Sie verursachen Trampelschaden und erhalten Lebensverknüpfung und Eile bis zum Ende des Zuges. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase. Aktiviere diese Fähigkeit nur während des Kampfes.

- Der Beherrscher jedes von Najeela erzeugten Krieger-Spielsteins bestimmt, welchen Spieler oder Planeswalker er angreift. Die Spielsteine müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen wie die Kreatur, die die Fähigkeit ausgelöst hat. Sie können sogar Spieler oder Planeswalker angreifen, die noch nicht angegriffen wurden.

- Obwohl die von Najeelas erster Fähigkeit erzeugten Spielsteine angreifen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. (Dies ist u. a. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.)
- Das Enttappen einer angreifenden Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf.
- Vor der zusätzlichen Kampfphase gibt es keine Hauptphase. Das bedeutet, dass du beispielsweise zwischen den Kämpfen keine Ausrüsten-Fähigkeit aktivieren kannst.

Neun Leben

{1}{W}{W}

Verzauberung

Fluchsicher

Falls eine Quelle dir Schaden zufügen würde, verhindere den Schaden und lege eine Inkarnationsmarke auf diese Verzauberung.

Wenn neun oder mehr Inkarnationsmarken auf dieser Verzauberung liegen, schicke sie ins Exil.

Wenn diese Verzauberung das Spiel verlässt, verlierst du die Partie.

- Falls mehr als eine Quelle dir gleichzeitig Schaden zufügt, verhindere den Schaden von jeder Quelle und lege entsprechend viele Inkarnationsmarken auf Neun Leben, auch falls dies dazu führt, dass mehr als neun Inkarnationsmarken auf Neun Leben liegen.
- Falls Schaden, den eine Quelle zufügen würde, nicht verhindert werden kann, legst du trotzdem eine Inkarnationsmarke auf Neun Leben.
- Sobald sich die erste ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel befindet, wird sie nicht noch einmal ausgelöst, auch nicht, falls mehr Schaden verhindert wird und weitere Inkarnationsmarken auf Neun Leben gelegt werden.
- Falls du die erste ausgelöste Fähigkeit neutralisierst oder auf andere Weise vom Stapel entfernst, wird sie sofort wieder ausgelöst, falls immer noch neun oder mehr Inkarnationsmarken auf Neun Leben liegen.
- Die letzte Fähigkeit von Neun Leben wird unabhängig davon ausgelöst, wie Neun Leben das Spiel verlässt.

Parallel-Leben

{3}{G}

Verzauberung

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

- Alles, was von dem Effekt festgelegt wurde, der den ursprünglichen Spielstein bzw. die ursprünglichen Spielsteine erzeugt, gilt auch für den zusätzlichen Spielstein bzw. die zusätzlichen Spielsteine, die der Ersatzeffekt der Parallel-Leben erzeugt. Falls ein Effekt dich zum Beispiel anweist, einen „getappten und angreifenden“ Spielstein zu erzeugen, werden auch die zusätzlichen Spielsteine getappt und angreifend erzeugt.
- Falls du zwei Parallel-Leben kontrollierst, beträgt die Anzahl an erzeugten Spielsteinen das Vierfache der ursprünglichen Anzahl. Falls du drei kontrollierst, beträgt die Anzahl der erzeugten Spielsteine das Achtfache der ursprünglichen Anzahl und so weiter.

Reanimation

{B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags jener Karte.

- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Die Anzahl an Lebenspunkten, die du verlierst, wird vom Manabetrag der Karte in deinem Friedhof bestimmt, nicht von der Kreatur, sobald sie im Spiel ist.
- Du verlierst die Lebenspunkte, nachdem die Kreatur bereits im Spiel ist. Fähigkeiten, die mit dem Verlust von Lebenspunkten interagieren, wie die des Platin-Emperions, werden auf jenen Verlust von Lebenspunkten angewendet.
- Falls Fähigkeiten dadurch ausgelöst werden, dass die Kreatur ins Spiel kommt, werden jene Fähigkeiten verrechnet, nachdem du Lebenspunkte verlierst. Falls der Verlust von Lebenspunkten dazu führt, dass du die Partie verlierst, werden jene Fähigkeiten nicht verrechnet.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, wird die Kreatur, die du durch die Reanimation kontrollierst, ins Exil geschickt.

Replikationsritual

{2} {U} {U}

Hexerei

Bonus {5}

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, erzeuge stattdessen fünf solcher Spielsteine.

- „Bonus [Kosten]“ bedeutet „Du kannst zusätzlich [Kosten] bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.“
- Falls du beim Wirken eines Zauberspruchs die Bonuskosten bezahlst, gelten die Bonuskosten als bezahlt.
- Die Bonus-Fähigkeit erlaubt dir nicht, Bonuskosten mehr als einmal zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, auf dem Stapel kopierst, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonus) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die Spielsteine kopieren genau das, was auf die ursprüngliche Kreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihm liegen oder Auren an es angelegt sind oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe oder anderes verändert haben.

- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommen die Spielsteine als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopieren die erzeugten Spielsteine die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.

Skithiryx, der Fäulnisdrache

(Alternativer Name: *Venom, König in Schwarz*)

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Drache, Skelett

4/4

Fliegend, Infizieren

{B}: Venom erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

{B} {B}: Regeneriere Venom.

- Schaden, den eine Kreatur mit Infizieren zufügt, führt nicht dazu, dass Schaden auf einer Kreatur vermerkt wird oder ein Spieler Lebenspunkte verliert. Stattdessen führt er dazu, dass entsprechend viele -1/-1-Marken auf jene Kreatur gelegt werden bzw. dem Spieler entsprechend viele Giftmarken gegeben werden. Schaden, der Planeswalkern zugefügt wird, führt immer noch dazu, dass jener Planeswalker entsprechend viele Loyalitätsmarken verliert. Schaden, der Schlachten zugefügt wird, führt immer noch dazu, dass jene Schlacht entsprechend viele Verteidigungsmarken verliert.
- Falls ein Spieler zehn oder mehr Giftmarken hat, verliert er die Partie. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion.
- Die -1/-1-Marken bleiben dauerhaft auf der Kreatur. Sie werden nicht entfernt, falls die Kreatur regeneriert wird oder der Zug endet.
- Schaden aus einer Quelle mit Infizieren ist in jeder Hinsicht Schaden. Falls die Quelle mit Infizieren auch Lebensverknüpfung hat, lässt Schaden, der durch diese Quelle zugefügt wird, ihren Beherrscher auch entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten. Schaden aus einer Quelle mit Infizieren kann verhindert oder umgeleitet werden. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Schaden zugefügt wird, werden also auch entsprechend ausgelöst, falls eine Quelle mit Infizieren Schaden zufügt.
- Das Aktivieren der Regenerationsfähigkeit erzeugt einen Ersatzeffekt, der sich verhält wie ein Schild und das nächste Mal ersetzt, dass Skithiryx in jenem Zug zerstört würde. Der Schild funktioniert gegen Effekte, die Skithiryx zu zerstören versuchen, oder gegen tödlichen Schaden, der Skithiryx zugefügt würde.
- Falls der Regenerationsschild verwendet wird, wird Skithiryx nicht zerstört, aber auf Skithiryx vermerkter Schaden wird geheilt, er wird getappt und er wird aus dem Kampf entfernt (falls anwendbar).
- Skithiryx kann auch dann regeneriert werden, falls er sich nicht im Kampf befindet, er bereits getappt ist oder kein Schaden auf ihm vermerkt ist.

Überforderungs-Falle

{2} {U} {U}

Spontanzauber — Falle

Falls ein Gegner in diesem Zug drei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, kannst du {0} bezahlen, statt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen. Schicke eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen deiner Wahl ins Exil.

- Die Bedingung für die alternativen Kosten der Überforderungs-Falle überprüft, ob ein Gegner in diesem Zug drei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, und nicht, ob diese verrechnet wurden.
- Damit die alternativen Kosten der Überforderungs-Falle angewendet werden können, muss ein einzelner Gegner drei oder mehr Zaubersprüche wirken. Drei Gegner, die jeweils einen einzigen Zauberspruch wirken, funktioniert zum Beispiel nicht.
- Falls ein Zauberspruch ins Exil geschickt wird, wird er vom Stapel entfernt und wird daher nicht verrechnet. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, sondern existiert einfach nicht mehr. Dies funktioniert daher auch gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.

Unnachgiebiger Ansturm

{2} {R} {R}

Hexerei

Enttappe alle Kreaturen, die in diesem Zug angegriffen haben. Nach dieser Hauptphase gibt es eine zusätzliche Kampfphase, der eine zusätzliche Hauptphase folgt.

- Falls du es zustande bringst, diesen Zauberspruch in der Hauptphase eines Gegners zu wirken, enttappen die Kreaturen jenes Gegners und jener Gegner kann erneut angreifen. Der Zauberspruch erlaubt dir nicht, während des Zuges jenes Gegners anzugreifen.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, blockt oder geblockt wird, werden in jenem Zug während jedes Kampfes ausgelöst.
- Eine Kreatur, die in jedem Zug angreift, falls möglich, muss in jenem Zug nur einmal angreifen. Sie muss nicht in jenem Zug nicht in jedem Kampf angreifen. Eine Kreatur, die in jedem Kampf angreift, falls möglich, muss jedoch erneut angreifen, falls sie es kann.
- Der Unnachgiebiger Ansturm erzeugt nur dann eine zusätzliche Kampf- und Hauptphase, falls er in einer Hauptphase verrechnet wird.

Verfangen

{1} {G}

Spontanzauber

Verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug zugefügt würde. Angreifende Kreaturen enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihres jeweiligen Beherrschers.

- Die Kreaturen, die nicht enttapt werden, werden zu dem Zeitpunkt ermittelt, zu dem dieser Zauberspruch verrechnet wird.
-

Verhexen
{4} {B} {B}

Hexerei

Zerstöre sechs Kreaturen deiner Wahl.

- Du musst sechs verschiedene Kreaturen als Ziel bestimmen. Falls du das nicht kannst, kannst du Verhexen nicht wirken. Falls einige dieser Kreaturen zu illegalen Zielen werden, bevor der Zauberspruch verrechnet wurde, zerstört das Verhexen trotzdem den Rest von ihnen.

Verlockung der Möglichkeiten

{1} {R}

Spontanzauber

Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Karte ab.

Ziehe zwei Karten.

- Du musst genau eine Karte abwerfen, um die Verlockung der Möglichkeiten zu wirken; du kannst sie nicht wirken, ohne eine Karte abzuwerfen, und du kannst keine zusätzlichen Karten abwerfen.

Weg ins Exil

{W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr

Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer

Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel

bringen und danach mischen.

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

Winde des Wechsels

{R}

Hexerei

Jeder Spieler mischt die Karten aus seiner Hand in seine

Bibliothek und zieht dann entsprechend viele Karten.

- Jeder Spieler zieht Karten in Höhe der Anzahl an Karten, die er in seine eigene Bibliothek gemischt hat.
-

Zersägen

{2} {B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Falls die Kreatur auf diese Weise stirbt, erzeugt ihr Beherrscher zwei Spielsteine, die Kopien jener Kreatur sind, außer dass ihre Stärke die Hälfte der Stärke jener Kreatur und ihre Widerstandskraft die Hälfte der Widerstandskraft jener Kreatur ist. Es wird jedes Mal aufgerundet.

- Falls die Kreatur nicht zerstört wird (vielleicht weil sie Unzerstörbarkeit hat), erzeugt ihr Beherrscher keine Spielsteine. Dasselbe gilt, falls die Kreatur zerstört wird, aber ein Ersatzeffekt sie in eine andere Zone als den Friedhof ihres Besitzers bewegt, zum Beispiel ins Exil.
- Verwende die Stärke und Widerstandskraft, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um die Stärke und Widerstandskraft der Spielsteine zu ermitteln.
- Außer Stärke und Widerstandskraft kopieren die Spielsteine genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur war bereits selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt war, ob auf ihr Marken lagen oder an sie Auren und Ausrüstungen angelegt waren und so weiter.
- Falls die ursprüngliche Kreatur eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit hatte, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft definierte, wird jene Fähigkeit nicht kopiert.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein war, kopieren die neuen Spielsteine die Originaleigenschaften jenes Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopierte, kommen die Spielsteine als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

MAGIC: THE GATHERING | MARVEL'S SPIDER-MAN WILLKOMMENS-DECK – KARTENSPEZIFISCHES:

Doppelter Ärger

{4} {R}

Spontanzauber

Verdopple bis zum Ende des Zuges die Stärke jeder Kreatur, die du kontrollierst.

- Um die Stärke einer Kreatur zu verdoppeln, erhält die Kreatur +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie der Doppelte Ärger verrechnet wird.
-

Ghost-Spider, Gwen Stacy

{3} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Held

4/4

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

Immer wenn Ghost-Spider angreift, fügt sie dem verteidigenden Spieler X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an angreifenden Kreaturen ist.

- Zähle die Anzahl an angreifenden Kreaturen, sowie Ghost-Spiders Fähigkeit verrechnet wird. Falls ein Spieler auf jene Fähigkeit geantwortet hat, indem er Kreaturen aus dem Kampf entfernt hat, kann diese Anzahl sich von der Anzahl an Kreaturen unterscheiden, die angreifend waren, sowie die Fähigkeit ausgelöst wurde.

MJ, aufstrebendes Sternchen

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Darsteller

2/3

Wachsamkeit (*Diese Kreatur wird beim Angreifen nicht getappt.*)

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

- Falls MJ, aufstrebendem Sternchen, zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält sie durch ihre Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um gerettet zu werden.
 - Die Fähigkeit von MJ, aufstrebendem Sternchen, wird für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast.
 - Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit von MJ, aufstrebendem Sternchen, zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
 - Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und die Fähigkeit von MJ, aufstrebendem Sternchen, wird nur einmal ausgelöst.
 - In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit von MJ, aufstrebendem Sternchen, ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht hat.
-

Prowler, fehlgeleiteter Mentor
{2} {G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber, Schurke
3/3
Prowler kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.
Immer wenn Prowler einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Prowlers erste Fähigkeit wird nur zu dem Zeitpunkt angewendet, zu dem Blocker deklariert werden. Falls Prowler beispielsweise von einer Kreatur mit Stärke 4 geblockt wird und dann ein Effekt jener Kreatur -3/-0 gibt, hört sie nicht auf, Prowler zu blocken.

Spider-Man, Miles Morales
{4} {G} {G}
Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Held
5/5
Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden (*Diese Kreatur wird beim Angreifen nicht getappt. Sie kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler zufügen.*)
Immer wenn Spider-Man ins Spiel kommt oder angreift, lege auf jede andere Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Die Kreaturen verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Fähigkeit von Spider-Man, Miles Morales, wird nur ausgelöst, wenn er ins Spiel kommt oder angreift, nicht wenn andere Kreaturen namens Spider-Man ins Spiel kommen oder angreifen.

MAGIC: THE GATHERING | MARVEL'S SPIDER-MAN SZENENBOX – KARTENSPEZIFISCHES:

Kürbisbomben
{1} {R}
Artefakt
{T}, wirf zwei Karten ab: Ziehe drei Karten und lege dann eine Zündermarke auf dieses Artefakt. Es fügt einem Gegner deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie Zündermarken auf ihm liegen. Er übernimmt die Kontrolle über dieses Artefakt.

- Das Abwerfen von zwei Karten ist Teil der Kosten der Fähigkeit, du kannst die Fähigkeit daher nicht aktivieren, falls du nicht mindestens zwei Karten auf der Hand hast.
 - Falls die Kürbisbomben nicht mehr im Spiel sind, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Anzahl an Zündermarken, die auf ihnen lagen, als sie zuletzt im Spiel waren, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.
-

Sensationeller Spider-Man

{1} {W} {U}

Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Held

3/3

Immer wenn der Sensationelle Spider-Man angreift, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke auf sie. Dann kannst du von allen Permanenten insgesamt bis zu drei Betäubungsmarken entfernen. Ziehe so viele Karten, wie auf diese Weise Betäubungsmarken entfernt wurden.

- Du kannst Betäubungsmarken von Permanenten, die du kontrollierst, entfernen sowie auch von Permanenten, die deine Gegner kontrollieren.
- Die Betäubungsmarken müssen nicht von demselben Permanent entfernt werden. Falls ein Gegner beispielsweise drei Permanente kontrolliert, auf denen jeweils zwei Betäubungsmarken liegen, könntest du je eine Betäubungsmarke von jenen Permanenten entfernen.
- 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.“