

## Sethinweise zu *Magic: The Gathering* | *Marvel Super Heroes*

Zusammengestellt von Eric Levine

Fassung vom 10. Juni 2026

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

Neue *Magic: The Gathering* | *Marvel Super Heroes* Karten mit dem Set-Code MSC und MAR sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Sie sind auch in jedem 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.

---

### Neues Schlüsselwort: Superladung

Was wären Superhelden ohne ihre Kräfte? Viele der Helden und Schurken in diesem Release haben *Superladung*-

Fähigkeiten, die sie diese Kräfte entfesseln lassen, wenn sie im Spiel sind. Jede dieser Fähigkeiten kann nur einmal aktiviert werden.

Captain Marvel, Beschützerin der Erde  
{3}{W}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Kree, Held  
5/4  
Aufblitzen  
Fliegend, Lebensverknüpfung  
Superladung — {5}{W}{W}: Lege eine +1/+1-Marke und eine Unzerstörbar-Marke auf Captain Marvel.  
*(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

Fliegender Doombot  
{U}  
Artefaktkreatur — Roboter, Schurke  
1/1  
Fliegend  
Superladung — {5}{U}: Lege drei +1/+1-Marken auf diese Kreatur. *(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

- Eine Superladung-Fähigkeit ist eine besondere Art von aktivierter Fähigkeit. „Superladung — [Kosten]: [Effekt]“ bedeutet: „[Kosten]: [Effekt]. Falls dieses Permanent in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, werden die Kosten dieser Fähigkeit um die Manakosten dieses Permanents reduziert. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal.“
- Falls du die Superladung-Fähigkeit eines Permanents im selben Zug aktivierst, in dem jenes Permanent ins Spiel gekommen ist, werden die Kosten der Superladung-Fähigkeit um die Manakosten jenes Permanents reduziert. Nehmen wir beispielsweise an, du möchtest die Superladung-Fähigkeit des Fliegenden Doombots in dem Zug aktivieren, in dem er ins Spiel kommt. Die Superladung-Fähigkeit des Fliegenden Doombots kostet {5}{U}. Da die Manakosten des Fliegenden Doombots {U} betragen, würde es nur {5} kosten, jene Superladung-Fähigkeit in jenem Zug zu aktivieren.
- Einige Superladung-Fähigkeiten erfordern Ziele oder haben optionale Ziele. Falls für eine Superladung-Fähigkeit ein oder mehrere Ziele bestimmt werden und alle jene Ziele illegal sind, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll (normalerweise weil sie als Antwort das Spiel verlassen haben), wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Da die Superladung-Fähigkeit jedoch bereits aktiviert wurde, kann sie nicht erneut aktiviert werden.

---

### Neues Schlüsselwort: Teamwork

Was ist besser als ein Superheld? Ein ganzes Team natürlich! Einige Zaubersprüche in diesem Release haben die *Teamwork*-Fähigkeit, die es dir erlaubt, Kreaturen, die du kontrollierst, zu tappen, um einen zusätzlichen Effekt aus jenem Zauberspruch zu erhalten.

Helicarrier-Angriff

{W}

Spontanzauber

Teamwork 2 (*Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen tappen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 2 oder mehr haben.*)

Der Helicarrier-Angriff fügt einer angreifenden oder blockenden Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

Falls dieser Zauberspruch mithilfe von Teamwork gewirkt wurde, fügt er jener Kreatur stattdessen 4 Schadenspunkte zu.

Agentin Maria Hill

{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Spion, Held

2/1

Immer wenn Agentin Maria Hill getappt wird, um Teamwork-Kosten zu bezahlen, lege eine +1/+1-Marke auf sie und ziehe eine Karte.

- Falls die Teamwork-Kosten eines Zauberspruchs bezahlt wurden, wird der Zauberspruch „mithilfe von Teamwork gewirkt“.
- Die Teamwork-Fähigkeit lässt dich Teamwork-Kosten nicht mehr als einmal bezahlen.
- Falls du ein Permanent mit einer Teamwork-Fähigkeit ins Spiel bringst, ohne es zu wirken, kannst du auch nicht seine Teamwork-Kosten bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch auf dem Stapel, der mithilfe von Teamwork gewirkt wurde, kopierst, wurde jene Kopie ebenfalls mithilfe von Teamwork gewirkt.
- Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um Teamwork-Kosten zu bezahlen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
- Eine ungetappte Kreatur, die angreift oder blockt, zu tappen, um Teamwork-Kosten zu bezahlen, führt nicht dazu, dass jene Kreatur aufhört, anzugreifen oder zu blocken.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, einen Zauberspruch zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du bestimmen, optionale zusätzliche Kosten wie Teamwork zu bezahlen.

---

### Neuer Verzauberungstyp: Plan

Superschurken haben oft hochtrabende *Pläne*, die sie auszuführen versuchen. Plan ist ein neuer Verzauberungstyp in diesem Release. Bringe einen (oder mehrere) ins Spiel und ernte enorme Belohnungen!

Bau eines kosmischen Würfels

{2} {B}

Verzauberung — Plan

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erzeuge einen 2/1 schwarzen Schurke-Kreaturespielstein mit Bedrohlichkeit und lege eine Planmarke auf diese Verzauberung.

Wenn die siebte Planmarke auf diese Verzauberung gelegt wird, opfere sie. Wenn du dies tust, kontrollierst du einen Gegner deiner Wahl während seines nächsten Zuges. *(Du siehst alle Karten, die jener Spieler sehen könnte, und triffst alle Entscheidungen für ihn.)*

- Plan ist ein Verzauberungstyp, der regeltechnisch keine Bedeutung hat. Er gewährt der Verzauberung keine zugehörigen Fähigkeiten. Die Effekte anderer Karten können sich jedoch auf Pläne oder Plan-Karten beziehen.

---

### Neuer vordefinierter Spielstein: Vibranium

Das seltene Metall *Vibranium* erscheint in Form eines vordefinierten Spielsteins, der von Karten in den Commander-Decks für dieses Set erzeugt wird.

T'Challa, Black Panther

{1} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Held

2/2

Immer wenn T'Challa ins Spiel kommt oder angreift, erzeuge einen getappten Vibranium-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit Unzerstörbarkeit und „{T}: Erzeuge {C}“. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.)*

Immer wenn du einen Artefaktzauber mit Manabetrag 4 oder mehr wirkst, lege zwei +1/+1-Marken auf T'Challa.

- Vibranium-Spielsteine sind eine Sorte vordefinierter Spielsteine. Jeder von ihnen hat den Artefakt-Untertyp Vibranium, Unzerstörbarkeit und „{T}: Erzeuge {C}“. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“
- Du kannst das von einem Vibranium-Spielstein erzeugte {C} für alles verwenden, was kein Nichtartefakt-Zauberspruch ist. Dazu gehört das Bezahlen von Kosten für das Aktivieren von Fähigkeiten von Permanenten, unabhängig davon, ob sie Artefakte sind, das Bezahlen von Abwehr-Kosten und so weiter.

---

### Wiederkehrendes Schlüsselwort: Intrigieren

Schurken lieben es, durch Intrigen ihre Macht zu vergrößern, und alle lieben es, Karten zu ziehen, daher ist es keine Überraschung, dass die *Intrigieren*-Mechanik in diesem Set zurückkehrt.

A.I.M.-Forscher

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Forscher, Schurke

3/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, intrigiert sie.

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

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

- 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 +1/+1-Marke erhält.
- Falls keine Karte abgeworfen wird, wahrscheinlich 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, „immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, intrigiert“, werden ausgelöst.

---

## Wiederkehrende Mechanik: doppelseitige Karten

Doppelseitige Karten kehren erneut zurück! Diejenigen 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. (Bisher konnten modale doppelseitige Karten nicht transformieren, aber eine Regeländerung, die mit dem Release von *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man* in Kraft getreten ist, erlaubt es modalen doppelseitigen Karten zu transformieren, solange die andere Seite ein Permanent ist.)

Bruce Banner

{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Held

1/1

{X}{X}, {T}: Ziehe X Karten. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

{2}{R}{R}{G}{G}: Transformiere Bruce Banner.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

//

Der unglaubliche Hulk

{2}{R}{R}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Gamma, Berserker, Held

8/8

Reichweite, verursacht Trampelschaden

*Erzürnen* — Immer wenn dem unglaublichen Hulk

Schaden zugefügt wird, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Falls er angreift, enttappe ihn und es gibt nach dieser

Phase eine zusätzliche Kampfphase.

## 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 Bruce Banner nicht wirken, aber du kannst den unglaublichen Hulk 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 beispielsweise ein Effekt es dir erlaubt, grüne Zaubersprüche aus deinem Friedhof zu wirken, kannst du den unglaublichen Hulk wirken, aber nicht Bruce Banner.
- 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 weder auf dem Stapel liegt noch im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften der Vorderseite. Beispielsweise hat die obige Karte im Friedhof auch dann nur die Eigenschaften von Bruce Banner, falls sie im Spiel Der unglaubliche Hulk 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.

Der Gedankenstein  
{1}{W}  
Legendäres Artefakt — Infinity, Stein  
Unzerstörbar  
{T}: Erzeuge {W}.  
{5}{W}, {T}: Mache den Gedankenstein nutzbar. (*Ab dann ist seine  $\infty$ -Fähigkeit aktiv.*)  
 $\infty$  — Zu Beginn deines Endsegments schickst du bis zu ein anderes Nichtland-Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, ins Exil. Bringe jene Karte dann unter der Kontrolle ihres Besitzers 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  $\infty$ -Fähigkeit (und theoretisch andere Effekte) überprüfen können.
- Bevor er nutzbar gemacht wurde, hat Der Gedankenstein 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 Gedankensteins wird, muss es separat nutzbar gemacht werden. Ebenso gilt: Falls Der Gedankenstein bereits nutzbar gemacht wurde und zu einer Kopie von etwas anderem wird, bleibt er nutzbar gemacht (wobei das sehr wahrscheinlich nicht relevant sein wird bis der Kopiereffekt endet).

---

## **MAGIC: THE GATHERING | MARVEL SUPER HEROES HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:**

Absorbing Man  
{1}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke  
4/4  
Wachsamkeit  
Zu Beginn deiner ersten Hauptphase wird Absorbing Man bis zu deinem nächsten Zug zu einer Kopie von bis zu einem Artefakt, einer Nicht-Aura-Verzauberung oder einem Land deiner Wahl, außer dass sein Name Absorbing Man ist, er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine legendäre 4/4 Mensch-Schurke-Kreatur ist und Wachsamkeit hat.

- Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopiert Absorbing Man genau das, was auf das Permanent deiner Wahl aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, das Permanent ist selbst eine Kopie oder 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 seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert Absorbing Man die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, wird Absorbing Man zu einer Kopie von (b), mit den aufgelisteten Ausnahmen.

- Wenn Absorbing Man zu einer Kopie des Permanents deiner Wahl wird, kommt er nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.
- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die letzte Fähigkeit von Absorbing Man verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.

Ant-Man, Anführer der Kolonie

{1}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber, Held

2/2

Immer wenn Ant-Man angreift, kannst du {1} bezahlen.

Wenn du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

Immer wenn du eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur legst, erzeuge einen 1/1 grünen Insekt-Kreaturenspielstein.

Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Ant-Mans zweite Fähigkeit wird ausgelöst, immer wenn du aus irgendeinem Grund, nicht nur wegen seiner ersten Fähigkeit, eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur legst.

Arc-Reaktor

{5}

Artefakt

Improvisieren (*Deine Artefakte können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jedem Artefakt, das du tappst, nachdem du mit dem Aktivieren deiner Manafähigkeiten fertig bist, bezahlst du {1}.*)

Dieses Artefakt kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {C}{C}{C}.

- Improvisieren ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Improvisieren wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden.
- Da Improvisieren keine alternativen Kosten darstellt, kann es auch gemeinsam mit alternativen Kosten verwendet werden.
- Improvisieren kann nicht verwendet werden, um für {W}, {U}, {B}, {R}, {G} oder {C} in den Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bezahlen.
- Improvisieren kann nicht verwendet werden, um irgendetwas anderes als die Kosten zum Wirken eines Zauberspruchs zu bezahlen. Es kann zum Beispiel nicht verwendet werden, während eine Fähigkeit verrechnet wird, die besagt: „Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.“
- Falls ein Artefakt, das du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du diese Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt bereits getappt, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst es dann nicht noch einmal für Improvisieren tappen. Ebenso gilt: Falls du ein Artefakt opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren,

während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst, und du kannst es daher nicht für Improvisieren tappen.

- Das Tappen eines Artefakts sorgt nicht dafür, dass seine Fähigkeiten nicht länger angewendet werden, es sei denn, diese Fähigkeiten sagen dies explizit.
- Ausrüstung, die an eine Kreatur angelegt ist, wird nicht getappt, wenn diese Kreatur getappt wird, und die Kreatur wird nicht getappt, wenn die Ausrüstung getappt wird.

---

Ares, Gott des Krieges

{1} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Gott, Krieger, Schurke

4/3

Ares greift in jedem Kampf an, falls möglich.

Immer wenn eine angreifende Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, bringe jene Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls Ares aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter deine Kontrolle gekommen ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
- Ares' zweite Fähigkeit kann auf Ares selbst angewendet werden, falls er stirbt, während er angreift.

---

Arnim Zola, Bio-Fanatiker

{2} {B}

Legendäre Artefaktkreatur — Forscher, Schurke

2/3

{3}, {T}: Erzeuge einen getappten 2/1 schwarzen

Schurke-Kreaturenspielstein mit Bedrohlichkeit.

Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls dein Friedhof zwei oder mehr Kreaturenkarten enthält. *(Er kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

- Sobald du Arnim Zolas Fähigkeit aktiviert hast, verhindert das Entfernen von Kreaturenkarten aus deinem Friedhof nicht, dass die Fähigkeit verrechnet wird.

---

Atlantische Kavallerie

{2} {U}

Kreatur — Meervolk, Soldat

3/2

Wachsamkeit

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben

Zuges ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Die Atlantische Kavallerie muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit ihre Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du sie kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird ihre ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.
-

Attuma, atlantischer Kriegsherr  
{2}{U}{U}  
Legendäre Kreatur — Meervolk, Krieger, Schurke  
3/4

Andere Meervölker, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.  
Immer wenn ein oder mehrere Meervölker, die du kontrollierst, einen Spieler angreifen, ziehe eine Karte.

- Attumas letzte Fähigkeit wird nur einmal für jeden Spieler ausgelöst, den du mit einem oder mehreren Meervölkern angreifst.
  - Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, werden nie als Angreifer deklariert, daher lösen sie Attumas letzte Fähigkeit nicht aus.
- 

Avengers Tower  
Land  
{T}: Erzeuge {C}.  
{T}: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um einen Held-Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit einer Held-Quelle zu aktivieren.  
{4}, {T}: Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Held-Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Eine „Held-Quelle“ ist ein beliebiges Objekt mit dem Kreaturentyp Held. Das heißt, du kannst das Mana zum Beispiel ausgeben, um eine Fähigkeit eines Permanents mit Wandelwicht (einer Schlüsselwortfähigkeit, die ihm alle Kreaturentypen gewährt) oder einer Held-Karte auf deiner Hand oder in deinem Friedhof zu aktivieren.
- 

Avengers, sammeln!  
{4}{W}  
Verzauberung  
Aufblitzen  
Helden, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.  
Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug mit einem Helden angegriffen hast oder ein Held unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, ziehe eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit überprüft, sowie jedes Endsegment beginnt, ob du in diesem Zug mit einem Helden angegriffen hast oder in diesem Zug ein Held unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist. Falls keine dieser Bedingungen erfüllt wurde, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Du kannst während jenes Endsegments nicht rechtzeitig einen Helden unter deiner Kontrolle ins Spiel bringen, um die Fähigkeit auszulösen.
  - Der Held, der früher im Zug angegriffen hat oder ins Spiel gekommen ist, muss nicht immer noch im Spiel oder unter deiner Kontrolle sein, sowie das Endsegment beginnt. Falls du beispielsweise mit einem Helden angreifst und er im Kampf stirbt (vermutlich heldenhaft), wird die ausgelöste Fähigkeit von Avengers, sammeln! trotzdem ausgelöst.
-

Baron Helmut Zemo

{B} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Schurke

3/3

Immer wenn du einen schwarzen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, intrigiert Baron Helmut Zemo.

Prahlen — Schicke eine beliebige Anzahl an schwarzen Karten mit insgesamt fünfzehn oder mehr schwarzen Manasymbolen in ihren Manakosten aus deinem Friedhof ins Exil: Kopiere jene ins Exil geschickten Karten. Du kannst bis zu drei der Kopien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. *(Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls diese Kreatur in diesem Zug als Angreifer deklariert wurde, und nur einmal pro Zug.)*

- Eine Prahlen-Fähigkeit kann jederzeit aktiviert werden, nachdem die Kreatur mit der Fähigkeit als Angreifer deklariert wurde. Dies kann geschehen, bevor Blocker deklariert werden, nachdem Blocker deklariert wurden und bevor Kampfschaden zugefügt wird, während des Kampfes und nachdem Kampfschaden zugefügt wurde, in der Hauptphase nach dem Kampf, im Endsegment oder in einigen ungewöhnlichen Fällen im Aufräumsegment.
  - Falls es nicht dein Zug ist und du die Kontrolle über eine Kreatur mit einer Prahlen-Fähigkeit übernimmst, nachdem diese Kreatur angegriffen hat, kannst du die Prahlen-Fähigkeit der Kreatur aktivieren, falls sie in diesem Zug noch nicht aktiviert wurde.
  - Falls eine Kreatur mit einer Prahlen-Fähigkeit angreifend ins Spiel gebracht wird, wurde sie nie als Angreifer deklariert. Ihre Prahlen-Fähigkeit kann in diesem Zug nicht aktiviert werden.
  - Falls ein Effekt einem Zug zusätzliche Kampfphasen hinzufügt und eine Kreatur mit einer Prahlen-Fähigkeit in diesem Zug mehr als einmal angreift, kann ihre Prahlen-Fähigkeit trotzdem nur einmal aktiviert werden.
  - Hybride Manasymbole, die Schwarz enthalten, werden für die Kosten der Prahlen-Fähigkeit von Baron Helmut Zemo mitgezählt. Eine Karte mit Manakosten von {2}{U/B}{U/B} hat also zum Beispiel zwei schwarze Manasymbole in ihren Manakosten.
  - Du wirkst die Kopien, während die Prahlen-Fähigkeit von Baron Helmut Zemo verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
  - Falls eine der ins Exil geschickten Karten {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du die Kopie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
  - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Teamwork-Kosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es zum Beispiel bei Titania, raubeinige Rauferin, der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
  - Kopien, die du nicht wirkst, hören zum nächsten Zeitpunkt, zu dem zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden, auf zu existieren.
  - Falls du die Prahlen-Fähigkeit von Baron Helmut Zemo erneut aktivierst, kopierst du nur die Karten, die jenes Mal ins Exil geschickt wurden, um die Fähigkeit zu aktivieren. Du kopierst keine Karten, die du beim ersten Mal ins Exil geschickt hast, um die Prahlen-Fähigkeit zu aktivieren.
-

Baron Strucker, Anführer von HYDRA

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

2/2

Schurke-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

Immer wenn ein anderer Schurke unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du ihn intrigieren lassen. Tue dies nur einmal pro Zug. *(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur.)*

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- „Tue dies nur einmal pro Zug“ lässt dir die Wahl, ob du den Schurken intrigieren lassen möchtest oder nicht, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dies nicht tust, wird die Fähigkeit erneut ausgelöst, wenn die Bedingung das nächste Mal erfüllt ist. Sobald du bestimmst, dies zu tun, wird die Fähigkeit für den Rest des Zuges nicht mehr ausgelöst, und andere Vorkommen der Fähigkeit, die bereits ausgelöst wurden und sich auf dem Stapel befinden, haben keinen Effekt.

---

Bau eines kosmischen Würfels

{2} {B}

Verzauberung — Plan

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erzeuge einen 2/1 schwarzen Schurke-Kreaturenspielstein mit Bedrohlichkeit und lege eine Planmarke auf diese Verzauberung.

Wenn die siebte Planmarke auf diese Verzauberung gelegt wird, opfere sie. Wenn du dies tust, kontrollierst du einen Gegner deiner Wahl während seines nächsten Zuges. *(Du siehst alle Karten, die jener Spieler sehen könnte, und triffst alle Entscheidungen für ihn.)*

- Der Bau eines kosmischen Würfels muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit seine erste Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du ihn kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird seine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Baus eines kosmischen Würfels ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise den Bau eines kosmischen Würfels opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Der Spieler, den du kontrollierst, ist immer noch der aktive Spieler in jenem Zug.
- Du kontrollierst nur den Spieler. Du kontrollierst weder die Permanente noch die Zaubersprüche oder Fähigkeiten jenes Spielers.
- Während du einen anderen Spieler kontrollierst, triffst du auch weiterhin deine eigenen Entscheidungen.
- Während du einen anderen Spieler kontrollierst, kannst du alle Karten in der Partie sehen, die der Spieler sehen kann. Dazu gehören Karten in der Hand jenes Spielers, verdeckte Permanente, die er kontrolliert,

verdeckte Karten im Exil, die er sich anschauen darf, und Karten in seiner Bibliothek, die er sich anschauen darf.

- Du kannst dir keine Karten im Sideboard eines Spielers anschauen, den du kontrollierst. Falls ein Effekt jenen Spieler anweist, eine Karte von außerhalb der Partie zu bestimmen, kannst du ihn keine Karte bestimmen lassen.
- Während du einen anderen Spieler kontrollierst, bestimmst du alles und triffst alle Entscheidungen, die der Spieler in diesem Zug treffen könnte und zu denen er angewiesen wird. Dazu gehört auch zu bestimmen, welche Zaubersprüche gewirkt oder welche Fähigkeiten aktiviert werden sollen, sowie Entscheidungen, die aufgrund von ausgelösten Fähigkeiten oder anderweitig erforderlich sind.
- Du kannst nur die Ressourcen des betroffenen Spielers benutzen (Karten, Mana und so weiter), um die Kosten für den Spieler zu bezahlen, du kannst nicht deine eigenen mitverwenden. Ebenso kannst du die Ressourcen des betroffenen Spielers auch nur für die Kosten jenes Spielers verwenden, du kannst sie nicht zum Bezahlen deiner eigenen Kosten nutzen.
- Du kannst den Spieler, den du kontrollierst, nicht aufgeben lassen. Jener Spieler kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt aufgeben, auch während du ihn kontrollierst.
- Du kannst keine illegalen Entscheidungen treffen oder illegale Dinge bestimmen – du kannst nichts tun, was jener Spieler nicht auch tun könnte. Du kannst nichts bestimmen und keine Entscheidungen treffen, die von den Spielregeln oder durch bestimmte Karten, Permanente, Zaubersprüche, Fähigkeiten und so weiter nicht erlaubt sind. Falls ein Effekt dafür sorgt, dass ein anderer Spieler Entscheidungen trifft, die sonst der betroffene Spieler treffen würde (wie bei der Meisterhaften Kriegskunst), hat jener Effekt Vorrang. Anders ausgedrückt: Falls der betroffene Spieler eine Entscheidung nicht selbst fällen würde, würdest du sie auch nicht für jenen Spieler treffen, während du ihn kontrollierst.
- Du kannst nichts für den Spieler entscheiden oder bestimmen, was das Turnierreglement betrifft, z. B. ob das Spiel als Intentional Draw gewertet wird oder ob ein Judge gerufen werden soll.
- Mehrere Spieler-kontrollierende Effekte, die denselben Spieler betreffen, überschreiben sich gegenseitig. Derjenige davon, der als Letztes erzeugt wurde, wird angewendet.
- Falls der Spieler deiner Wahl seinen nächsten Zug überspringt, kontrollierst du ihn während des nächsten Zuges, den er tatsächlich spielt.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt das Übernehmen der Kontrolle über einen Spieler dazu, dass du die Kontrolle über beide Spieler in jenem Team übernimmst.

---

Baxter-Gebäude

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{4}, {T}: Erzeuge vier Mana in beliebiger

Farbkombination.

{4}, {T}: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du eine Kreatur mit Widerstandskraft 4 oder mehr kontrollierst.

- Sobald du angekündigt hast, dass du die letzte Fähigkeit des Baxter-Gebäudes aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, ob du eine Kreatur mit Widerstandskraft 4 oder mehr kontrollierst.
- Sobald du die letzte Fähigkeit des Baxter-Gebäudes aktiviert hast, überprüft sie zu keinem Zeitpunkt erneut, ob du eine Kreatur mit Widerstandskraft 4 oder mehr kontrollierst.

---

Beanspruchung des Königreichs

{1} {G}

Verzauberung — Plan

*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und eine Planmarke auf diese Verzauberung.

Wenn die vierte Planmarke auf diese Verzauberung gelegt wird, opfere sie. Wenn du dies tust, lege eine Unzerstörbar-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Eine Landung-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus irgendeinem Grund ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl beim Spielen eines Landes ausgelöst als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.
- Eine Landung-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls ein bereits im Spiel befindliches Permanent zu einem Land wird.
- Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jede Landung-Fähigkeit von Permanenten, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet (du kannst jene Fähigkeiten also in der Reihenfolge deiner Wahl verrechnen lassen).
- Falls das Ziel der Landung-Fähigkeit illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du legst keine Marken auf irgendetwas.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit der Beanspruchung des Königreichs ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise die Beanspruchung des Königreichs opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Beast, belesener Luftakrobat

{3} {G/U}

Legendäre Kreatur — Mutant, Forscher, Held

3/3

Solange du in diesem Zug eine oder mehrere +1/+1-Marken auf Beast gelegt hast, hat er Flugfähigkeit.

Immer wenn Beast einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

- Sobald Beast geblockt wurde, wird er nicht ungeblockt, wenn eine +1/+1-Marke auf ihn gelegt wird, sodass er Flugfähigkeit hat.
-

Black Widow, Doppelagentin  
{1}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Held, Schurke  
3/2

Todesberührung  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie Erstschlag und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

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

---

Black Widow, Superspionin  
{1}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Spion, Held  
2/1

Bedrohlich  
Immer wenn Black Widow einem Spieler Kampfschaden zufügt, schickt jener Spieler Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Nichtland-Karte ins Exil schickt. Du kannst eine +1/+1-Marke auf Black Widow legen. Falls du dies nicht tust, kannst du die ins Exil geschickte Nichtland-Karte bis zum Ende des Zuges wirken und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um jenen Zauberspruch zu wirken.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Zaubersprüche, die du mit der von Black Widows letzter Fähigkeit gewährten Berechtigung wirkst. Falls beispielsweise die ins Exil geschickte Nichtland-Karte eine Hexereikarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.
-

Bruce Banner

{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Held

1/1

{X}{X}, {T}: Ziehe X Karten. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

{2}{R}{R}{G}{G}: Transformiere Bruce Banner.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

//

Der unglaubliche Hulk

{2}{R}{R}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Gamma, Berserker, Held

8/8

Reichweite, verursacht Trampelschaden

*Erzürnen* — Immer wenn dem unglaublichen Hulk

Schaden zugefügt wird, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Falls er angreift, enttappe ihn und es gibt nach dieser

Phase eine zusätzliche Kampfphase.

- Falls mehrere Quellen dem unglaublichen Hulk gleichzeitig Schaden zufügen, wahrscheinlich weil mehrere Kreaturen ihn geblockt haben, wird seine Erzürnen-Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls dem unglaublichen Hulk tödlicher Schaden zugefügt wird, wird seine Erzürnen-Fähigkeit ausgelöst. Der unglaubliche Hulk verlässt das Spiel, bevor jene Fähigkeit verrechnet wird, und du legst keine +1/+1-Marke auf ihn. In diesem oder jedem anderen Fall, in dem Der unglaubliche Hulk nicht mehr im Spiel ist, wenn seine Erzürnen-Fähigkeit verrechnet wird, gibt es trotzdem nach dieser Phase eine zusätzliche Kampfphase, falls er angegriffen hat.

---

Bullseye, Todesschütze

{2}{B/R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine, Schurke

2/3

Wenn Bullseye ins Spiel kommt, kannst du ein Artefakt opfern oder eine Nichtland-Karte abwerfen. Wenn du dies tust, fügt Bullseye einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

{3}, {T}, opfere ein Artefakt oder wirf eine Nichtland-Karte ab: Bullseye fügt einem Ziel deiner Wahl

2 Schadenspunkte zu.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Bullseyes erste Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise ein Artefakt opferst oder eine Nichtland-Karte abwirfst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
-

Captain America, Freiheitskämpfer

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat, Held

3/1

Fliegend, Erstschlag, Abwehr {1}

Immer wenn Captain America angreift, erhält jeder andere Held, den du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich Captain Americas Widerstandskraft ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Captain Americas letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls Captain America zu dem Zeitpunkt, zu dem seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, nicht mehr im Spiel ist, verwende seine Widerstandskraft, wie er zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.

---

Captain America, lebende Legende

{1}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat, Held

3/4

Wachsamkeit

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, während deines Zuges getappt wird und falls es das erste Mal in diesem Zug ist, dass jene Kreatur getappt wurde, enttappe sie.

- Falls ein Effekt versucht, eine bereits getappte Kreatur zu tappen, geschieht nichts. Jene Kreatur wird nicht erneut getappt und Captain Americas letzte Fähigkeit wird nicht ausgelöst.
- Captain Americas letzte Fähigkeit berücksichtigt jedes Mal, dass früher im Zug eine Kreatur, die du kontrollierst, getappt wurde, unabhängig davon, wer sie zu jenem Zeitpunkt kontrolliert hat oder ob Captain America zu jenem Zeitpunkt im Spiel war.

---

Captain America, Supersoldat

{1}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat, Held

3/2

Erstschlag

Captain America kommt mit einer Schildmarke ins Spiel.

*(Falls ihm Schaden zugefügt oder er zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihm.)*

Solange eine Schildmarke auf Captain America liegt, haben du und andere Helden, die du kontrollierst, Fluchsicherheit.

- Schildmarken hindern Spieler nicht daran, Kreaturen zu opfern.
- Das Entfernen einer Schildmarke, wenn einem Permanent Schaden zugefügt würde oder es zerstört werden würde, ist nicht dasselbe, wie jenes Permanent zu regenerieren.
- Falls auf einem Permanent, dem Schaden zugefügt würde, mehr als eine Schildmarke liegt, wird der Schaden verhindert, und nur eine Schildmarke wird entfernt.

- Falls einem Permanent mit einer Schildmarke Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, wird der Schaden zugefügt und eine Schildmarke wird trotzdem entfernt.
- Eine Kreatur mit Schildmarke kann trotzdem durch zustandsbasierte Aktionen zerstört werden, falls auf ihr Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft vermerkt sind oder falls ihr von einer Quelle mit Todesberührung Schaden zugefügt wurde, der nicht verhindert werden kann.
- „Schild“ ist keine Fähigkeit, die Kreaturen haben, und Schildmarken sind keine Schlüsselwort-Marken. Falls eine Kreatur mit einer Schildmarke ihre Fähigkeiten verliert, schützt die Schildmarke sie trotzdem wie gehabt.

Captain Mar-Vell, allgeboren  
 {4}{W}  
 Legendäre Kreatur — Kree, Soldat, Held  
 4/4  
 Fliegend, Wachsamkeit  
*Kosmisches Bewusstsein* — Solange ein Gegner in diesem Zug einen Zauberspruch gewirkt hat, kannst du Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

- Captain Mar-Vell muss zu dem Zeitpunkt im Zug, zu dem ein Gegner einen Zauberspruch gewirkt hat, nicht im Spiel gewesen sein. Falls ein Gegner einen Zauberspruch wirkt und Captain Mar-Vell dann später im Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du in jenem Zug Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten, solange du Captain Mar-Vell kontrollierst.

Cloak und Dagger, vereint  
 {1}{W}{B}  
 Legendäre Kreatur — Mensch, Held  
 2/2  
 Todesberührung, Lebensverknüpfung  
 Wenn Cloak und Dagger ins Spiel kommen, bestimme einen Gegner deiner Wahl und bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die er kontrolliert. Er zeigt seine Hand offen vor. Du kannst eine Nichtland-Karte aus seiner Hand oder die bestimmte Kreatur ins Exil schicken, bis Cloak und Dagger das Spiel verlassen.

- Falls du eine Karte aus der Hand eines Gegners ins Exil schickst, kehrt sie auf seine Hand zurück, gleich nachdem Cloak und Dagger das Spiel verlassen haben. Falls du eine Kreatur ins Exil schickst, kehrt sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück, gleich nachdem Cloak und Dagger das Spiel verlassen haben.
- Falls Cloak und Dagger das Spiel verlassen, bevor ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird, zeigt der Gegner deiner Wahl trotzdem seine Hand offen vor, aber es werden weder Karten noch Kreaturen ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

- Falls die Kreatur zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit von Cloak und Dagger verrechnet werden soll, von jemand anderem als dem Gegner deiner Wahl kontrolliert wird, ist die Kreatur ein illegales Ziel. Die Fähigkeit kann jedoch trotzdem verrechnet werden, falls der Gegner ein legales Ziel bleibt (siehe unten).
- Falls für die letzte Fähigkeit von Cloak und Dagger zwei Ziele bestimmt wurden und eines jener Ziele illegal ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, bewirkt sie trotzdem so viel wie möglich. Falls die Kreatur immer noch ein legales Ziel ist, aber der Gegner nicht, zeigt der Gegner seine Hand nicht offen vor, und du kannst die bestimmte Kreatur ins Exil schicken. Falls der Gegner ein legales Ziel ist, aber die Kreatur nicht, zeigt der Gegner seine Hand offen vor, und du kannst davon eine Nichtland-Karte ins Exil schicken. Falls alle Ziele illegal sind, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Colleen Wing, Samurai der Straßen

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Samurai, Held

2/2

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, lege eine +1/+1-Marke auf Colleen Wing. Hellsicht 1. (*Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.*)

- Colleen Wings letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Colleen Wings letzte Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du einen Zauberspruch wirkst, der mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele eine Kreatur ist, die du kontrollierst. Sie wird nicht mehrfach ausgelöst, falls der Zauberspruch, den du wirkst, eine Kreatur, die du kontrollierst, mehrfach als Ziel hat oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, als Ziel hat.

Crimson-Agent

{3}{R}

Artefaktkreatur — Mensch, Schurke

3/2

Bravour (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

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

Crossbones, bösertiger Söldner

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Söldner, Schurke

3/3

Todesberührung

Immer wenn ein anderer Schurke unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf Crossbones.

Er fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Falls ein oder mehrere Schurken gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird Crossbones letzte Fähigkeit trotzdem nur einmal ausgelöst.
- Falls Crossbones gleichzeitig mit anderen Schurken unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit ausgelöst.

---

Daredevil, der Furchtlose

{2} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held

3/4

Wachsamkeit, Eile

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

Immer wenn du angreifst, kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil schicken. Falls jene Karte eine Held-Karte ist, erhält Daredevil +2/+1 bis zum Ende des Zuges. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Daredevil lässt dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
  - Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst, eine Fähigkeit aktivierst oder eine Sonderaktion durchführst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
  - Ob die ins Exil geschickte Karte ein Held ist, bestimmt nur, ob Daredevil bis zum Ende des Zuges +2/+1 erhält. Unabhängig davor kannst du die ins Exil geschickte Karte in jenem Zug spielen.
  - Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen, die für eine auf diese Weise gespielte Karte gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
-

Das unbesiegbare Squirrel Girl  
{1}{G}{G}{G}  
Legendäre Kreatur — Eichhörnchen, Mensch, Held  
4/4

*Magst du Eichhörnchen?* — Immer wenn Das unbesiegbare Squirrel Girl ins Spiel kommt oder angreift, erzeuge einen 1/1 grünen Eichhörnchen-Kreaturespielstein.

*Ich LIEBE Eichhörnchen!* — {1}{G}{G}{G}: Erzeuge X 1/1 grüne Eichhörnchen-Kreaturespielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Eichhörnchen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des unbesiegbaren Squirrel Girl verrechnet wird.

---

Der Gedankenstein  
{1}{W}  
Legendäres Artefakt — Infinity, Stein  
Unzerstörbar  
{T}: Erzeuge {W}.  
{5}{W}, {T}: Mache den Gedankenstein nutzbar. (*Ab dann ist seine  $\infty$ -Fähigkeit aktiv.*)  
 $\infty$  — Zu Beginn deines Endsegments schickst du bis zu ein anderes Nichtland-Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, ins Exil. Bringe jene Karte dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war. Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das Permanent, das ins Exil geschickt wurde, angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren.
  - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
  - Falls eine Aura auf diese Weise ins Exil geschickt wird, bestimmt ihr Besitzer, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückkehrt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher zum Beispiel an ein verhülltes Permanent angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.
-

Der Superhelden-Bürgerkrieg

{3} {R} {W}

Verzauberung — Sage

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

I — Übernimm die Kontrolle über bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl mit Gesamt-Manabetrag 6 oder weniger, solange diese Sage im Spiel bleibt.

II — Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

III — Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl.

- Falls eine Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Falls Der Superhelden-Bürgerkrieg das Spiel verlässt, bevor seine erste Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du zu keinem Zeitpunkt die Kontrolle über die Kreaturen deiner Wahl.

---

Die menschliche Fackel, Johnny Storm

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held

2/2

Fliegend

Immer wenn du eine Karte ziehst und falls du einen anderen Helden kontrollierst, fügt Die menschliche Fackel einem Gegner deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.  
Superladung — {6} {R}: Lege drei +1/+1-Marken auf Die menschliche Fackel. *(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

- Falls du keinen anderen Helden kontrollierst, wenn du eine Karte ziehst, wird die Fähigkeit der menschlichen Fackel nicht ausgelöst. Falls du keinen kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Es spielt keine Rolle, ob der Held, den du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, derselbe ist, den du kontrolliert hast, als sie ausgelöst wurde.

---

Die Serpent Society

{1} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ophis, Schurke

3/4

Todesberührung

Abwehr — Fünf Giftmarken erhalten. *(Ein Spieler mit zehn oder mehr Giftmarken verliert die Partie.)*

Immer wenn eine andere Kreatur mit Todesberührung, die du kontrollierst, stirbt, opfert jeder Gegner eine Nichtspielsteinkreatur, die er bestimmt.

- Ein Spieler mit zehn oder mehr Giftmarken verliert die Partie. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion, die nicht den Stapel verwendet. Mit anderen Worten: Spieler können darauf nicht antworten, genauso, wie ein Spieler die Partie verliert, weil er 0 oder weniger Lebenspunkte hat.

---

Die wundersame Wasp

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held

2/1

Aufblitzen

Fliegend

*Wasps Stich* — Wenn Die wundersame Wasp ins Spiel kommt, tappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl. Sie verliert alle Fähigkeiten, solange Die wundersame Wasp im Spiel bleibt.

- Falls Die wundersame Wasp das Spiel verlässt, bevor ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl trotzdem getappt, aber sie verliert nicht ihre Fähigkeiten.
- Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem der Effekt der letzten Fähigkeit der wundersamen Wasp begonnen hat, auf sie angewendet zu werden, behält sie jene Fähigkeit.

---

Die Zehn Ringe

{8}

Legendäres Artefakt

Deine maximale Handkartenzahl ist zehn.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du weniger als zehn 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 Die Zehn Ringe ins Spiel bringst, ist deine maximale Handkartenzahl zehn. 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 fünf Karten auf der Hand hast, sowie die letzte Fähigkeit der Zehn Ringe verrechnet wird, und eine Gedankenspiegelung kontrollierst (eine Verzauberung, die besagt, „Falls du eine Karte ziehen würdest, ziehe stattdessen zwei Karten“), ziehst du zehn Karten.

---

Die zerstörerische Wrecking Crew

{X} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

2/2

Die zerstörerische Wrecking Crew kommt mit  $X + 1/+1$ -Marken ins Spiel.

Wenn Die zerstörerische Wrecking Crew ins Spiel kommt, bestimme bis zu  $X$  —

- Wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte.
- Ein Gegner deiner Wahl verliert 2 Lebenspunkte.
- Zerstöre einen Spielstein deiner Wahl.
- Jeder Spieler opfert eine Kreatur, die er bestimmt.

- Du kannst für die letzte Fähigkeit der zerstörerischen Wrecking Crew nicht denselben Modus mehr als einmal bestimmen, auch falls X größer ist als 4.
- Modi werden immer in der auf der Karte gedruckten Reihenfolge abgehandelt. Falls die letzten zwei Modi bestimmt werden und ein Kreaturenspielstein durch den dritten Modus zerstört wird, ist er nicht mehr im Spiel, um ihn für den vierten Modus zu opfern.

Doc Samson, Super-Psychiater

{4} {G}

Legendäre Kreatur — Gamma, Doctor, Held

3/6

Falls du eine oder mehrere Marken auf ein Permanent, das du kontrollierst, legen würdest, lege stattdessen entsprechend viele solcher Marken plus eine darauf.

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

- Falls ein Permanent, das du kontrollierst, mit einer Anzahl von Marken ins Spiel kommen würde, kommt es stattdessen mit so vielen plus einer Marke ins Spiel.
- Im ungewöhnlichen Fall, dass du zwei Doc Samsons kontrollierst, ist die Anzahl an Marken, die du auf ein Permanent, das du kontrollierst, legst, gleich der ursprünglichen Anzahl plus zwei. Falls du drei Doc Samsons kontrollierst, ist sie gleich der ursprünglichen Anzahl plus drei und so weiter.
- Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf ein Permanent, das du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.

Doctor Doom

{4} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Schurke

3/3

Wenn Doctor Doom ins Spiel kommt, erzeuge zwei 3/3 farblose Roboter-Schurke-Artefaktkreaturenspielsteine namens Doombot.

Solange du eine Artefaktkreatur oder einen Plan kontrollierst, hat Doctor Doom Unzerstörbarkeit.

Zu Beginn deines Endsegments ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Schaden, der Doctor Doom zugefügt wird, wird vermerkt, auch falls er Unzerstörbarkeit hat. Falls Doctor Doom zum Beispiel Schaden zugefügt wird, der ohne Unzerstörbarkeit tödlich wäre, und er später Unzerstörbarkeit verliert (wahrscheinlich weil du die Kontrolle über alle deine Artefaktkreaturen und Pläne verlierst), wird er zerstört, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden.
- Ob eine Kreatur, der Schaden von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird, zerstört wird, wird nur einmal überprüft: wenn nach dem Schaden zufügenden Ereignis das erste Mal zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden. Falls Doctor Doom zum Beispiel 1 Schadenspunkt von einer Kreatur mit Todesberührung zugefügt wird, während er Unzerstörbarkeit hat, stirbt er nicht, falls er später im Zug Unzerstörbarkeit verliert.

### Dooms Suprematie

{1} {B}

Verzauberung — Plan

Immer wenn ein Schurke unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu. Lege eine Planmarke auf diese Verzauberung.

Wenn die fünfte Planmarke auf diese Verzauberung gelegt wird, opfere sie. Wenn du dies tust, schickt ein Gegner deiner Wahl die obersten fünf Karten seiner Bibliothek ins Exil. Du kannst von den ins Exil geschickten Karten bis zu zwei Zaubersprüche wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit von Dooms Suprematie ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise Dooms Suprematie opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Du bestimmst, ob du von den ins Exil geschickten Karten zwei Zaubersprüche wirkst, sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit von Dooms Suprematie verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karten abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne 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 den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

### Echo, scharfäugiges Genie

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held

1/4

Wachsamkeit

{1}, {T}: Bestimme eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, die du kontrollierst und die eine Kreatur als Quelle hat. Kopiere sie. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. (*Manafähigkeiten können nicht als Ziel gewählt werden.*)

- Die Quelle der von Echos Fähigkeit erzeugten Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
- 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.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.

- Echos Fähigkeit hat eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel als Ziel und erzeugt ein oder mehrere zusätzliche Vorkommen der Fähigkeit auf dem Stapel. Kein Objekt erhält durch sie irgendeine Fähigkeit.
  - Eine „Kreatur als Quelle“ ist ein Permanent, ein Zauberspruch oder eine Karte in einer beliebigen Zone mit dem Kartentyp „Kreatur“. Echos Fähigkeit kann beispielsweise eine Umwandlung-Fähigkeit als Ziel haben, die du aktiviert hast, falls die abgeworfene Karte eine Kreaturenkarte ist.
  - Falls eine Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien der ersten Fähigkeit ebenso mit jener zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf eine „ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ersten Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls beispielsweise die zweite Fähigkeit des Raffenden Drachen aus dem *Grundstein*-Release („Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte durchsuchen, sie ins Exil schicken und danach mischen.“) kopiert wird und zwei Karten ins Exil geschickt werden, dann werden, wenn später die dritte Fähigkeit des Raffenden Drachen („Wenn diese Kreatur stirbt, kannst du die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.“) verrechnet wird und falls du bestimmst, „die ins Exil geschickte Karte“ auf die Hand ihres Besitzers zurückzubringen, beide ins Exil geschickten Karten auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht.
  - Echos Fähigkeit kann beliebige aktivierte oder ausgelöste Fähigkeiten auf dem Stapel kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
  - Das Erzeugen einer Kopie einer aktivierten Fähigkeit bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler eine Fähigkeit aktiviert.
  - Fähigkeiten, die besagen, dass eine ausgelöste Fähigkeit zusätzliche Male ausgelöst wird, werden nicht auf das Kopieren einer ausgelösten Fähigkeit angewendet.
  - Die Kopie wird vor der ursprünglichen Fähigkeit verrechnet.
  - Die Kopie hat dieselben Ziele wie die Fähigkeit, die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
  - Falls die kopierte Fähigkeit modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
  - Falls die kopierte Fähigkeit ein X hatte, dessen Wert beim Aktivieren festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
  - Falls Schaden aufgeteilt wurde, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden. Allerdings können die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, geändert werden. Dasselbe gilt für Fähigkeiten, die Marken verteilen.
  - 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. Insbesondere gilt: Falls eine ausgelöste Fähigkeit ihrem Beherrscher anbietet, Kosten zu bezahlen, bezahlst du diese Kosten für die Kopie, falls sie als bezahlt gelten sollen.
-

Elektra, Tochter der Hand

{2}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ninja, Schurke

3/3

Finte {1}{B}{B} *(Du kannst diesen Zauberspruch während des Blocker-deklarieren-Segments für {1}{B}{B} wirken, falls du zusätzlich einen deiner ungeblockten Angreifer auf die Hand zurückbringst. Diese Kreatur kommt getappt und angreifend ins Spiel.)*  
Wenn Elektra ins Spiel kommt, zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder weniger, die ein Gegner kontrolliert.

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

---

Entkräften

{2}{U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls er eine angreifende Kreatur als Ziel hat.

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -4/-0 bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Entkräften verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

---

Epischer Kampf

{2}{G}

Hexerei

Bestimme eines oder beides —

- Verdopple bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur deiner Wahl.
- Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

- Um Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur zu verdoppeln, erhält jene Kreatur +X/+Y, wobei X gleich der Stärke der Kreatur und Y gleich der Widerstandskraft der Kreatur ist, wenn der Epische Kampf verrechnet wird.

Fin Fang Foom

{2} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Alien, Drache, Schurke

3/5

Fliegend

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die ein Artefakt oder ein Land als Ziel hat, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Lege zwei +1/+1-Marken auf Fin Fang Foom.

- Fin Fang Fooms letzte Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die mehrere Ziele hat, solange mindestens eines jener Ziele ein Artefakt oder ein Land ist. Sie wird nicht mehrmals ausgelöst, falls du einen Zauberspruch, der ein Artefakt oder ein Land als Ziel hat, mehrmals wirkst oder der Zauberspruch mehrere Artefakte und/oder Länder als Ziel hat.
- Die Kopie hat dieselben Ziele, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch 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.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind (z. B. Teamwork) und die für den ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Geheime Invasion

{1} {U} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn diese Aura ins Spiel kommt, schicke bis zu eine Kreatur deiner Wahl außer der verzauberten Kreatur ins Exil, bis diese Aura das Spiel verlässt. Die verzauberte Kreatur wird zu einer Kopie jener Kreatur, bis diese Aura das Spiel verlässt.

Die verzauberte Kreatur hat Abwehr {2}.

- Falls die Geheime Invasion das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt und die verzauberte Kreatur wird nicht zu einer Kopie der Kreatur deiner Wahl.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Wenn die ausgelöste Fähigkeit der Geheimen Invasion verrechnet wird, kopiert die verzauberte Kreatur genau das, was auf die Kreatur deiner Wahl aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob die kopierte Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert die verzauberte Kreatur die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird die verzauberte Kreatur zu einer Kopie von (b).
- Wenn die verzauberte Kreatur zu einer Kopie der Kreatur deiner Wahl wird, kommt sie nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.

#### Grausame Allianz

{2} {B}

Hexerei

Teamwork 2 (*Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen tappen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 2 oder mehr haben.*)

Schicke eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger ins Exil. Falls dieser Zauberspruch mithilfe von Teamwork gewirkt wurde, schicke stattdessen eine Kreatur deiner Wahl ins Exil und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

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

Grim Reaper, tödlicher Legionär  
{3}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke  
3/4

Immer wenn Grim Reaper angreift, kannst du {3}{B} bezahlen. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof getappt und angreifend mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. (*Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.*)

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Grim Reapers Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {3}{B} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
- Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand seines Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
- Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird es trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
- Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.
- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht die Kreatur, die du ins Spiel bringst, angreift. Das muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die Grim Reaper oder irgendwelche anderen angreifenden Kreaturen angreifen.
- Obwohl die Kreatur, die du ins Spiel bringst, angreifend ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn jene Kreatur angreifend ins Spiel kommt.

---

H.E.R.B.I.E.- Späheinheit  
{4}  
Artefaktkreatur — Roboter, Späher  
2/1

Fliegend  
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, ziehe eine Karte, dann kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen.

- Eine Länderkarte mit der letzten Fähigkeit der H.E.R.B.I.E.- Späheinheit ins Spiel zu bringen, zählt nicht als Spielen eines Landes. Du kannst auch dann auf diese Weise eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.
-

Hawkeye, junge Rächerin  
{3} {R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Bogenschütze, Held  
2/4  
Reichweite  
Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner oder einem Permanent, das ein Gegner kontrolliert, Nicht-Kampfschaden zufügen würde, fügt sie stattdessen so viele Schadenspunkte plus X zu, wobei X gleich Hawkeyes Stärke ist.

- Die zusätzlichen X Schadenspunkte werden von der ursprünglichen Schadensquelle zugefügt. Die Schadenspunkte werden nicht von Hawkeye zugefügt, es sei denn, sie ist irgendwie die ursprüngliche Quelle jenes Schadens.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden eine Quelle zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft der Effekt von Hawkeyes letzter Fähigkeit nicht mehr zu.
- Der Wert von X wird zu dem Zeitpunkt berechnet, zu dem der Nicht-Kampfschaden zugefügt würde.

---

Hawkeye, Meisterschütze  
{1} {R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Bogenschütze, Held  
2/2  
Erstschlag, Reichweite  
*Spezialpfeile* — Immer wenn Hawkeye getappt wird, kannst du bis zu dreimal {1} bezahlen. Wenn du dies tust, bestimme bis zu entsprechend viele.

- *Netz* — Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.
- *Sprengstoff* — Hawkeye fügt einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.
- *Bumerang* — Wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte.

- Hawkeyes ausgelöste Fähigkeit geht ohne Ziele und ohne bestimmte Modi auf den Stapel. Sowie sie verrechnet wird, kannst du bis zu dreimal {1} bezahlen. Du kannst also {1}, {2} oder {3} bezahlen oder bestimmen, nicht zu bezahlen. Falls du bestimmst, zu bezahlen, wird die zweite „rückwirkend“ ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Zu jenem Zeitpunkt bestimmst du etwaige Modi und Ziele, und Spieler können normal auf jene Fähigkeit antworten. Falls alle Ziele für jene rückwirkend ausgelöste Fähigkeit illegal sind, wenn sie verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.
-

Hawkeyes Bogen

{R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0 und hat Reichweite.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur getappt wird, fügt sie jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

Ausrüsten {1} (*{1}*: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

- Damit die zweite Fähigkeit von Hawkeyes Bogen ausgelöst wird, muss sich die ausgerüstete Kreatur tatsächlich von ungetappt zu getappt ändern. Falls ein Effekt versucht, jene Kreatur zu tappen, aber sie zu dem Zeitpunkt schon getappt war, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

---

Heroisches Festmahl

{2}{G}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, bestimme bis zu entsprechend viele Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst. Lege auf jede davon eine +1/+1-Marke.

- Die letzte Fähigkeit des Heroischen Festmahls wird für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu, und die Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

---

Herrschaft der Roboter

{3}{B}

Verzauberung — Plan

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt werden, ziehst du eine Karte, verlierst 1 Lebenspunkt und legst eine Planmarke auf diese Verzauberung.

Wenn die dritte Planmarke auf diese Verzauberung gelegt wird, opfere sie und erzeuge drei 2/2 farblose Roboter-Schurke-Artefaktkreaturenspielsteine.

- Die erste Fähigkeit der Herrschaft der Roboter wird ausgelöst, wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt werden. Dies unterscheidet sich von einer Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur stirbt. Insbesondere wird diese Fähigkeit nicht ausgelöst, wenn eine Nichtkreatur-Karte im Spiel zu einer Kreatur wird und dann stirbt (z. B. ein belebtes Land). Ebenso gilt: Wurde eine Kreaturenkarte im Spiel zu einem Nichtkreatur-Permanent, wird diese Fähigkeit ausgelöst, wenn die Karte auf deinen Friedhof gelegt wird.
- Falls die Herrschaft der Roboter zur selben Zeit aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, zu der eine oder mehrere Kreaturenkarten auf deinen Friedhof gelegt werden, wird ihre erste Fähigkeit nicht ausgelöst. Ebenso gilt: Falls die Herrschaft der Roboter zu einer Kreatur wird und dann stirbt, wird ihre erste Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Wenn Spielsteinkreaturen, die du kontrollierst, sterben, bewirkt dies nicht, dass die erste Fähigkeit der Herrschaft der Roboter ausgelöst wird.
- Falls die Herrschaft der Roboter nicht im Spiel ist, sowie ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird, kannst du sie nicht opfern, aber die anderen Effekte geschehen trotzdem. Du erzeugst die Roboter-Schurke-Spielsteine.

#### Hexenmagie

{2} {R}

Hexerei — Arkan

Schicke alle Karten aus deiner Hand ins Exil und ziehe dann entsprechend viele Karten. Bis zum Ende deines nächsten Zuges kannst du auf diese Weise ins Exil geschickte Karten spielen.

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

#### HULK HAUT DRAUF!

{1} {R}

Spontanzauber

Teamwork 4 (*Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen tappen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 4 oder mehr haben.*)

Bestimme eines. Falls dieser Zauberspruch mithilfe von Teamwork gewirkt wurde, bestimme stattdessen beides.

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

- Falls der letzte Modus bestimmt wird und eines der beiden Ziele illegal ist, sowie HULK HAUT DRAUF! verrechnet wird, wird kein Schaden zugefügt.

Hulk, Gamma-Goliath  
{3}{R}{G}  
Legendäre Kreatur — Gamma, Berserker, Held  
6/5  
Reichweite, verursacht Trampelschaden  
Superladung-Fähigkeiten von anderen Kreaturen, die du kontrollierst, kosten beim Aktivieren {3} weniger.  
Superladung — {6}{R}{G}: Lege fünf +1/+1-Marken auf Hulk. *(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

- Hulks kostenreduzierende Fähigkeit reduziert nur das generische Mana in Superladung-Fähigkeiten. Sie reduziert beispielsweise Superladung-Kosten von {6} auf {3}, hat aber keinen Effekt auf Superladung-Kosten, die kein generisches Mana enthalten (z. B. Superladung-Kosten von {W}{U}{B}{R}{G}).

---

Hulk-Weltkrieg  
{3}{G}{G}  
Verzauberung — Sage  
*(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)*  
I — Der nächste rote oder grüne Kreaturenzauber, den du in diesem Zug wirkst, kann gewirkt werden, ohne seine Manakosten zu bezahlen.  
II — Lege drei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.  
III — Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Bis zum Ende des Zuges verdoppelst du ihre Stärke und Widerstandskraft und sie verursacht Trampelschaden.

- Die erste Kapitel-Fähigkeit des Hulk-Weltkriegs betrifft nur den nächsten roten oder grünen Kreaturenzauber, den du in diesem Zug wirkst, auch falls du dich aus irgendeinem Grund entscheidest, die Manakosten jenes Zauberspruchs zu bezahlen.
- Um Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur zu verdoppeln, erhält jene Kreatur +X/+Y, wobei X gleich der Stärke der Kreatur und Y gleich der Widerstandskraft der Kreatur ist, wenn die dritte Kapitel-Fähigkeit des Hulk-Weltkriegs verrechnet wird.

---

Hulkling, Schläger-Sprössling  
{2}{G}  
Legendäre Kreatur — Kree, Skrull, Held  
2/3  
Wachsamkeit  
Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls ihre Stärke oder Widerstandskraft höher ist als die von Hulkling, lege eine +1/+1-Marke auf Hulkling.

- Wenn du die Werte der ins Spiel gekommenen Kreatur mit Hulklings Werten vergleichst, vergleichst du immer Stärke mit Stärke und Widerstandskraft mit Widerstandskraft.

- Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, vergleiche ihre Stärke und Widerstandskraft mit der HULKINGS Stärke und Widerstandskraft. Falls keiner der beiden Werte der neuen Kreatur größer ist, wird HULKINGS letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Falls HULKINGS letzte Fähigkeit ausgelöst wird, werden die Werte erneut verglichen, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll. Falls keiner der beiden Werte bei der neuen Kreatur größer ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet werden soll, verwende zum Vergleichen der Werte ihre Stärke und Widerstandskraft, wie sie zuletzt im Spiel existierten.
- Falls eine Kreatur mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt, werden diese Marken berücksichtigt, wenn bestimmt wird, ob HULKINGS letzte Fähigkeit ausgelöst wird. Falls beispielsweise HULKING 2/3 ist und eine 1/1 Kreatur mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel kommt, wird HULKINGS letzte Fähigkeit ausgelöst.
- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, kann HULKINGS letzte Fähigkeit mehrmals ausgelöst werden, wobei die Werte jedes Mal verglichen werden, wenn eine der Fähigkeiten verrechnet werden soll. Falls du beispielsweise einen 2/3 HULKING kontrollierst und zwei 3/3 Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird die Fähigkeit zweimal ausgelöst. Die erste Fähigkeit wird verrechnet und legt eine +1/+1-Marke auf HULKING. Wenn die zweite Fähigkeit verrechnet werden soll, sind weder Stärke noch Widerstandskraft der neuen Kreatur größer als die von HULKING, und die Fähigkeit hat keinen Effekt.
- Wenn die Werte verglichen werden, sowie HULKINGS letzte Fähigkeit verrechnet wird, kann es dazu kommen, dass der größere Wert von Stärke zu Widerstandskraft wechselt oder umgekehrt. Falls dies geschieht, wird die Fähigkeit trotzdem verrechnet und du legst eine +1/+1-Marke auf HULKING. Falls du beispielsweise einen 2/3 HULKING kontrollierst und eine 1/4 Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ist deren Widerstandskraft größer, sodass HULKINGS letzte Fähigkeit ausgelöst wird. Als Antwort erhält die 1/4 Kreatur +2/-2 und wird dadurch zu 3/2. Wenn HULKINGS Fähigkeit verrechnet wird, sieht sie, dass die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, eine höhere Stärke hat als HULKING, und du legst eine +1/+1-Marke auf HULKING.

#### HYDRA-Angriffsroboter

{1} {R}

Artefaktkreatur — Roboter, Schurke

1/3

Immer wenn ein anderer Schurke und/oder ein anderes Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, fügt diese Kreatur einem Gegner deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Falls ein Schurke, der auch ein Artefakt ist, unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit des HYDRA-Angriffsroboters nur einmal ausgelöst.

#### HYDRA-Infiltrierung

{3} {B}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, wirft ein Gegner deiner Wahl zwei Karten ab.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, verliert ein Gegner deiner Wahl 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden

kontrolliert werden, falls zutreffend). Beispielsweise wird die letzte Fähigkeit der HYDRA-Infiltrierung nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreifst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden. Ebenso gilt: Kreaturen, die später im Kampf angreifend ins Spiel kommen, werden nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob eine Kreatur alleine angegriffen hat oder nicht.

---

Hydraulischer Gehilfe

{1} {U}

Artefaktkreatur — Roboter

2/3

Verteidiger

{T}: Erzeuge {U}. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.

- Du kannst das von der letzten Fähigkeit erzeugte Mana für alles ausgeben, was kein Nichtartefakt-Zauberspruch ist. Dazu gehört das Wirken von Artefaktzaubern, das Bezahlen von Kosten für das Aktivieren von Fähigkeiten von Permanenten, unabhängig davon, ob sie Artefakte sind, das Bezahlen von Abwehr-Kosten und so weiter.
- 

Ich bin Iron Man

{2} {U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges wird ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl zu einer Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4 und erhält

Flugfähigkeit.

Ziehe eine Karte.

- Ich bin Iron Man überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft eines Permanenten auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
  - Falls Ich bin Iron Man dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Artefaktkreatur wird, zählt dies für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Fahrzeug bemannt wird, nicht als „Bemannen“ des Fahrzeugs.
  - Ein Effekt, der besagt, dass ein Permanent zu einer „Artefaktkreatur“ wird, erlaubt dem Objekt, alle vorherigen Kartentypen und Untertypen zu behalten.
- 

In Eis erstarrt

{2} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn diese Aura ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und kann nicht enttappt werden.

- Falls die Kosten einer Fähigkeit oder die zusätzlichen Kosten eines Zauberspruchs es verlangen, eine Kreatur, die mit In Eis erstarrt verzaubert ist, zu enttappen, können jene Kosten nicht bezahlt werden. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, besagt, dass ein Spieler jene Kreatur enttappen „kann“, kann jener Spieler nicht bestimmen, dies zu tun.

- Falls ein Ersatzeffekt es einem Spieler erlaubt, ein Ereignis zu modifizieren oder zu ersetzen, indem er eine Kreatur, die mit In Eis erstarrt verzaubert ist, enttappt, kann jener Spieler jenen Ersatzeffekt anwenden, aber die Kreatur wird nicht enttappt. Falls das ursprüngliche Ereignis vollständig ersetzt wird, hat das ursprüngliche Ereignis keinen Effekt.
- 

Iron Fist, lebende Waffe

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Held

2/3

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, erhält Iron Fist bis zum Ende des Zuges „{T}: Iron Fist fügt einem anderen Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.“

- Iron Fists Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
  - Wenn du in einem Zug mehrere Zaubersprüche wirkst, die eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel haben, führt dies dazu, dass Iron Fist mehrere Vorkommen der aktivierten Fähigkeit hat. Du kannst nur jeweils eines davon aktivieren, und da du dafür Iron Fist tappen musst, nützt es nicht viel, jene Fähigkeit mehrfach zu haben.
- 

Iron Lad, Abweichung des Schicksals

{2} {U}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Held

2/2

Fliegend, Wachsamkeit

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

{T}: Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Artefaktkarte ist, ziehe eine Karte.

- Iron Lad lässt dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
  - Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst, eine Fähigkeit aktivierst oder eine Sonderaktion durchführst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
-

Iron Man, Meister der Maschinen

{2} {U} {R}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Held

1/4

Fliegend, Wachsamkeit

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

Immer wenn Iron Man angreift und falls in diesem Zug ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, ziehe eine Karte.

- Wenn Iron Man angreift und falls in diesem Zug keine Artefakte unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst. Nachdem er als Angreifer deklariert wurde, ist es nicht möglich, rechtzeitig ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel zu bringen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.
- Iron Mans letzte Fähigkeit überprüft nur, ob irgendwann während des Zuges ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist. Es spielt keine Rolle, ob jenes Artefakt noch im Spiel ist, noch unter deiner Kontrolle ist oder sogar noch ein Artefakt ist.

---

Iron-Man-Rüstung

{3}

Artefakt — Ausrüstung

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

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+1 und hat

Flugfähigkeit.

{2}: Falls diese Ausrüstung keine Kreatur ist, wird sie bis zum Ende des Zuges zu einer 0/0 Konstrukt-Held-Artefaktkreatur mit Flugfähigkeit und „Diese Kreatur erhält +1/+1 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.“

Ausrüsten {2}

- Ein Effekt, der besagt, dass ein Permanent zu einer „[Kreaturentyp oder -typen]-Artefaktkreatur“ wird, erlaubt dem Objekt, alle vorherigen Kartentypen und Untertypen außer Kreaturentypen zu behalten, aber er ersetzt vorhandene Kreaturentypen.
- Die Iron-Man-Rüstung bleibt eine Ausrüstung, nachdem ihre dritte Fähigkeit verrechnet wurde. Falls sie jedoch an eine Kreatur angelegt ist, sowie jene Fähigkeit verrechnet wird, wird sie von jener Kreatur gelöst. Solange die Iron-Man-Rüstung eine Kreatur ist, kann sie nicht an eine andere Kreatur angelegt werden.

---

Ironheart, kluge Heldin

{4} {U}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Held

3/4

Improvisieren (*Deine Artefakte können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jedem Artefakt, das du tappst, nachdem du mit dem Aktivieren deiner Manafähigkeiten fertig bist, bezahlst du {1}.*)

Fliegend

Nichtkreatur-Zaubersprüche, die du wirkst, haben

Improvisieren.

- Mehrfaches Vorkommen von Improvisieren hat keine zusätzliche Wirkung.
  - Falls du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, für den du als zusätzliche Kosten ein Permanent opfern musst, kannst du jenes Permanent (sofern es ein Artefakt ist) für die Improvisieren-Fähigkeit des Zauberspruchs tappen, bevor du es opferst, um die zusätzlichen Kosten zu bezahlen.
  - Improvisieren ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
  - Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Improvisieren wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden.
  - Da Improvisieren keine alternativen Kosten darstellt, kann es auch gemeinsam mit alternativen Kosten verwendet werden.
  - Improvisieren kann nicht verwendet werden, um für {W}, {U}, {B}, {R}, {G} oder {C} in den Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bezahlen.
  - Improvisieren kann nicht verwendet werden, um irgendetwas anderes als die Kosten zum Wirken eines Zauberspruchs zu bezahlen. Es kann zum Beispiel nicht verwendet werden, während eine Fähigkeit verrechnet wird, die besagt: „Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.“
  - Falls ein Artefakt, das du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du diese Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt bereits getappt, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst es dann nicht noch einmal für Improvisieren tappen. Ebenso gilt: Falls du ein Artefakt opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst, und du kannst es daher nicht für Improvisieren tappen.
  - Das Tappen eines Artefakts sorgt nicht dafür, dass seine Fähigkeiten nicht länger angewendet werden, es sei denn, diese Fähigkeiten sagen dies explizit.
  - Ausrüstung, die an eine Kreatur angelegt ist, wird nicht getappt, wenn diese Kreatur getappt wird, und die Kreatur wird nicht getappt, wenn die Ausrüstung getappt wird.
  - Wenn du mit Improvisieren einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, bestimmst du zunächst einen Wert für X. Diese Entscheidung sowie alle Kostenerhöhungen und Kostenreduktionen bestimmen die Gesamtkosten des Zauberspruchs. Dann kannst du Artefakte, die du kontrollierst, tappen, um dir dabei zu helfen, diese Kosten zu bezahlen. Falls du beispielsweise den Klang der Innovation wirkst (ein Zauberspruch mit Improvisieren und Manakosten von {X}{U}{U}{U}) und für X den Wert 3 bestimmst, betragen die Gesamtkosten {3}{U}{U}{U}. Falls du zwei Artefakte tappst, musst du nur noch {1}{U}{U}{U} bezahlen.
-

Jennifer Walters

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater, Held

2/3

Deine Gegner können während deines Zuges keine Zaubersprüche wirken.

{3}{G}{W}{W}: Transformiere Jennifer Walters.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

//

Die sensationelle She-Hulk

{3}{G}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Gamma, Held

6/6

Reichweite, verursacht Trampelschaden

Deine Gegner können während deines Zuges keine Zaubersprüche wirken.

Immer wenn einer Kreatur, die du kontrollierst, Schaden zugefügt wird, kannst du Die sensationelle She-Hulk einem Ziel deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zufügen lassen. Tue dies nur einmal pro Zug.

- Sowie die letzte Fähigkeit der sensationellen She-Hulk verrechnet wird, bestimmst du, ob du sie dem Ziel Schaden zufügen lässt oder nicht. Falls du dies tust, wird jene Fähigkeit in jenem Zug nicht erneut ausgelöst, und andere Vorkommen der Fähigkeit, die bereits ausgelöst wurden und sich auf dem Stapel befinden, haben keinen Effekt.
- Falls Die sensationelle She-Hulk nicht im Spiel ist, sowie ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird (vielleicht weil sie die Kreatur war, der Schaden zugefügt wurde), kannst du sie trotzdem Schaden zufügen lassen.
- Falls einer Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Quellen gleichzeitig Schaden zugefügt wird (normalerweise weil sie von mehreren Kreaturen geblockt wurde), fügt Die sensationelle She-Hulk Schadenspunkte in Höhe der Gesamtmenge an Schaden zu, die jener Kreatur zugefügt wurde.

---

Jessica Jones, Privatdetektivin

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Detektiv, Held

2/3

{T}, lege eine Betäubungsmarke auf Jessica Jones:

Schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil, wobei X gleich Jessica Jones' Stärke ist. Du kannst jene Karten in diesem Zug spielen. *(Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Jessica Jones' Fähigkeit verrechnet wird.
  - Falls Jessica Jones nicht mehr im Spiel ist, wenn ihre Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.
  - Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls eine ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
-

Ka-Zar aus dem Wilden Land

{4} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Barbar, Held

3/2

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

Du kannst Länder oben von deiner Bibliothek spielen.

Wenn Ka-Zar ins Spiel kommt, erzeuge Zabü, einen legendären 2/2 grünen Katze-Kreaturespielstein mit „Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf Zabü.“

- Ka-Zar lässt dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst, eine Fähigkeit aktivierst oder eine Sonderaktion durchführst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Eine Landung-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus irgendeinem Grund ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl beim Spielen eines Landes ausgelöst als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.
- Eine Landung-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls ein bereits im Spiel befindliches Permanent zu einem Land wird.
- Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jede Landung-Fähigkeit von Permanenten, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet (du kannst jene Fähigkeiten also in der Reihenfolge deiner Wahl verrechnen lassen).

---

Kang, Tyrann der Zeit

{2} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

3/4

Immer wenn Kang angreift, 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.*)

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Kang muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit seine letzte Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du ihn kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird seine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.
-

Kid Loki

{U}

Legendäre Kreatur — Gott, Held, Schurke

1/1

Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf die du in diesem Zug eine oder mehrere +1/+1-Marken gelegt hast, hat Fluchsicherheit.

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf Kid Loki.

- Solange du Kid Loki kontrollierst, haben Kreaturen, die du kontrollierst und auf die du in diesem Zug eine oder mehrere +1/+1-Marken gelegt hast, Fluchsicherheit, unabhängig davon, ob Kid Loki unter deiner Kontrolle im Spiel war, als du jene Marken auf jene Kreaturen gelegt hast.
- Kid Loki muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit seine Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du ihn kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird seine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.

---

Killmonger, Geißel von Wakanda

{2} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Söldner, Schurke

3/3

Wenn Killmonger ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert.

Solange dein Friedhof zwei oder mehr Kreaturenkarten enthält, erhält Killmonger +2/+1.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Killmongers erste Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine andere Kreatur opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Kingpin, König der Verbrecher

{1} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

1/5

*Abnötigen (Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du {W/B} bezahlen. Falls du dies tust, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst entsprechend viele Lebenspunkte dazu.)*

Immer wenn du angreifst, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies tust, weist bis zum Ende des Zuges jede Kreatur, die du kontrollierst und deren Widerstandskraft größer ist als ihre Stärke, Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft statt ihrer Stärke zu.

- Für jede ausgelöste Abnötigen-Fähigkeit kannst du höchstens einmal {W/B} bezahlen. Ob du bezahlen willst, entscheidest du, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

- Die Anzahl der Lebenspunkte, die du durch Abnötigen dazuerhältst, richtet sich nach der Gesamtmenge Lebenspunkte, die verloren wurde, und nicht nach der Anzahl der Gegner. Falls sich zum Beispiel der Lebenspunktstand deines Gegners nicht verändern kann (vielleicht weil jener Spieler einen Platin-Emperion kontrolliert), erhältst du keine Lebenspunkte.
- Die Fähigkeit Abnötigen hat keinen Spieler als Ziel.
- Die letzte Fähigkeit von Kingpin, König der Verbrecher, ändert nicht die tatsächliche Stärke einer Kreatur. Sie ändert nur den Kampfschaden, den die Kreatur zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte, auch falls sie bewirken, dass Schadenspunkte „in Höhe der Stärke einer Kreatur“ zugefügt werden.

Klaue, schallender Unterjocher

{2}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber, Schurke

2/2

*Schallangriff* — Wenn Klaue ins Spiel kommt, zeigt ein Spieler deiner Wahl X Karten aus seiner Hand offen vor, wobei X gleich eins plus der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist. Du bestimmst eine davon. Jener Spieler wirft die bestimmte Karte ab.

- Falls der Spieler deiner Wahl weniger Karten auf der Hand hat, als er offen vorzuzeigen angewiesen wird, zeigt er alle Karten auf seiner Hand offen vor.

König T'Challa

{1}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Held

3/2

Aufblitzen

Immer wenn ein Spieler seine zweite Karte innerhalb desselben Zuges zieht, ziehst du eine Karte.

{4}{W}{U}: Transformiere König T'Challa. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

////

Black Panther, unbeugsame Hoffnung

{4}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Held

3/3

Aufblitzen

Doppelschlag

Verhindere allen Schaden, der Black Panther zugefügt würde.

Immer wenn Black Panther einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

- König T'Challa muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit seine zweite Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du ihn kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird seine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.

### Kosmischer Würfel

{5}

Artefakt

Abwehr {2}

Immer wenn du angreifst, schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon einen Zauberspruch mit Manabetrag kleiner oder gleich der höchsten Stärke unter den angreifenden Kreaturen, die du kontrollierst, wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Du bestimmst, ob du von den obersten sechs Karten deiner Bibliothek einen Zauberspruch wirkst, sowie die letzte Fähigkeit des Kosmischen Würfels verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, erst später im Zug einen zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne 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 den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

---

### Kühner Biochemiker

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Forscher

1/3

Superladung — {5}{U}: Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und ziehe zwei Karten. *(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

- Die Superladung-Fähigkeit des Kühnen Biochemikers hat ihn selbst nicht als Ziel. Falls er nicht mehr im Spiel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du trotzdem zwei Karten.

---

### Loderndes Crescendo

{1}{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+1 bis zum Ende des Zuges. Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

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

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll (wahrscheinlich weil sie als Antwort das Spiel verlassen hat), wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Keine Karte wird ins Exil geschickt.

---

Loki Laufeyson

{1} {R}

Legendäre Kreatur — Gott, Magier, Schurke

2/1

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

Superladung — {4} {R}: Lege zwei +1/+1-Marken auf Loki. *(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

- Vergleiche den Manabetrag des Spontanzaubers bzw. der Hexerei mit Lokis Stärke zu dem Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch wirkst. Falls Loki zu jenem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende seine Stärke vom letzten Zeitpunkt, zu dem er im Spiel war.
- Falls der Zauberspruch Ziele hat, hat die Kopie dieselben Ziele, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch 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.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind (z. B. Teamwork) und die für den ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

---

Loki, Gott des Schabernacks

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Gott, Magier, Schurke

2/1

Immer wenn ein Spieler oder ein Permanent das Ziel einer Fähigkeit wird, die du kontrollierst, ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Lokis Fähigkeit wird vor der Fähigkeit, von der sie ausgelöst wurde, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jene Fähigkeit neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Luke Cage, Power Man

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held

2/5

*Kugelsichere Haut* — Immer wenn Luke Cage alleine angreift, erhält er +2/+0 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. (Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören ihn nicht.)

- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Luke Cages Fähigkeit wird zum Beispiel nicht ausgelöst, falls du mit ihm und einer oder mehreren anderen Kreaturen angreiffst und alle jene anderen Kreaturen aus dem Kampf entfernt werden. Ebenso gilt: Kreaturen, die später im Kampf angreifend ins Spiel kommen, werden nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob eine Kreatur alleine angegriffen hat oder nicht.

Madame Hydra

{2}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

2/3

Immer wenn du einen Schurke-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 2/1 schwarzen Schurke-Kreaturenspielstein mit Bedrohlichkeit. (Er kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)

- Madame Hydras Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Madame Masque

{4}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

3/2

Wenn Madame Masque ins Spiel kommt, intrigiert sie. (Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.)

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erzeuge einen 2/1 schwarzen Schurke-Kreaturenspielstein mit Bedrohlichkeit. (Er kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)

- Madame Masque muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit ihre letzte Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du sie kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird ihre ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.

---

Menge wahrer Glaubender

{W}

Kreatur — Mensch, Bürger

1/2

{T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst und die alleine angreift, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Eine Kreatur, die du kontrollierst, greift alleine an, falls sie die einzige Kreatur ist, die derzeit angreift (einschließlich von deinen Teamkameraden kontrollierter Kreaturen, falls anwendbar), und du sie kontrollierst. Falls du beispielsweise mit mehreren Kreaturen angreift und alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden, kannst du die Fähigkeit der Menge wahrer Glaubender mit der verbleibenden angreifenden Kreatur als Ziel aktivieren.
- Falls mehrere Kreaturen angreifen, spielt es keine Rolle, wen oder was sie angreifen. Falls du eine Kreatur kontrollierst, die einen Gegner angreift, und eine andere Kreatur, die einen zweiten Gegner angreift (oder sogar einen Planeswalker oder eine Schlacht, den bzw. die der erste Gegner kontrolliert), greift keine der beiden angreifenden Kreaturen alleine an.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit der Menge wahrer Glaubender verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

---

Mighty Thor, Jane Foster

{1}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Gott, Held

3/3

Fliegend

Immer wenn Mighty Thor angreift, schicke bis zu ein Nichtspielsteinartefakt oder eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl ins Exil und bringe jene Karte dann unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück. Immer wenn eine Ausrüstung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

- Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war. Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das Permanent, das ins Exil geschickt wurde, angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren.

---

Mister Hyde, das innere Monster

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

2/2

Zu Beginn deines Versorgungssegments bestimmst du eines —

- Lege eine +1/+1-Marke auf Mister Hyde.
- Entferne eine Marke von einer Kreatur, die du kontrollierst. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Falls du den zweiten Modus bestimmst, bestimmst du erst dann, von welcher Kreatur du eine Marke entfernst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Sowie die Fähigkeit verrechnet wird, musst du eine Marke von einer Kreatur, die du kontrollierst, entfernen, falls möglich.

Misty Knight, Auftragsheldin

{1} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Detektiv, Held

3/1

{2}, {T}, wirf eine Karte ab: Ziehe für jede Karte, die du in diesem Zug abgeworfen hast, eine Karte.

- Du ziehst für jede Karte, die du in diesem Zug abgeworfen hast, eine Karte, auch falls jene Karten nicht mehr in deinem Friedhof sind, sowie Misty Knights Fähigkeit verrechnet wird.

Mjöllnir, Thors Hammer

{3} {R}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Wenn Mjöllnir ins Spiel kommt, fügt er bis zu einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

Verdopple allen Schaden, den die ausgerüstete Kreatur zufügen würde.

Ausrüsten eines Würdigen {1} (*Eine Kreatur ist würdig, falls sie legendär, rot und/oder weiß und kein Schurke ist.*)

{2} {R}, wirf diese Karte ab: Sie fügt jeder Kreatur 2 Schadenspunkte zu.

- Im seltenen Fall, in dem eine Kreatur mit zwei Mjöllnirs ausgerüstet ist, wird aller Schaden, den jene Kreatur zufügen würde, mit vier multipliziert. Bei einem dritten Mjöllnir würde der Schaden mit acht multipliziert und so weiter.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert (oder andere Effekte modifizieren), wie viel Schaden eine Quelle, die du kontrollierst, zufügen würde – indem beispielsweise ein Teil davon verhindert wird –, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge solche Effekte (einschließlich desjenigen von Mjöllnir) angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft Mjöllnirs Effekt nicht mehr zu.
- Falls Schaden, den eine Quelle, die du kontrollierst, zufügt, auf mehrere Permanente und/oder Spieler verteilt oder ihnen zugewiesen wird, geschieht dies, bevor der Schaden verdoppelt wird. Falls du zum Beispiel mit einer 5/5 Kreatur, die Trampelschaden verursacht und mit Mjöllnir ausgerüstet ist, angreiffst und sie von einer 2/2 Kreatur geblockt wird, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann zu 4 bzw. 6 Schadenspunkten verdoppelt.
- Ausrüsten eines Würdigen ist eine Variante des Schlüsselworts Ausrüsten. „Ausrüsten eines Würdigen [Kosten]“ bedeutet: „[Kosten]: Lege diese Ausrüstung an eine legendäre Nicht-Schurke-Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst und die rot und/oder weiß ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
- Andere Effekte als Mjöllnirs Ausrüsten-eines-Würdigen-Fähigkeit, die bewirken, dass er an eine Kreatur angelegt wird, können ihn an eine Kreatur anlegen, die nicht würdig ist. Nehmen wir zum Beispiel an, du kontrollierst einen Mjöllnir, der an nichts angelegt ist, und Loki, Gott des Schabernacks (eine blaue Gott-Magier-Schurke-Kreatur), an den das Supersoldaten-Serum (eine Aura mit „Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift oder blockt, lege eine beliebige Anzahl an Ausrüstungen deiner Wahl, die du kontrollierst,

an sie an.“) angelegt ist. Wenn Loki angreift, kannst du Mjöltnir als Ziel für die Fähigkeit des Supersoldaten-Serums bestimmen, und wenn jene Fähigkeit verrechnet wird, wird Mjöltnir an Loki angelegt. (Es muss nicht unbedingt Loki sein, aber so macht es mehr Spaß.)

---

Mockingbird, Meisteragentin

{3} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Spion, Held

2/2

Doppelschlag

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, lege eine +1/+1-Marke auf Mockingbird.

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

Mole Man, Moloiden-Meister

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

1/1

Du kannst Länder aus deinem Friedhof spielen.

*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 grünen Diener-Kreaturenspielstein namens Moloid mit „Immer wenn dieser Spielstein angreift, kannst du eine Karte millen.“

- Mole Mans erste Fähigkeit verändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du jene Länder spielen kannst. Du kannst auch weiterhin nur ein Land pro Zug spielen, und nur während deiner Hauptphase, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.
  - Mole Mans erste Fähigkeit erlaubt dir nicht, Fähigkeiten (wie Umwandlung) von Länderkarten in deinem Friedhof zu aktivieren.
  - Eine Landung-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus irgendeinem Grund ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl beim Spielen eines Landes ausgelöst als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.
  - Eine Landung-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls ein bereits im Spiel befindliches Permanent zu einem Land wird.
  - Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jede Landung-Fähigkeit von Permanenten, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet (du kannst jene Fähigkeiten also in der Reihenfolge deiner Wahl verrechnen lassen).
-

Monica Rambeau  
{2}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Held  
3/3  
Fliegend, Bravour (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)  
{2}{R}{W}{W}: Transformiere Monica Rambeau.  
Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.  
//  
Photon, lebendes Licht  
{2}{R}{W}{W}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Held  
4/4  
Fliegend, Fluchsicher, Bravour  
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege auf jede andere Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

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

---

Moon Girl und Devil Dinosaur  
{1}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Dinosaurier, Held  
2/2  
Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, haben Moon Girl und Devil Dinosaur bis zum Ende des Zuges Basis-Stärke und -Widerstandskraft 6/6 und verursachen Trampelschaden.  
Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Moon Girl und Devil Dinosaur müssen nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit ihre erste Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du sie kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird ihre ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.
- Die erste Fähigkeit von Moon Girl und Devil Dinosaur überschreibt alle bisherigen Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.

---

Moonstone, strenge Gebieterin  
{3}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Doctor, Schurke  
2/4  
Fliegend  
Immer wenn du eine Karte abwirfst, kannst du sie aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, kannst du jene Karte bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

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

---

Ms. Marvel, Kamala Khan

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Mutant, Inhuman, Held

1/4

Wachsamkeit, Reichweite

Du hast keine maximale Handkartenzahl.

*Faustvergrößerung* — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, ziehe eine Karte. Bis zum Ende des Zuges erhält Ms. Marvel „Ms. Marvels Basis-Stärke ist gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand.“

- Ms. Marvels letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Die Fähigkeit, die Ms. Marvel sich selbst gewährt, überschreibt alle bisherigen Effekte, die ihre Stärke auf einen bestimmten Wert setzen. Ihre Stärke ändert sich, sowie die Anzahl an Karten auf deiner Hand sich während des Zuges ändert. Effekte, die ihre Stärke auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.

---

Murdocks Kreuzzug

{1}{W}

Hexerei

Teamwork 4 (*Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen tappen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 4 oder mehr haben.*)

Bestimme eines. Falls dieser Zauberspruch mithilfe von Teamwork gewirkt wurde, bestimme stattdessen beides.

- *Recht der Straße* — Schicke eine Kreatur deiner Wahl mit Widerstandskraft 4 oder mehr ins Exil.
- *Recht der Justiz* — Schicke eine Verzauberung deiner Wahl mit Manabetrag 4 oder mehr ins Exil.

- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.
-

Namor der Sub-Mariner

{1} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Mutant, Meervolk, Schurke

\*/4

Fliegend

Namors Stärke ist gleich der Anzahl an Meervölkern, die du kontrollierst.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch mit einem oder mehreren blauen Manasymbolen in seinen Manakosten wirkst, erzeuge entsprechend viele 1/1 blaue Meervolk-Kreaturespielsteine.

- Die Fähigkeit, die Namors Stärke festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Namors letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.

---

Neuschreibung der Geschichte

{2} {U}

Verzauberung — Plan

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, getappt werden, ziehe eine Karte, wirf dann eine Karte ab und lege eine Planmarke auf diese Verzauberung.

Wenn die vierte Planmarke auf diese Verzauberung gelegt wird, opfere sie. Wenn du dies tust, bringe bis zu zwei Spontanzauber- und/oder Hexereikarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit der Neuschreibung der Geschichte ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise die Neuschreibung der Geschichte opferst. Du bestimmst die Ziele für jene Fähigkeit, sowie diese auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Nick Fury, Agent von S.H.I.E.L.D.

{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Spion, Held

2/1

Superladung — {W} {U} {B} {R} {G}: Lege zwei +1/+1-Marken auf Nick Fury und schaue dir dann die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Held-, Ausrüstung- oder Fahrzeug-Karte ins Spiel bringen. Falls es eine doppelseitige Karte ist, kannst du sie transformieren. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. *(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

- Falls die Karte, die du mit Nick Furys Superladung-Fähigkeit ins Spiel gebracht hast, eine doppelseitige Karte ist, kommt sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel (mit einer Ausnahme, siehe unten). Eventuelle

„Kommt ins Spiel“-Fähigkeiten, die jenes Permanent auf seiner Vorderseite hat, werden ausgelöst, wenn es ins Spiel kommt. Sobald du bestimmt hast, ob du das Permanent transformierst oder nicht, und den Rest der Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek gelegt hast, werden jene Fähigkeiten (und etwaige andere Fähigkeiten, die während dieses Vorgangs ausgelöst wurden) auf den Stapel gelegt.

- Falls die Karte, die du mit Nick Furrys Superladung-Fähigkeit ins Spiel gebracht hast, eine doppelseitige Karte mit tagaktiv (einer Fähigkeit aus *Innistrad: Mitternachtsjagd*) auf der Vorderseite ist, kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel, falls es Nacht ist. In diesem Fall kannst du sie nicht transformieren.

---

Ninja der Hand

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Ninja, Schurke

2/2

Todesberührung

Superladung — {4} {B}: Jeder Gegner wirft eine Karte ab. Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. *(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

- Die Superladung-Fähigkeit des Ninjas der Hand hat ihn selbst nicht als Ziel. Falls er nicht mehr im Spiel ist, sowie jene Fähigkeit verrechnet wird, wirft trotzdem jeder Gegner eine Karte ab.

---

Oberste Forschende von A.I.M.

{U} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Schurke

2/2

Bezahle 2 Lebenspunkte: Kopiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, die du kontrollierst und die ein Artefakt als Quelle hat. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges und nur einmal pro Zug.

*(Manafähigkeiten können nicht als Ziel gewählt werden.)*

- Die Quelle der von der Fähigkeit der Obersten Forschenden von A.I.M. erzeugten Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
- 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.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Die Fähigkeit der Obersten Forschenden von A.I.M. hat eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel als Ziel und erzeugt ein oder mehrere zusätzliche Vorkommen der Fähigkeit auf dem Stapel. Kein Objekt erhält durch sie irgendeine Fähigkeit.
- Ein „Artefakt als Quelle“ ist ein Permanent, ein Zauberspruch oder eine Karte in einer beliebigen Zone mit dem Kartentyp „Artefakt“. Die Fähigkeit der Obersten Forschenden von A.I.M. kann beispielsweise eine

Umwandlung-Fähigkeit als Ziel haben, die du aktiviert hast, falls die abgeworfene Karte eine Artefaktkarte ist.

- Falls eine Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien der ersten Fähigkeit ebenso mit jener zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf eine „ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ersten Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls zum Beispiel die erste Fähigkeit der Außerweltlichen Linse aus dem *Mirrodin*-Release („Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, kannst du ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, ins Exil schicken.“) kopiert wird und zwei Länder ins Exil geschickt werden, wird die zweite Fähigkeit der Außerweltlichen Linse („Immer wenn ein Land mit demselben Namen wie die ins Exil geschickte Karte für Mana getappt wird, erzeugt sein Beherrscher ein Mana eines beliebigen Typs, den das Land erzeugt hat.“) ausgelöst, immer wenn ein Land mit demselben Namen wie eines der ins Exil geschickten Länder für Mana getappt wird.
- Die Fähigkeit der Obersten Forschenden von A.I.M. kann beliebige aktivierte oder ausgelöste Fähigkeiten auf dem Stapel kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
- Das Erzeugen einer Kopie einer aktivierten Fähigkeit bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler eine Fähigkeit aktiviert.
- Fähigkeiten, die besagen, dass eine ausgelöste Fähigkeit zusätzliche Male ausgelöst wird, werden nicht auf das Kopieren einer ausgelösten Fähigkeit angewendet.
- Die Kopie wird vor der ursprünglichen Fähigkeit verrechnet.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie die Fähigkeit, die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls die kopierte Fähigkeit modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
- Falls die kopierte Fähigkeit ein X hatte, dessen Wert beim Aktivieren festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Falls Schaden aufgeteilt wurde, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden. Allerdings können die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, geändert werden. Dasselbe gilt für Fähigkeiten, die Marken verteilen.
- 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. Insbesondere gilt: Falls eine ausgelöste Fähigkeit ihrem Beherrscher anbietet, Kosten zu bezahlen, bezahlst du diese Kosten für die Kopie, falls sie als bezahlt gelten sollen.

---

Okoye, Anführerin der Dora Milaje

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Held

3/2

Wenn Okoye ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 weiße Soldat-Kreaturenspielsteine.

Angreifende Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, haben Erstschlag.

- Falls ein angreifender Kreaturenspielstein, den du kontrollierst, Erstschlag-Kampfschaden zufügt und dann Erstschlag verliert, bevor normaler Kampfschaden zugefügt wird (vielleicht weil Okoye das Spiel verlässt), fügt jener Spielstein nicht auch normalen Kampfschaden zu, es sei denn, er hat irgendwie Doppelschlag.

#### Pet Avengers

{3} {G}

Kreatur — Drache, Katze, Hund, Vogel, Frosch, Held

4/4

Reichweite

Superladung — {6} {G}: Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und erzeuge einen 3/2 weißen Held-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit. *(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

- Die Superladung-Fähigkeit der Pet Avengers hat sie selbst nicht als Ziel. Falls sie nicht mehr im Spiel sind, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, erzeugst du trotzdem den Held-Kreaturenspielstein.

#### Photonenstrahl-Salve

{X} {R} {R}

Hexerei

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn X Mal. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

Die Photonenstrahl-Salve fügt einer Kreatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Wenn die erste Fähigkeit der Photonenstrahl-Salve verrechnet wird, erzeugt sie X Kopien der Photonenstrahl-Salve. Die Kopien werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopien werden dann wie normale Zaubersprüche verrechnet, nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren.
- Die erste Fähigkeit der Photonenstrahl-Salve wird vor der Photonenstrahl-Salve selbst verrechnet. Sie wird auch dann verrechnet und erzeugt Kopien, falls die Photonenstrahl-Salve neutralisiert wurde oder auf andere Weise den Stapel verlassen hat.
- Jede Kopie hat die gleichen Ziele wie das Original, es sei denn, du bestimmst neue. Falls du kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist). Falls es mehrere Kopien sind, kannst du die Ziele jeder Kopie unabhängig von denen der anderen verändern.

#### Politischer Triumph

{W}

Verzauberung — Plan

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wende Hellsicht 1 an und lege eine Planmarke auf diese Verzauberung.

Wenn die vierte Planmarke auf diese Verzauberung gelegt wird, opfere sie, ziehe eine Karte und lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Falls der Politische Triumph nicht im Spiel ist, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, kannst du ihn nicht opfern, aber die anderen Effekte geschehen trotzdem. Du ziehst eine Karte und legst auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

Pym-Partikel

{U}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl erhält Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Pym-Partikel verrechnet werden sollen, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

Quake, Agentin von S.H.I.E.L.D.

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Inhuman, Spion, Held

3/3

*Seismisches Niederringen* — Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, tappe eine Kreatur oder ein Land deiner Wahl.

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

Quicksilver, dreister Düser

{R}

Legendäre Kreatur — Mutant, Held

1/1

Falls Quicksilver, dreister Düser, auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihm im Spiel beginnen.

Eile

Superladung — {4}{R}: Lege eine +1/+1-Marke und eine Doppelschlag-Marke auf Quicksilver. (*Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.*)

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.

Red Guardian, Supersoldat  
{2}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat, Schurke  
2/2  
Aufblitzen  
Wenn Red Guardian ins Spiel kommt, zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert und die in diesem Zug Schaden zugefügt hat.

- Red Guardians letzte Fähigkeit kann eine beliebige Kreatur, die ein Gegner kontrolliert und die in diesem Zug Schaden zugefügt hat, als Ziel haben, auch falls das Permanent, dem sie Schaden zugefügt hat, nicht mehr im Spiel ist oder der Spieler, dem sie Schaden zugefügt hat, nicht mehr in der Partie ist.

---

Red Hulk  
{4}{R}{R}  
Legendäre Kreatur — Gamma, Berserker, Schurke  
6/7  
Reichweite, verursacht Trampelschaden  
*Erzürnen* — Immer wenn Red Hulk Schaden zugefügt wird, lege eine +1/+1-Marke auf ihn. Wenn du dies tust, fügt er einem anderen Ziel deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie +1/+1-Marken auf ihm liegen.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Red Hulks letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine +1/+1-Marke auf ihn legst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Red Hulk muss den Schaden überleben, damit du die +1/+1-Marke auf ihn legen kannst. Falls er nicht im Spiel ist, wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird, legst du keine +1/+1-Marke auf ihn und die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

---

Reptil, Dinomorpher  
{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Held  
1/2  
*Brontosaurus* — {3}: Bis zum Ende des Zuges wird Reptil zu einem Dinosaurier-Helden mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/5 und erhält Wachsamkeit und Reichweite.  
*Tyrannosaurus Rex* — {6}: Bis zum Ende des Zuges wird Reptil zu einem Dinosaurier-Helden mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 6/6 und verursacht Trampelschaden.

- Reptils Fähigkeiten überschreiben alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen und die angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben jenen Teil des Effekts. Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf andere Weise verändern, sowie +1/+1-Marken werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann.

- Falls du es schaffst, beide Fähigkeiten im selben Zug zu aktivieren, bestimmt die letzte, die verrechnet wird, Reptils Basis-Stärke und -Widerstandskraft (wir empfehlen 6/6), aber so oder so hat er dann Wachsamkeit und Reichweite und verursacht Trampelschaden, und er ist kein Mensch mehr.
- 

#### Repulsor-Strahl

{3} {R}

Hexerei

Teamwork 2 (*Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen tappen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 2 oder mehr haben.*)

Der Repulsor-Strahl fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Falls dieser Zauberspruch mithilfe von Teamwork gewirkt wurde, fügt er außerdem dem Beherrscher jener Kreatur 2 Schadenspunkte zu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Repulsor-Strahl verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Schaden wird zugefügt.
- 

#### Roxxon-Raudis

{4} {B}

Kreatur — Mensch, Berserker, Schurke

4/4

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

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

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

- Die Roxxon-Raudis müssen nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit ihre zweite Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du sie kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird ihre ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.
- 

#### S.H.I.E.L.D.- Flugwagen

{2} {U}

Artefakt — Fahrzeug

3/3

Aufblitzen

Fliegend

Wenn dieses Fahrzeug ins Spiel kommt, schicke bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Bringe jene Karte zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

Bemannen 1

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

#### Scarlet Witch

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mutant, Hexenmeister, Held

2/3

Spontanzauber und Hexereien mit Manabetrag 4 oder mehr, die du wirkst, kosten beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich Scarlet Witches Stärke ist.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um zu ermitteln, ob sein Manabetrag 4 oder mehr ist. Falls dem so ist, wird Scarlet Witches Fähigkeit angewendet. Falls nicht, geschieht dies nicht.

#### Schlag gegen die Avengers

{1} {R} {R}

Hexerei

Bestimme eines oder beides —

- Der Schlag gegen die Avengers fügt jeder Kreatur 3 Schadenspunkte zu.
- Zerstöre ein Land deiner Wahl. Sein Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.

- Falls der zweite Modus bestimmt wurde und das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Schlag gegen die Avengers verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Es wird kein Schaden verursacht, falls auch der erste Modus bestimmt wurde, und der Beherrscher des Landes sucht nicht nach einer Standardland-Karte. Falls das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich weil es Unzerstörbarkeit hat), sucht sein Beherrscher nach einer Standardland-Karte.

### Schurkenversteck

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um einen Schurke-Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit einer Schurke-Quelle zu aktivieren.

{3}, {T}: Ein Schurke deiner Wahl, den du kontrollierst, intrigiert. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

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

- Eine „Schurke-Quelle“ ist ein beliebiges Objekt mit dem Kreaturentyp Schurke. Das heißt, du kannst das Mana zum Beispiel ausgeben, um eine Fähigkeit eines Permanents mit Wandelwicht (einer Schlüsselwortfähigkeit, die ihm alle Kreaturentypen gewährt) oder einer Schurke-Karte auf deiner Hand oder in deinem Friedhof zu aktivieren.

---

### Sentry, goldener Wächter

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held

5/5

Fliegend, Wachsamkeit, Unzerstörbar

Wenn Sentry ins Spiel kommt, erzeugt ein Gegner deiner

Wahl Void, einen legendären 5/5 schwarzen Schrecken-

Schurke-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit,

Unzerstörbarkeit und „Void greift in jedem Kampf an,

falls möglich.“

- Falls Void aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle seines Beherrschers gekommen ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, ist sein Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

---

### Shang-Chi, Kung-Fu-Meister

{1}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Held

2/2

Du kannst Fähigkeiten von Kreaturen, die du

kontrollierst, aktivieren, als ob sie Eile hätten.

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

Gib dieses Mana nur aus, um Fähigkeiten von

Kreaturenquellen zu aktivieren.

- Shang-Chis erste Fähigkeit gewährt keinen Kreaturen Eile und sie erlaubt dir auch nicht, mit Kreaturen anzugreifen, als ob sie Eile hätten. Allerdings kannst du Fähigkeiten mit {T} in ihren Aktivierungskosten aktivieren, sobald Kreaturen mit solchen Fähigkeiten unter deine Kontrolle kommen.
- Eine „Kreaturenquelle“ ist jedes Objekt mit dem Kartentyp Kreatur. Das bedeutet, dass du das Mana beispielsweise ausgeben könntest, um eine Fähigkeit einer Kreaturenkarte auf deiner Hand oder in deinem Friedhof zu aktivieren.

---

Shuri, wakandanische Erfinderin

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker, Held

2/1

Artefaktzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

{1}, {T}: Ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie eines zweiten Artefakts deiner Wahl, das du kontrollierst, außer dass es nicht legendär ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Außer den angegebenen Ausnahmen kopiert das erste Artefakt deiner Wahl genau das, was auf das zweite Artefakt deiner Wahl aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Artefakt ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Es 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 seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Artefakt ein Spielstein ist, kopiert das erste Artefakt deiner Wahl die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Artefakt (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, wird das erste Artefakt deiner Wahl zu einer Kopie von (b).
- Wenn das erste Artefakt deiner Wahl zu einer Kopie des zweiten Artefakts deiner Wahl wird, kommt es nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.
- Falls eines der Artefakte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Shuris letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, hat sie keinen Effekt. Falls beide Ziele illegal sind, wird die Fähigkeit nicht verrechnet.

---

Speed, junger Rächer

{1} {R}

Legendäre Kreatur — Mutant, Held

2/2

Eile

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du {1} bezahlen. Wenn du dies tust, kann eine Kreatur deiner Wahl mit Eile in diesem Zug außer von Kreaturen mit Eile nicht geblockt werden.

- Speeds letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Speeds letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {1}

bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

- Sobald eine Kreatur mit Eile legal von einer Kreatur ohne Eile geblockt wurde, kann Speeds letzte Fähigkeit jenen Block nicht illegal machen.

---

Speedball, New Warrior

{2} {U/R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held

2/2

Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, der Speedball als Ziel hat, erhält er +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Du kannst neue Ziele für jenen Zauberspruch bestimmen.

- Speedballs Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).

---

Spider-Man, der Retter

{2} {G/W}

Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Held

3/2

Aufblitzen

Wachsamkeit, Reichweite

*Niemand stirbt!* — Wenn Spider-Man ins Spiel kommt, kannst du ihn tappen. Wenn du dies tust, erhält eine andere, nichtangreifende Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.*)

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Spider-Mans letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise Spider-Man tappst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Spider-Woman, Geheimagentin

{3} {W/U}

Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Spion, Held

1/4

Aufblitzen

Wenn Spider-Woman ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Jene Kreatur kann nicht enttappt werden, solange du Spider-Woman kontrollierst.

- Falls die Kosten einer Fähigkeit oder zusätzliche Kosten eines Zauberspruchs verlangen, dass eine Kreatur enttappt wird, die wegen des Effekts von Spider-Womans letzter Fähigkeit nicht enttappt werden kann, können jene Kosten nicht bezahlt werden. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, besagt, dass ein Spieler jene Kreatur enttappen „kann“, kann jener Spieler nicht bestimmen, dies zu tun.
- Falls ein Ersatzeffekt es einem Spieler erlaubt, ein Ereignis zu modifizieren oder zu ersetzen, indem er eine Kreatur, die wegen des Effekts von Spider-Womans letzter Fähigkeit nicht enttappt werden kann, enttappt, kann jener Spieler jenen Ersatzeffekt anwenden, aber die Kreatur wird nicht enttappt. Falls das ursprüngliche Ereignis vollständig ersetzt wird, hat das ursprüngliche Ereignis keinen Effekt.

#### Spionageausrüstung von S.H.I.E.L.D.

{W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur alleine angreift, enttappe sie und wende Hellsicht 1 an. *(Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.)*

Ausrüsten {1} ({1}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

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

#### Stature, Größenwechslerin

{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held

1/1

Stature kann nicht geblockt werden, falls ihre Stärke 1 oder weniger beträgt.

Superladung — {X}{U}{U}: *Lege X +1/+1-Marken auf Stature. (Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

- Wird Statures Stärke auf 1 reduziert, nachdem sie geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Storm, Windgleiterin  
{1}{G}{W}{W}  
Legendäre Kreatur — Mutant, Held  
4/4

Fliegend  
Fliegende Kreaturen können weder dich angreifen noch Kreaturen, die du kontrollierst, blocken.  
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der eine oder mehrere Kreaturen als Ziel hat, erhalten jene Kreaturen Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Storms letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

---

Strafender Schlag  
{2}{G}  
Spontanzauber  
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls dein Friedhof zwei oder mehr Kreaturenkarten enthält.  
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer doppelten Stärke zu.

- Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, sowie der Strafende Schlag verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

---

Strategem des Tricksers  
{3}{U}  
Hexerei  
Der Besitzer einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, legt sie als zweite Karte von oben oder als unterste Karte in seine Bibliothek. Dann intrigiert bis zu 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.)*

- Der Besitzer des Permanents bestimmt, ob es als zweite Karte von oben oder als unterste Karte in seine Bibliothek gelegt wird. Falls mehrere Karten auf diese Weise in die Bibliothek gelegt werden (zum Beispiel wenn dieser Zauberspruch ein verschmolzenes Permanent als Ziel hat), legt der Besitzer jenes Permanents nacheinander entweder jede der Karten als zweite Karte von oben in seine Bibliothek oder jede der Karten darunter. Er kann sich die Reihenfolge aussuchen und muss sie nicht verraten.

---

Streben nach Wissen  
{2}{U}  
Spontanzauber  
Ziehe drei Karten. Wirf dann zwei Karten ab, es sei denn, du wirfst eine Artefaktkarte ab.

- Du kannst entweder eine Artefaktkarte abwerfen oder zwei Karten, die Artefakte sein können oder auch nicht. Falls du wirklich möchtest, kannst du auch zwei Artefaktkarten abwerfen.
- 

#### Stunde der Niederlage

{3} {B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Überwachen 1.

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

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Stunde der Niederlage verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest nicht Überwachen an.
- 

#### Super-Adaptoid

{2}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter, Schurke

\*1/2

Super-Adaptoids Stärke ist gleich der Anzahl an legendären Kreaturen, die du kontrollierst.

Immer wenn Super-Adaptoid ins Spiel kommt oder angreift, bestimme eine andere Kreatur deiner Wahl.

Falls jene Kreatur Eile hat und Super-Adaptoid nicht, lege eine Eile-Marke auf Super-Adaptoid. Wiederhole diesen Vorgang für Fliegend, Erstschlag, Doppelschlag, Bedrohlichkeit, Lebensverknüpfung, Reichweite, Todesberührung, Trampelschaden, Unzerstörbarkeit und Wachsamkeit.

- Die Fähigkeit, die Super-Adaptoids Stärke festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- 

#### Superschurken-Arrest

{1} {W}

Verzauberung

Aufblitzen

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

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

---

Supersoldaten-Serum

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2, hat Erstschlag und Wachsamkeit und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein legendärer Soldat.

Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift oder blockt, lege eine beliebige Anzahl an Ausrüstungen deiner Wahl, die du kontrollierst, an sie an.

- Falls die verzauberte Kreatur das Spiel verlässt, bevor die letzte Fähigkeit des Supersoldaten-Serums verrechnet wird, geschieht mit den als Ziel bestimmten Ausrüstungen nichts. Falls sie bereits an andere Kreaturen angelegt waren, bleiben sie an jene Kreaturen angelegt.

---

Swordsman, scharfsinniger Spitzbube

{1}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held, Schurke

2/2

Immer wenn ein anderer Schurke unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege bis zu eine Ausrüstung deiner Wahl, die du kontrollierst, an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Immer wenn eine ausgerüstete Kreatur, die du kontrollierst, angreift, intrigiert sie. (*Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur.*)

- Falls du für die erste Fähigkeit eine Ausrüstung deiner Wahl als Ziel bestimmst und eines der beiden Ziele illegal wird, sowie jene Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Ausrüstung nicht bewegt. Falls sie bereits an eine Kreatur angelegt war, bleibt sie daran angelegt.

---

Taskmaster, nachahmender Söldner

{2}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Söldner, Schurke

3/5

*Fotografische Reflexe* — Zu Beginn deiner ersten Hauptphase bestimmst du bis zu eine Kreatur im Spiel oder eine Kreaturenkarte in einem Friedhof als Ziel. Bis zu deinem nächsten Zug wird Taskmaster zu einer Kopie von ihr, außer dass sein Name Taskmaster, nachahmender Söldner, ist und er eine legendäre Mensch-Söldner-Schurke-Kreatur ist.

- Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopiert Taskmaster genau das, was auf die Kreatur oder Karte deiner Wahl aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, das Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Falls er eine Kreatur kopiert, kopiert er nicht, ob sie getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Falls er eine Karte in

einem Friedhof kopiert, kopiert er keine Informationen zu dem Objekt, das jene Karte war, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.

- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert Taskmaster die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird Taskmaster zu einer Kopie von (b).
- Wenn Taskmaster zu einer Kopie der Kreatur oder Karte deiner Wahl wird, kommt er nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.
- Falls das Ziel illegal ist, sowie Taskmasters Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.

---

Thanos, der wahnsinnige Titan

{R}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Eternal, Schurke

4/4

Todesberührung, Lebensverknüpfung

Superladung — {C}{W}{U}{B}{R}{G}: Lege zwei

+1/+1-Marken auf Thanos. Bestimme gerade oder

ungerade. Zerstöre jede andere Kreatur, deren

Manabetrag dem bestimmten Merkmal entspricht.

*(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal.*

*Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses*

*Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen*

*ist. Null zählt als gerade.)*

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

---

Thor, Gott des Donners

{3}{R}{R}

Legendäre Kreatur — Gott, Krieger, Held

5/5

Fliegend

Wenn Thor ins Spiel kommt, schicke eine Ausrüstung-,

Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus

deinem Friedhof ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende

deines nächsten Zuges spielen.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst,

fügt Thor einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in

Höhe des Manabetrags jenes Zauberspruchs zu.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen, die für eine auf diese Weise gespielte Karte gelten. Falls beispielsweise die ins Exil geschickte Karte eine Hexereikarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag jenes Zauberspruchs zu ermitteln.

- Thors letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Tigra, Zorn der Katzen  
 {1} {G}  
 Legendäre Kreatur — Katze, Mensch, Held  
 2/1  
 Aufblitzen  
 Verursacht Trampelschaden  
 Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine  
 +1/+1-Marke auf Tigra.

- Tigras letzte Fähigkeit wird für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.
- Falls Tigra 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.
- 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 zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu, und die Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

Tod unseren Feinden  
 {2} {R}  
 Verzauberung — Plan  
 Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst,  
 erzeuge einen getappten Schatz-Spielstein und lege eine  
 Planmarke auf diese Verzauberung.  
 Wenn die vierte Planmarke auf diese Verzauberung  
 gelegt wird, opfere sie. Wenn du dies tust, fügt sie 7  
 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein oder zwei  
 Ziele deiner Wahl du bestimmst.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit von Tod unseren Feinden ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise Tod unseren Feinden opferst. Du bestimmst die Ziele für jene Fähigkeit, sowie diese auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Du bestimmst, wie viele Ziele die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit hat und wie die Schadenspunkte auf die Ziele aufgeteilt werden, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.

- Falls für die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit zwei Ziele bestimmt wurden und eines der Ziele illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die ursprüngliche Aufteilung der Schadenspunkte trotzdem angewendet, aber dem illegalen Ziel wird kein Schaden zugefügt. Falls alle Ziele illegal sind, wird die Fähigkeit nicht verrechnet.

---

#### Überfall aus dem Multiversum

{5} {U} {U}

#### Hexerei

Erzeuge für jede Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er nicht legendär ist.

- Jeder vom Überfall aus dem Multiversum erzeugte Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, jene Kreatur kopiert selbst etwas; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Falls der Spielstein ein Fahrzeug ist, ist er nicht bemannt.
- Falls eine kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten jeder kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

---

#### Ultron, böswillige Intelligenz

{3}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter, Schurke

2/4

Immer wenn ein anderes Nichtspielsteinartefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie davon ist. Falls der Spielstein keine Kreatur ist, wird er zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer 2/2 Roboter-Schurke-Kreatur.

- Der Spielstein, der von Ultrons letzter Fähigkeit erzeugt wurde, kopiert genau das, was auf das Original-Artefakt aufgedruckt war, und sonst nichts, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, jenes Artefakt kopiert selbst etwas; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jenes Artefakt getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihm Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Typen, Farben usw. verändert haben. Falls der Spielstein ein Fahrzeug ist, ist er nicht bemannt. Falls er eine Ausrüstung ist, ist er nicht an etwas angelegt.
- Falls das kopierte Artefakt (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Artefakts werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Artefakt] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Artefakt] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Artefakts funktionieren ebenfalls.

- Falls der Spielstein keine Kreatur ist, wird er erst zu einem 2/2 Roboter-Schurken, nachdem er ins Spiel gekommen ist. In diesem Fall werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, nicht ausgelöst, wenn jener Spielstein ins Spiel kommt.

Ultron-Drohne

{3}

Artefaktkreatur — Roboter, Schurke

2/3

Superladung — {6}: Lege zwei +1/+1-Marken auf diese Kreatur und erzeuge einen 2/2 farblosen Roboter-Schurke-Artefaktkreaturespielstein. *(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

- Die Superladung-Fähigkeit der Ultron-Drohne hat sie selbst nicht als Ziel. Falls sie nicht mehr im Spiel ist, sowie jene Fähigkeit verrechnet werden soll, tritt der andere Effekt trotzdem ein. Du erzeugst den Roboter-Schurke-Spielstein.

Unterjochung durch das Böse

{2} {R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Falls du einen Schurken mit höherem Manabetrag als jene Kreatur kontrollierst, übernimm die Kontrolle über jene Kreatur stattdessen bis zum Ende deines nächsten Zuges. Enttappe sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Falls ein Permanent im Spiel {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Bestimmung seines Manabetrags gleich 0.

Ursprung der Avengers

{1} {W}

Verzauberung — Sage

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

I — Hellsicht 2.

II — Du kannst eine Held-Kreaturenkarte mit Manabetrag 3 oder weniger aus deiner Hand ins Spiel bringen. Falls du dies nicht tust, ziehe eine Karte.

III — Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

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

Vernetzen

{2} {W}

Verzauberung

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

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

---

Verschwörung der Thunderbolts

{3} {B}

Verzauberung

Aufblitzen

Immer wenn ein Schurke, den du kontrollierst, stirbt, bringe ihn mit einer Endgültigkeitsmarke unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück. Jene Kreatur ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Held. *(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

- Die Kreatur, die ins Spiel zurückgebracht wird, ist ab dem Moment, in dem sie ins Spiel kommt, zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Held. Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, immer wenn ein Held unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jene Fähigkeit ausgelöst.
  - Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
  - Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
  - Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird sie trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
  - Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.
-

Vision

{4}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter, Held

2/5

Fliegend, Wachsamkeit

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, bestimme eines, das in diesem Zug noch nicht bestimmt wurde —

- *Solarstrahl* — Vision erhält Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.
- *Dichteanpassung* — Vision erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.
- *Technopathie* — Ziehe eine Karte.

- Falls du keinen legalen Modus bestimmen kannst, weil alle drei in diesem Zug bestimmt wurden, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt.
- 

Vision-Quest

{X}{U}{R}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Artefaktkreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger und bringe sie mit X zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel. Falls X gleich 4 oder mehr ist, erhält sie Eile bis zum Ende des Zuges. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische danach.

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

Viv Vision, Synthesozoiden-Jugendliche

{3}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter, Held

2/2

Fliegend

*Kybernetische Sinne* — Immer wenn Viv Vision angreift, ziehe eine Karte, falls ihre Stärke 4 oder mehr ist.

Superladung — {7}: Lege zwei +1/+1-Marken auf Viv Vision. (*Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.*)

- Viv Visions zweite Fähigkeit wird unabhängig von ihrer Stärke ausgelöst. Spieler können normal auf diese Fähigkeit antworten, vielleicht indem sie versuchen, ihre Stärke zu erhöhen oder zu senken. Die Fähigkeit überprüft Viv Visions Stärke erst, sowie sie verrechnet wird, um zu sehen, ob du eine Karte ziehst.
  - Falls Viv Vision nicht mehr im Spiel ist, wenn ihre zweite Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu bestimmen, ob du eine Karte ziehst oder nicht.
-

War Machine, eisernes Erbe  
{2} {R/W}  
Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Held  
1/3  
Fliegend  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich War Machines Stärke ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie War Machines letzte Fähigkeit verrechnet wird.
  - Falls War Machine nicht mehr im Spiel ist, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke, wie er zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.
- 

Welten in Welten  
{5} {G} {U}  
Hexerei  
Schicke alle Kreaturen ins Exil. Jeder Spieler kann eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten aus seiner Hand ins Spiel bringen. Bringe dann alle auf diese Weise ins Exil geschickten Karten auf die Hand ihrer Besitzer. Schicke Welten in Welten ins Exil.

- Sowie Welten in Welten verrechnet wird, schicke zuerst alle Kreaturen ins Exil. Dann bestimmt, beginnend mit dem Spieler, dessen Zug es ist, jeder Spieler in Zugreihenfolge eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten aus seiner Hand, die ins Spiel gebracht werden sollen, ohne sie offen vorzuzeigen. Dann kommen jene Kreaturen gleichzeitig ins Spiel. Bringe danach alle auf diese Weise ins Exil geschickten Karten auf die Hand ihrer Besitzer und schicke dann Welten in Welten ins Exil.
- 

Whiplash, rachsüchtiger Ingenieur  
{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker, Schurke  
2/2  
Whiplash kommt getappt ins Spiel.  
Immer wenn Whiplash angreift und falls er ausgerüstet ist, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl der an ihn angelegten Ausrüstungen ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Whiplashes letzte Fähigkeit verrechnet wird.
  - Falls Whiplash nicht mehr im Spiel ist, wenn seine letzte ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, benutze die Anzahl der Ausrüstungen, die an ihn angelegt waren, wie er zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.
-

White Tiger, Ava Ayala

{1}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held

2/2

Superladung — {5}{G}: Lege eine +1/+1-Marke auf White Tiger und erzeuge den Tigergott, einen legendären 4/4 grünen Katze-Gott-Kreaturespielstein mit „Der Tigergott kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.“ *(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

- White Tiger ist nicht das Ziel ihrer eigenen Superladung-Fähigkeit. Falls sie nicht mehr im Spiel ist, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird, erzeugst du trotzdem den Tigergott.

---

Wiccan, aufstrebender Magier

{4}{U}

Legendäre Kreatur — Mutant, Hexenmeister, Held

4/4

Fliegend

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, schicke ein anderes Nichtland-Permanent deiner Wahl, das kein Spielstein ist, ins Exil. Bringe jene Karte zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Wiccans letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.

---

Winter Soldier, eisiger Assassine

{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine, Schurke

2/2

Wachsamkeit, Bedrohlich

Winter Soldier erhält +2/+0 für jede an ihn angelegte Ausrüstung.

{3}{W}{B}: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. Dann kannst du eine Ausrüstung, die du kontrollierst, an ihn anlegen. *(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.

- Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
- Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird sie trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
- Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.

Wolverine, zäher Kämpfer

{2} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Mutant, Berserker, Held

3/5

Eile

Wenn Wolverine ins Spiel kommt, kämpft er gegen bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl.

Falls Wolverine Schaden zugefügt würde, wird stattdessen jener Schaden zugefügt, aber aller andere Schaden, der ihm bereits zugefügt wurde, wird geheilt.

- Wolverines letzte Fähigkeit ist ein Ersatzeffekt. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Um Schaden von einem Permanent zu heilen, entferne alle Schadenspunkte, die derzeit auf ihm vermerkt sind.

Wonder Man, Hollywood-Held

{3} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Darsteller, Held

4/4

Fliegend

Jede Superladung-Fähigkeit von Permanenten, die du kontrollierst, kann ein weiteres Mal aktiviert werden.

Superladung — {5} {R} {R}: Lege zwei +1/+1-Marken auf Wonder Man. *(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur ... einmal? Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

- Wonder Mans zweite Fähigkeit wird nicht nur auf Superladung-Fähigkeiten anderer Permanente, die du kontrollierst, angewendet, sondern auch auf seine eigene Superladung-Fähigkeit.
- Solange du Wonder Man kontrollierst, kannst du jede Superladung-Fähigkeit von Permanenten, die du kontrollierst, zweimal statt einmal aktivieren. Dies ändert sich auch dann nicht, falls Wonder Man das Spiel verlässt und ein neues Vorkommen von Wonder Man unter deine Kontrolle kommt. Nehmen wir beispielsweise an, du aktivierst Statures Superladung-Fähigkeit zweimal, dann stirbt Wonder Man und danach wirkst du einen weiteren Wonder Man. Dann kannst du Statures Superladung-Fähigkeit nicht erneut aktivieren.
- Wonder Man ist legendär, aber falls du eine Möglichkeit findest, zwei von ihm zu kontrollieren, kannst du Superladung-Fähigkeiten von Permanenten, die du kontrollierst, zwei zusätzliche Male aktivieren. Drei Exemplare von Wonder Man zu kontrollieren erlaubt dir drei zusätzliche Male und so weiter.

---

Yellowjacket, herzloser Marodeur  
{1} {B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber, Schurke  
1/2  
Fliegend  
Immer wenn ein anderer Schurke unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält Yellowjacket +1/+0 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung hat keine zusätzliche Wirkung.

---

Zu böse für den Tod  
{2} {B}  
Hexerei  
Teamwork 4 (*Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen tappen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 4 oder mehr haben.*)  
Bestimme eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 4 oder weniger in deinem Friedhof. Falls dieser Zauberspruch mithilfe von Teamwork gewirkt wurde, bestimme stattdessen eine Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof. Bringe die bestimmte Karte ins Spiel zurück.

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

---

## **MAGIC: THE GATHERING | MARVEL SUPER HEROES QUELLENMATERIAL-KARTEN OHNE RAND – KARTENSPEZIFISCHES:**

Aufklärungsmission  
{2} {U} {U}  
Verzauberung  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Karte ziehen.  
Umwandlung {2}

- Die ausgelöste Fähigkeit der Aufklärungsmission wird für jede Kreatur, die du kontrollierst und die einem Spieler Kampfschaden zufügt, ausgelöst. Du kannst jedes Mal, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, genau eine Karte ziehen, egal wie viel Schaden zugefügt wurde.
-

Ausgehungerter Tyrannosaurus

{4}{R}{G}

Kreatur — Dinosaurier

6/6

Verschlingen 3

Immer wenn diese Kreatur angreift, fügt sie bis zu einer anderen Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Überschüssiger Schaden wird stattdessen dem Beherrscher jener Kreatur zugefügt.

- Der Ausgehungerter Tyrannosaurus kann keine Kreaturen verschlingen, die zur selben Zeit ins Spiel kommen wie er.
- Überschüssiger Schaden wird auf ähnliche Weise berechnet wie bei Trampelschaden. Beginne mit der Menge an Schaden, die der Kreatur zugefügt wird, und bestimme, wie viel Schaden tödlich ist. Normalerweise ist dies die Widerstandskraft der Kreatur minus dem Schaden, der bereits auf ihr vermerkt ist, ohne Berücksichtigung von Ersatz- oder Verhinderungseffekten, die diesen Schaden modifizieren würden. Außerdem wird nicht berücksichtigt, ob die Kreatur tatsächlich nicht durch diesen Schaden zerstört wird, vielleicht weil sie Unzerstörbarkeit hat.
- Sobald du den überschüssigen Schaden ermittelt hast, fügt der Ausgehungerter Tyrannosaurus der Kreatur deiner Wahl und ihrem Beherrscher gleichzeitig Schaden zu. Dieser Schaden kann durch Ersatz- oder Verhinderungseffekte modifiziert werden.

---

Black Panther, König von Wakanda

{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Held

2/2

Erstschlag

*Erkundung des Reiches* — Immer wenn Black Panther oder eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst.

*Vibranium-Abbau* — {3}: Bewege alle +1/+1-Marken von einem Land deiner Wahl, das du kontrollierst, auf eine Kreatur deiner Wahl. Falls auf diese Weise eine oder mehrere +1/+1-Marken bewegt werden, erhältst du entsprechend viele Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte.

- Um Marken von einem Permanent auf ein anderes zu bewegen, werden die Marken vom ersten Permanent entfernt und auf das zweite gelegt. Alle Fähigkeiten, die prüfen, ob Marken von einem Permanent entfernt oder auf ein Permanent gelegt werden, werden angewendet.
- Falls eines der beiden Ziele illegal ist, sowie Black Panthers letzte Fähigkeit verrechnet wird, werden keine Marken von Permanenten entfernt oder auf sie gelegt.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen werden mehr +1/+1-Marken auf die Kreatur deiner Wahl gelegt, als von dem Land entfernt wurden (vielleicht wegen eines Effekts wie desjenigen, den die Urkraft des Lebens erzeugt). In jenen Fällen ist die Menge an Lebenspunkten, die du dazuerhältst, gleich der Anzahl an +1/+1-Marken, die von dem Land entfernt wurden.
- Du kannst Marken nicht von einem Permanent auf es selbst bewegen. Wenn du ein Kreatur-Land als beide Ziele von Black Panthers letzter Fähigkeit bestimmst, hat sie keinen Effekt. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu und ziehst keine Karte, egal wie viele +1/+1-Marken auf dem Kreatur-Land liegen.

---

Captain America, erster Avenger

{R}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat, Held

4/4

*Werfen* ... — {3}, löse eine Ausrüstung von Captain America: Er fügt Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags jener Ausrüstung zu, deren Aufteilung auf ein, zwei oder drei Ziele deiner Wahl du bestimmst.  
... *Fangen* — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du bis zu eine Ausrüstung deiner Wahl, die du kontrollierst, an Captain America an.

- Du bestimmst die Ziele und die Aufteilung der Schadenspunkte, sowie du Captain Americas erste Fähigkeit aktivierst. Jedes Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt erhalten.
- Falls einige der Ziele von Captain Americas erste Fähigkeit illegal werden, wird trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird nicht zugefügt.

---

Carpe Diem

{3}{R}

Hexerei

Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Nach dieser Hauptphase gibt es eine zusätzliche Kampfphase, gefolgt von einer zusätzlichen Hauptphase.

Rückblende {2}{R}

- Carpe Diem kann eine ungetappte Kreatur als Ziel haben.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel für Carpe Diem wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Es gibt keine zusätzliche Kampfphase oder Hauptphase.
- Falls du Carpe Diem irgendwie während der Hauptphase eines Gegners wirkst, ist jener Gegner während der resultierenden Kampfphase der angreifende Spieler, da es immer noch sein Zug ist. Falls du es irgendwie außerhalb einer Hauptphase wirkst, ist der einzige Effekt, dass du die Kreatur deiner Wahl enttapst.
- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet: „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, falls der resultierende Zauberspruch ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist, indem du [Kosten] statt der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen“.

---

Chaosschleife

{2}{R}

Spontanzauber

Der Besitzer eines Permanents deiner Wahl mischt es in seine Bibliothek und deckt dann die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Falls es eine Permanent-Karte ist, bringt er sie ins Spiel.

- Der Besitzer eines Spielsteins ist derjenige Spieler, unter dessen Kontrolle der Spielstein ins Spiel gebracht wurde. Falls ein Spielstein auf diese Weise in die Bibliothek eines Spielers gemischt wird, mischt jener Spieler, bevor er die oberste Karte seiner Bibliothek aufdeckt.
- Falls das Permanent ein illegales Ziel ist, wenn die Chaosschleife verrechnet werden soll, wird die Chaosschleife nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Keine Bibliothek wird gemischt und keine Karte aufgedeckt.
- Eine Permanent-Karte ist eine Karte mit einem oder mehreren der folgenden Kartentypen: Artefakt, Schlacht, Kreatur, Verzauberung, Land oder Planeswalker.
- Falls die aufgedeckte Karte eine Permanent-Karte ist, aber nicht ins Spiel kommen kann (vielleicht weil sie eine Aura ist, die nichts verzaubern kann), bleibt sie oben auf der Bibliothek.
- Falls die aufgedeckte Karte keine Permanent-Karte ist, bleibt sie oben auf der Bibliothek.

Dauthi-Leerenwanderer

*(Alternativer Name: Infiltrierende Witwenmacherin)*

{B}{B}

Kreatur — Dauthi, Räuber

3/2

Irrealität

Falls eine Karte von irgendwoher auf einen gegnerischen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen mit einer Leeremarke ins Exil.

{T}, opfere diese Kreatur: Bestimme eine Karte im Exil mit einer Leeremarke, die ein Gegner besitzt. Du kannst sie in diesem Zug spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Eine Kreatur mit Irrealität kann von Kreaturen ohne Irrealität nicht geblockt werden, und eine Kreatur ohne Irrealität kann von Kreaturen mit Irrealität nicht geblockt werden.
- Falls eine angreifende Kreatur mehrere Ausweichfähigkeiten hat, beispielsweise Irrealität und Flugfähigkeit, kann eine Kreatur diese nur blocken, wenn sie die Bedingungen für alle entsprechenden Ausweichfähigkeiten erfüllt.
- Falls dein Gegner eine Karte abwirft, während du den Dauthi-Leerenwanderer kontrollierst, funktionieren Fähigkeiten, die funktionieren, wenn jene Karte abgeworfen wird, weiterhin, obwohl die Karte den Friedhof des Spielers nie erreicht. Zusätzlich können Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die die Eigenschaften der abgeworfenen Karte überprüfen, die Karte im Exil finden.
- Solange der Dauthi-Leerenwanderer im Spiel ist, sterben Nichtspielsteinkreaturen, die deine Gegner besitzen, nicht. Sie werden stattdessen ins Exil geschickt. Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn die Kreaturen sterben, werden nicht ausgelöst.
- Spielsteine sterben trotzdem, solange der Dauthi-Leerenwanderer im Spiel ist.
- Falls eine Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Beim Spielen einer Karte mit der letzten Fähigkeit des Dauthi-Leerenwanderers musst du trotzdem die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.

- Falls du eine Karte auf diese Weise wirkst, kannst du sie nicht für andere alternative Kosten, die sie hat, wirken, aber du kannst zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch zusätzliche Kosten verlangt, musst du jene Kosten bezahlen.

#### Die innere Bestie

*(Alternativer Name: Grimmiges Schicksal)*

{2} {G}

Spontanzauber

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

- 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.

#### Drei Schritte voraus

{U}

Spontanzauber

Exzess

+ {1} {U} — Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

+ {3} — Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefakts oder einer Kreatur deiner Wahl ist, das bzw. die du kontrollierst.

+ {2} — Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

- Exzess bedeutet: „Bestimme einen oder mehrere Modi. Bezahle als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, die mit jenen Modi verbundenen Kosten.“
- In der Textbox ist jedem Modus (bestehend aus zusätzlichen Kosten und dem damit verbundenen Effekt) ein + vorangestellt. Diese Symbole haben keine regeltechnische Bedeutung und dienen den Spielern nur als Erinnerung, dass die aufgelisteten Kosten zusätzliche Kosten sind.
- Du musst mindestens einen der aufgelisteten Modi bestimmen und die damit verbundenen zusätzlichen Kosten bezahlen, um einen Zauberspruch mit Exzess zu wirken.
- Du bestimmst die Modi beim Wirken des Zauberspruchs mit Exzess. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.
- Falls ein Modus ein Ziel benötigt, kannst du den Modus nur bestimmen, falls es ein legales Ziel für ihn gibt. Bei Modi, die du nicht bestimmst, werden eventuelle Ziel-Bedingungen ignoriert.
- Egal welche Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
- Du kannst keinen Modus öfter als einmal bestimmen.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs mit Exzess wird nur von seinen Manakosten (in der rechten oberen Ecke) bestimmt. Es spielt keine Rolle, welche Modi du bestimmst oder welche zusätzlichen Kosten du bezahlst. Das gilt auch für zusätzliche Kosten, die von anderen Effekten auferlegt werden.

- Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die aufgrund von Effekten des Zauberspruchs ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn er vollständig verrechnet wurde.
- Falls ein Zauberspruch mit Exzess kopiert wird, erlaubt dir der Effekt, der die Kopie erzeugt, möglicherweise, neue Ziele zu bestimmen. Du kannst keine neuen Modi bestimmen.
- Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor ein Zauberspruch mit Exzess verrechnet wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, einen Zauberspruch mit Exzess zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, musst du trotzdem mindestens einen Modus bestimmen und die damit verbundenen zusätzlichen Kosten bezahlen.

#### Entfesselung der Feuermacht

{3} {R} {R} {R}

Verzauberung

Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einem Permanent oder einem Spieler Schaden zufügen würde, fügt sie jenem Permanent bzw. Spieler stattdessen dreimal so viele Schadenspunkte zu.

- Falls mehrere Ersatz- oder Verhinderungseffekte versuchen, den Schaden, der einem Spieler oder einem Permanent zugefügt wird, zu modifizieren, bestimmt der Spieler oder der Beherrscher des Permanents, in welcher Reihenfolge diese angewendet werden.

#### Erzengel von Thune

*(Alternativer Name: Marvel, wie gerufen)*

{3} {W} {W}

Kreatur — Engel

3/4

Fliegend, Lebensverknüpfung

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Falls einer Kreatur, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält sie durch die Fähigkeit des Erzengels von Thune nicht rechtzeitig eine Marke, um sie zu retten.
- Die letzte Fähigkeit des Erzengels von Thune 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 zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu, und die Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.

- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

#### Finaler Showdown

{W}

Spontanzauber

Exzess

+ {1} — Alle Kreaturen verlieren alle Fähigkeiten bis zum Ende des Zuges.

+ {1} — Bestimme eine Kreatur, die du kontrollierst. Sie erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

+ {3}{W}{W} — Zerstöre alle Kreaturen.

- Exzess bedeutet: „Bestimme einen oder mehrere Modi. Bezahle als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, die mit jenen Modi verbundenen Kosten.“
- In der Textbox ist jedem Modus (bestehend aus zusätzlichen Kosten und dem damit verbundenen Effekt) ein + vorangestellt. Diese Symbole haben keine regeltechnische Bedeutung und dienen den Spielern nur als Erinnerung, dass die aufgelisteten Kosten zusätzliche Kosten sind.
- Du musst mindestens einen der aufgelisteten Modi bestimmen und die damit verbundenen zusätzlichen Kosten bezahlen, um einen Zauberspruch mit Exzess zu wirken.
- Du bestimmst die Modi beim Wirken des Zauberspruchs mit Exzess. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.
- Egal welche Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
- Du kannst keinen Modus öfter als einmal bestimmen.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs mit Exzess wird nur von seinen Manakosten (in der rechten oberen Ecke) bestimmt. Es spielt keine Rolle, welche Modi du bestimmst oder welche zusätzlichen Kosten du bezahlst. Das gilt auch für zusätzliche Kosten, die von anderen Effekten auferlegt werden.
- Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die aufgrund von Effekten des Zauberspruchs ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn er vollständig verrechnet wurde.
- Falls ein Zauberspruch mit Exzess kopiert wird, erlaubt dir der Effekt, der die Kopie erzeugt, möglicherweise, neue Ziele zu bestimmen. Du kannst keine neuen Modi bestimmen.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, einen Zauberspruch mit Exzess zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, musst du trotzdem mindestens einen Modus bestimmen und die damit verbundenen zusätzlichen Kosten bezahlen.

#### Flucht in die Wildnis

{3}{R}{G}

Hexerei

Schicke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst Karten, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden, bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

Du darfst in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen.

- Das zusätzliche Land, das du spielst, muss nicht unter den ins Exil geschickten Karten sein.
- Die Flucht in die Wildnis ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickten Karten spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
- Falls du eine auf diese Weise ins Exil geschickte Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.

#### Grüner Zorn

{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+0 und verursacht Trampelschaden.

Wenn diese Aura aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, bringe sie auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls die Kreatur, die der Grüne Zorn verzaubern würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet. Der Grüne Zorn kommt nicht ins Spiel, daher wird er nicht aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt und seine Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

#### Heroische Intervention

{1}{G}

Spontanzauber

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

- 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.

#### Horn der Habsucht

{3}

Artefakt

Immer wenn ein Spieler ein Land spielt, zieht jener Spieler eine Karte.

- Die Fähigkeit des Horns der Habsucht wird ausgelöst, immer wenn ein Spieler ein Land mithilfe der Sonderaktion, ein Land zu spielen, spielt. Länder, die aufgrund anderer Effekte als durch Ausführen der Sonderaktion, ein Land zu spielen, unter der Kontrolle eines Spielers ins Spiel kommen, lösen die Fähigkeit des Horns der Habsucht nicht aus.

In den Zeiten wühlen

{6} {U} {U}

Spontanzauber

Wühlen

Schaue dir die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Nimm zwei davon auf deine Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- „Wühlen“ bedeutet: „Für jedes generische Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs kannst du eine Karte aus deinem Friedhof ins Exil schicken, statt jenes Mana zu bezahlen.“
- Wühlen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. So ist beispielsweise der Manabetrag von In den Zeiten wühlen 8, auch falls du drei Karten ins Exil geschickt hast, um es zu wirken.
- Das Ins-Exil-Schicken von Karten bezahlt nur für generisches Mana, und du kannst nicht mehr Karten ins Exil schicken, als das generische Mana in den Manakosten eines Zauberspruchs mit Wühlen beträgt. Du kannst zum Beispiel nicht mehr als sechs Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken, um In den Zeiten wühlen zu wirken, es sei denn, ein anderer Effekt hat seine Kosten erhöht.
- Da Wühlen keine alternativen Kosten darstellt, kann Wühlen auch gemeinsam mit alternativen Kosten wie Rückblende verwendet werden. Es kann auch verwendet werden, um zusätzliche Kosten zu bezahlen, die generisches Mana enthalten.

---

Iron Man, Gigant der Innovation

{3} {U} {R}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Held

4/4

Fliegend, Eile

*Genialer Industrieller* — Immer wenn Iron Man angreift, erzeuge einen Schatz-Spielstein, dann kannst du ein Nichtkreatur-Artefakt opfern. Falls du dies tust, durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte mit Manabetrag gleich 1 plus dem Manabetrag des geopferten Artefakts, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Falls ein Artefakt im Spiel oder eine Artefaktkarte in deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

---

Kampf bis zum Tod

{R} {W}

Spontanzauber

Zerstöre alle blockenden und alle geblockten Kreaturen.

- Eine „blockende Kreatur“ ist eine, die in diesem Kampf als Blocker deklariert wurde, oder eine, die in diesem Kampf blockend ins Spiel gebracht wurde. Falls diese Kreatur nicht den Kampf verlässt, bleibt sie bis zum Ende des Kampf-Segments eine blockende Kreatur, selbst wenn die Kreatur(en), die sie geblockt hat, nicht länger im Spiel sind oder bis dahin den Kampf verlassen haben.
- Eine „geblockte Kreatur“ ist eine angreifende Kreatur, die in diesem Kampf von einer Kreatur geblockt wurde oder als Ergebnis eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit in diesem Kampf als geblockt gilt. Falls die angreifende Kreatur nicht den Kampf verlässt, bleibt sie auch noch im Ende-des-Kampfes-Segment

eine geblockte Kreatur, selbst wenn die Kreatur(en), von denen sie geblockt wurde, nicht länger im Spiel sind oder bis dahin den Kampf verlassen haben.

- Angreifende Kreaturen, die nicht geblockt wurden, sind vom Kampf bis zum Tod nicht betroffen.
- Falls der Kampf bis zum Tod gewirkt wird, bevor Blocker deklariert wurden oder nachdem der Kampf beendet ist, hat er keinen Effekt.

---

Keine Gnade

{2} {B} {B}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur dir Schaden zufügt, zerstöre sie.

- Die Fähigkeit von Keine Gnade wird ausgelöst, immer wenn eine Kreatur, einschließlich Kreaturen, die du kontrollierst, dir Schaden zufügt, nicht nur bei Kampfschaden.

---

Kriegsführerin Aurelia

(Alternativer Name: *Monica Marvel*)

{2} {R} {R} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Engel

3/4

Fliegend, Wachsamkeit, Eile

Immer wenn Monica zum ersten Mal in einem Zug angreift, enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst.

Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

- Aurelias letzte Fähigkeit gibt dir keine zusätzlichen Hauptphasen. Das bedeutet, dass du direkt vom Ende-des-Kampfes-Segment einer Kampfphase zum Beginn-des-Kampfes-Segment der nächsten übergehst.

---

Letzter Akt

{4} {B} {B}

Hexerei

Bestimme eines oder mehrere —

- Zerstöre alle Kreaturen.
- Zerstöre alle Planeswalker.
- Zerstöre alle Schlachten.
- Schicke alle Friedhöfe ins Exil.
- Jeder Gegner verliert alle Marken.

- Falls du mehr als einen Modus des Letzten Akts bestimmst, führst du die Aktionen in der aufgeführten Reihenfolge aus.
  - Zu den Marken, die Spieler haben können, zählen Energiemarken, Erfahrungsmarken, Giftmarken und Verstrahlungsmarken.
-

Licht der Verheißung  
{2} {W}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn du  
Lebenspunkte dazuerhältst, lege entsprechend viele  
+1/+1-Marken auf diese Kreatur.“

- Falls der verzauberten Kreatur 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 gewährte Fähigkeit wird für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu, und die Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

---

Massakermädel  
(Alternativer Name: *Elektra, tödliche Killerin*)  
{3} {B} {B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine  
4/4  
Bedrohlich  
Wenn Elektra ins Spiel kommt, erhält jede andere  
Kreatur -1/-1 bis zum Ende des Zuges. Immer wenn in  
diesem Zug eine Kreatur stirbt, erhält jede Kreatur außer  
Elektra -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Fähigkeit des Massakermädels und ihre verzögert ausgelöste Fähigkeit betreffen jeweils nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeiten im Spiel sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen oder zu Kreaturen werden, erhalten nicht -1/-1, es sei denn, die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird später erneut ausgelöst und verrechnet.
- Sobald die letzte Fähigkeit des Massakermädels ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle, ob das Massakermädel im Spiel bleibt. Die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird erzeugt, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird.
- Kreaturen, die sterben, während sich die ausgelöste Fähigkeit des Massakermädels noch auf dem Stapel befindet, lösen die verzögert ausgelöste Fähigkeit nicht aus, da sie noch nicht erzeugt wurde.
- Eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 stirbt nicht sofort. Sie stirbt erst zu dem Zeitpunkt, zu dem ein Spieler das nächste Mal Priorität erhalten würde. Das bedeutet: Sämtliche Kreaturen, deren Widerstandskraft auf 0 sinkt, sowie die letzte Fähigkeit des Massakermädels verrechnet wird, bleiben im Spiel, bis kurz nachdem die verzögert ausgelöste Fähigkeit erzeugt wurde.

- Falls gleichzeitig mehr als eine Kreatur stirbt, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Massakermädel entsprechend oft ausgelöst.

#### Massenaussterben

{3} {B}

Hexerei

Bestimme gerade oder ungerade. Schicke jede Kreatur, deren Manabetrag dem bestimmten Merkmal entspricht, ins Exil.

- Du bestimmst gerade oder ungerade, während das Massenaussterben verrechnet wird. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du die Entscheidung triffst, und dem Zeitpunkt, zu dem einige Kreaturen aussterben, keine Aktionen ausführen.
- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
- Der Manabetrag eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objekts ist, ist 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objekts ist, hat dieselben Manakosten (und damit denselben Manabetrag) wie jenes Objekt.

#### Mechanisierte Produktion

{2} {U} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt, das du kontrollierst

Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du einen Spielstein, der eine Kopie des verzauberten Artefakts ist. Falls du dann acht oder mehr Artefakte kontrollierst, die untereinander denselben Namen haben, gewinnst du die Partie.

- Alle Fähigkeiten, die dadurch ausgelöst werden, dass der Spielstein erzeugt wird, werden erst verrechnet, nachdem die ausgelöste Fähigkeit der Mechanisierten Produktion vollständig fertig verrechnet wurde und ihre Überprüfung auf acht Artefakte mit demselben Namen durchgeführt hat.
- Die acht Artefakte mit demselben Namen müssen nicht denselben Namen haben wie das verzauberte Artefakt. Du gewinnst die Partie beispielsweise, falls du acht Thopter-Artefaktkreaturenspielsteine kontrollierst, sowie die Fähigkeit der Mechanisierten Produktion verrechnet wird, auch falls die Mechanisierte Produktion nicht an einen Thopter angelegt ist.
- Alle acht Permanente, die einen Namen gemeinsam haben, müssen Artefakte sein. Falls du nur sieben Artefakte mit demselben Namen und ein Nichtartefakt-Permanent mit jenem Namen kontrollierst, gewinnst du die Partie nicht.
- Falls du acht oder mehr Artefakte, die einen Namen gemeinsam haben, kontrollierst, während du die Mechanisierte Produktion kontrollierst, gewinnst du die Partie noch nicht. Du gewinnst die Partie beim Verrechnen ihrer ausgelösten Fähigkeit während deines Versorgungssegments.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf dem ursprünglichen Artefakt aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Artefakt kopiert selbst etwas oder ist ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jenes Artefakt getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihm Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

- Falls das kopierte Artefakt {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Artefakt (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert (falls das kopierte Artefakt zum Beispiel Formbarer Stahl ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls das kopierte Artefakt ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn erzeugt hat.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Artefakts werden ausgelöst, wenn der Artefaktspielstein ins Spiel kommt. Außerdem hat der Artefaktspielstein etwaige „Dieses Artefakt kommt mit ... ins Spiel“- oder „Sowie dieses Artefakt ins Spiel kommt“-Fähigkeiten des kopierten Artefakts.
- Falls die Mechanisierte Produktion und das verzauberte Artefakt das Spiel als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit gleichzeitig verlassen, dann erzeugt der Effekt einen Spielstein, der eine Kopie des Artefakts ist, wie es zuletzt im Spiel existierte.
- Falls das verzauberte Artefakt das Spiel als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit der Mechanisierten Produktion verlässt, aber die Mechanisierte Produktion nicht, wird die Mechanisierte Produktion als zustandsbasierte Aktion ohne verzaubertes Artefakt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Die ausgelöste Fähigkeit erzeugt keinen Spielstein, aber du kannst trotzdem die Partie gewinnen, falls du genug Artefakte mit demselben Namen kontrollierst.

#### Monströser Zorn

{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges. Erzeuge einen an sie angelegten Monster-Rolle-Spielstein.

- Ein Monster-Rolle-Spielstein ist ein farbloser Aura-Rolle-Verzauberungsspielstein namens Monster mit Verzaubert eine Kreatur und „Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und verursacht Trampelschaden.“
- Rollen sind farblose Verzauberungsspielsteine. Jede Rolle hat die Untertypen „Aura“ und „Rolle“ und die Fähigkeit „Verzaubert eine Kreatur“.
- Falls an ein Permanent mehrere Rollen angelegt sind, die vom selben Spieler kontrolliert werden, werden alle Rollen außer der mit dem aktuellsten Zeitstempel auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion.
- Falls zwei oder mehr von demselben Spieler kontrollierte Rollen gleichzeitig an ein Permanent angelegt werden (beispielsweise durch einen Effekt wie dem der Zeit der Verdopplung), bestimmt der Spieler, welche Rolle er behält und welche auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt werden.
- An ein Permanent können mehrere Rollen angelegt sein, falls jede Rolle von einem anderen Spieler kontrolliert wird.
- Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Rolle-Spielsteine erzeugen, erfordern Ziele. Falls beim Verrechnen eines solchen Zauberspruchs bzw. einer solchen Fähigkeit alle Ziele illegal sind, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Der Rolle-Spielstein wird nicht erzeugt.
- In seltenen Fällen kann ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit versuchen, einen Rolle-Spielstein zu erzeugen, der ein Permanent verzaubert, das er (aufgrund einer Fähigkeit wie Schutz vor Verzauberungen) nicht legal verzaubern kann. In solchen Fällen wird der Rolle-Spielstein nicht erzeugt.

### Narsets Umkehrung

*(Alternativer Name: Black Panthers Umlenkung)*

{U}{U}

Spontanzauber

Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl und bringe ihn bzw. sie dann auf die Hand seines bzw. ihres Besitzers zurück. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Narsets Umkehrung kann jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie beispielsweise das Finale der Verheißung), hat die Kopie denselben Wert für X.
- Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Narsets Umkehrung und die Kopie werden verrechnet, bevor der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet würde.
- Ein Zauberspruch, der auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wird, wird vom Stapel entfernt und daher nicht verrechnet. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, sondern existiert einfach nicht mehr. Dies funktioniert daher auch gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.
- Falls eine Kopie eines Zauberspruchs auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht werden soll, wird sie dorthin zurückgebracht und hört anschließend als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren.

---

### Nicht bewegen

{3}{W}{W}

Hexerei

Zerstöre alle getappten Kreaturen. Bis zu deinem nächsten Zug gilt, immer wenn eine Kreatur getappt wird, zerstöre sie.

- Nicht bewegen betrifft keine Kreaturen, die getappt ins Spiel kommen.
-

Rückkehr zur Truppe

{X}{W}{W}

Hexerei

Einberufen

Bringe X Kreaturenkarten deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- „Einberufen“ bedeutet: „Für jedes farbige Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs kannst du eine ungetappte Kreatur jener Farbe, die du kontrollierst, tappen, statt jenes Mana zu bezahlen. Für jedes generische Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs kannst du eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, tappen, statt jenes Mana zu bezahlen.“
- Wenn du mit Einberufen einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, bestimmst du zunächst einen Wert für X. Diese Entscheidung sowie alle Kostenerhöhungen und Kostenreduktionen bestimmen die Gesamtkosten des Zauberspruchs. Dann kannst du Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um dabei zu helfen, diese Kosten zu bezahlen. Falls du zum Beispiel die Rückkehr zur Truppe wirkst und bestimmst, dass X gleich 3 sein soll, dann sind die Gesamtkosten {3}{W}{W}. Falls du eine weiße Kreatur und zwei rote Kreaturen tappst, musst du noch {1}{W} bezahlen.

---

Sachkunde

{2}{U}

Hexerei

Jeder Spieler kann eine Artefakt-, Kreaturen-, Verzauberungs- oder Länderkarte aus seiner Hand ins Spiel bringen.

- Der Spieler, dessen Zug es ist, bestimmt eine Artefakt-, Kreaturen-, Verzauberungs- oder Länderkarte auf seiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen. Dann tun die anderen Spieler in Zugreihenfolge dasselbe. Dann werden alle bestimmten Karten gleichzeitig ins Spiel gebracht.

---

Scheinbild-Synthetisierer

{2}{U}

Artefakt

Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, wende Hellsicht 2 an.

Immer wenn ein anderes Artefakt mit Manabetrag 3 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 farblosen Konstrukt-

Artefaktkreaturenspielstein mit „Dieser Spielstein erhält +1/+1 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.“

- Falls die Manakosten eines Artefakts im Spiel {X} enthalten, ist X für die Bestimmung seines Manabetrags gleich 0.
  - Die Fähigkeit des Konstrukt-Spielsteins, der von der letzten Fähigkeit des Scheinbild-Synthetisierers erzeugt wurde, zählt das Konstrukt selbst, also ist es mindestens 1/1.
-

Schwert aus Feuer und Eis  
(Alternativer Name: Patriotischer Schild)  
{3}

Artefakt — Ausrüstung

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

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, fügt diese Ausrüstung einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu und du ziehst eine Karte.

Ausrüsten {2}

- Falls das bestimmte Ziel ein illegales Ziel ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.

---

Storm, die Naturgewalt

{1}{G}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Mutant, Held

3/4

Fliegend, Wachsamkeit

*Unaufhörlicher Sturm* — Immer wenn Storm einem Spieler Kampfschaden zufügt, hat der nächste Spontanzauber oder die nächste Hexerei, den bzw. die du in diesem Zug wirkst, Sturm.

- „Sturm“ bedeutet: „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden anderen Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde. Falls der Zauberspruch Ziele hatte, kannst du für jede der Kopien neue Ziele bestimmen.“
  - Die Kopien eines Zauberspruchs mit Sturm, die von seiner Sturm-Fähigkeit erzeugt werden, werden direkt auf den Stapel gelegt. Sie werden nicht gewirkt und werden von anderen Zaubersprüchen mit Sturm, die später im Zug gewirkt werden, nicht mitgezählt.
  - Zaubersprüche, die aus einer anderen Zone als der Hand eines Spielers gewirkt wurden, sowie Zaubersprüche, die neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.
  - Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
  - Die ausgelöste Fähigkeit, die die Kopien erzeugt, kann selbst von allem neutralisiert werden, was eine ausgelöste Fähigkeit neutralisieren kann. Falls sie neutralisiert wird, werden keine Kopien auf den Stapel gelegt.
-

Teferis Schutzbann  
(Alternativer Name: T'Challas Schutzbann)  
{2} {W}  
Spontanzauber  
Bis zu deinem nächsten Zug kann sich dein  
Lebenspunkttestand nicht ändern und du erhältst Schutz  
vor allem. Alle Permanente, die du kontrollierst,  
destabilisieren sich.  
Schicke T'Challas Schutzbann ins Exil.

- Schwerpunkt der folgenden Regelauslegungen ist das Schlüsselwort „Schutz vor“:
  - Falls ein Spieler Schutz vor allem hat, bedeutet das drei Dinge: (1) Jeglicher Schaden, der jenem Spieler zugefügt würde, wird verhindert. (2) Auren können nicht an jenen Spieler angelegt werden. (3) Jener Spieler kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.
  - Nur die oben genannten Ereignisse werden verhindert oder illegal. Ein Effekt, der dich nicht als Ziel hat, könnte beispielsweise immer noch dafür sorgen, dass du Karten abwirfst. Kreaturen können dich immer noch angreifen, solange du Schutz vor allem hast, obwohl Kampfschaden, den sie dir zufügen würden, verhindert wird.
  - Dadurch, dass du Schutz vor allem erhältst, hat ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel, falls er bzw. sie dich als Ziel hat. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit illegal sind, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht verrechnet, und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein, auch nicht Effekte, die nichts mit dem Ziel zu tun haben. Falls zumindest ein Ziel noch legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit bei den verbleibenden legalen Zielen so viel wie möglich, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.
- Schwerpunkt der folgenden Regelauslegungen ist die Frage, was es bedeutet, falls sich dein Lebenspunkttestand nicht verändern kann:
  - Zaubersprüche und Fähigkeiten, die normalerweise dazu führen würden, dass du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, werden immer noch verrechnet, solange sich dein Lebenspunkttestand nicht verändern kann, nur hat der Teil, bei dem du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, keinen Effekt.
  - Schutz vor allem verhindert normalerweise Schaden, falls er dir zugefügt würde, aber mancher Schaden kann nicht verhindert werden. In diesem Fall verursacht jener Schaden sämtliche Effekte, die er haben könnte (wie Effekte durch Lebensverknüpfung oder Infizieren), nur dass du nicht entsprechend viele Lebenspunkte verlierst, weil sich dein Lebenspunkttestand nicht ändern kann. Ausgelöste Fähigkeiten und Effekte stellen fest, dass Schaden zugefügt wurde, obwohl sich dein Lebenspunkttestand nicht geändert hat.
  - Du kannst keine Kosten bezahlen, die eine Bezahlung von Lebenspunkten, deren Menge nicht 0 ist, enthalten.
  - Falls Kosten beinhalten, dass du Lebenspunkte dazuerhältst (wie bei den alternativen Kosten für Ertüchtigung bei einem Gegner), können diese Kosten nicht bezahlt werden.
  - Effekte, die dein Dazuerhalten von Lebenspunkten durch ein anderes Ereignis ersetzen würden, können nicht angewendet werden, da es für dich unmöglich ist, Lebenspunkte dazuerhalten. Das Gleiche gilt für Effekte, die dein Verlieren von Lebenspunkten durch ein anderes Ereignis ersetzen würden.
  - Effekte, die ein Ereignis dadurch ersetzen, dass du Lebenspunkte dazuerhältst (wie beim Effekt der Worte der Anbetung) oder verlierst, ersetzen das Ereignis durch nichts.

- Falls ein Effekt deinen Lebenspunktstand auf eine bestimmte Zahl setzt und diese Zahl sich von deinem derzeitigen Lebenspunktstand unterscheidet, bewirkt dieser Teil des Effekts nichts.
- Falls ein Effekt dazu führen würde, dass du mit einem anderen Spieler den Lebenspunktstand tauschst, findet dieser Tausch nicht statt. Der Lebenspunktstand beider Spieler bleibt unverändert.
- Schwerpunkt der folgenden Regelauslegungen ist das Schlüsselwort Instabilität:
  - Solange ein Permanent destabilisiert ist, wird es behandelt, als würde es nicht existieren. Es kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, seine statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, seine ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, es kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.
  - Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
  - Alle einmaligen Effekte, die warten, „bis [dies] das Spiel verlässt“, z. B. der des Bannenden Lichts, geschehen nicht, wenn ein Permanent sich destabilisiert.
  - Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer, z. B. der des Erweckenden Druiden, ignorieren destabilisierte Objekte. Solche Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, nachdem die destabilisierten Objekte ignoriert wurden.
  - Jede Aura und jede Ausrüstung, die sich destabilisiert und dabei an ein Permanent angelegt ist, das sich destabilisiert, stabilisiert sich zusammen mit jenem Permanent und ist immer noch daran angelegt.
  - Jede Aura und jede Ausrüstung, die du kontrollierst und die an ein Permanent angelegt ist, das sich nicht destabilisiert, stabilisiert sich an jenes Permanent angelegt, falls es immer noch an jenes Permanent angelegt sein kann. Falls nicht, stabilisiert sie sich gelöst. Eine Aura, die sich gelöst stabilisiert, wird als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Das Gleiche gilt für Auren, die an Spieler angelegt sind.
  - Permanente mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
  - Entscheidungen, die für Permanente getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
  - Falls ein Spielstein sich destabilisiert, stabilisiert er sich, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt. Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln.
  - Dadurch, dass sich ein Permanent destabilisiert, hat ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel, falls er bzw. sie jenes Permanent als Ziel hat. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit illegal sind, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht verrechnet, und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein, auch nicht Effekte, die nichts mit dem Ziel zu tun haben. Falls zumindest ein Ziel noch legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit bei den verbleibenden legalen Zielen so viel wie möglich, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.
  - Falls dein Enttappsegment irgendwie übersprungen wird, sowie dein nächster Zug beginnt, stabilisieren sich deine destabilisierten Permanente erst im nächsten Enttappsegment, das du tatsächlich hast, aber du hast nicht mehr Schutz vor allem, und dein Lebenspunktstand kann sich wieder verändern.
  - Alle Kreaturen, die sich unter deiner Kontrolle stabilisieren, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen.
  - Falls du die Kontrolle über ein Permanent eines anderen Spielers übernimmst und es sich destabilisiert, und falls die Dauer des kontrollverändernden Effekts endet, bevor es sich stabilisiert, stabilisiert sich jenes Permanent unter der Kontrolle jenes anderen Spielers, sowie dein

nächstes Enttappsegment beginnt. Falls du die Partie vor deinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich die Kreatur, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dein Zug begonnen hätte.

---

#### Trennendes Wachstum

{G/W} {G/W}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl und führe dann Bevölkern durch.

- Bevölkern durchzuführen bedeutet, einen Kreaturespielstein, den du kontrollierst, zu bestimmen und einen Spielstein zu erzeugen, der eine Kopie jenes Kreaturespielsteins ist.
  - Der Kreaturespielstein, den du kopierst, ist kein Ziel. Du bestimmst ihn erst beim Ausführen der Bevölkern-Aktion. Du kannst einen beliebigen Kreaturespielstein bestimmen, den du kontrollierst. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen Kreaturespielstein unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt und dich dann anweist, Bevölkern durchzuführen, kannst du den Spielstein kopieren, den du soeben erzeugt hast, oder du kannst einen anderen Kreaturespielstein kopieren, den du kontrollierst.
  - Falls du dich entscheidest, einen Kreaturespielstein (a) zu kopieren, der seinerseits eine Kopie einer anderen Kreatur (b) ist, kopiert der neue Kreaturespielstein die Eigenschaften von (b).
  - Der neue Kreaturespielstein kopiert die Eigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat.
  - Der neue Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren oder Ausrüstung daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
  - Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins werden ausgelöst, wenn der neue Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins funktionieren ebenfalls.
  - Falls du keinen Kreaturespielstein kontrollierst, wenn du Bevölkern durchführst, geschieht nichts.
- 

#### Unnatürliches Wachstum

{1} {G} {G} {G} {G}

Verzauberung

Zu Beginn jedes Kampfes verdoppelst du bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft jeder Kreatur, die du kontrollierst.

- Um Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur zu verdoppeln, erhält jene Kreatur  $+X/+Y$ , wobei X gleich der Stärke der Kreatur und Y gleich der Widerstandskraft der Kreatur ist, wenn die Fähigkeit des Unnatürlichen Wachstums verrechnet wird.
-

Urkraft des Lebens

{4} {G}

Verzauberung

Falls ein oder mehrere Spielsteine erzeugt würden, werden stattdessen doppelt so viele solcher Spielsteine erzeugt.

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

- 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 Urkraft des Lebens erzeugt. Falls ein Effekt dich zum Beispiel anweist, einen „getappten und angreifenden“ Spielstein zu erzeugen, werden auch die zusätzlichen Spielsteine getappt und angreifend erzeugt.
- 

Verflüchtigen

{W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

Abprall

- „Abprall“ bedeutet: „Falls dieser Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt wurde, schickst du ihn ins Exil, anstatt ihn auf deinen Friedhof zu legen, wenn er verrechnet wird; zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.“
  - Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
  - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
  - Das erneute Wirken der Karte durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Abprall ist optional. Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst (zum Beispiel weil es keine legalen Ziele gibt), bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken. Falls du die Karte wirkst, wird sie wie gewohnt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, sobald sie verrechnet wurde.
  - Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand wirkst, neutralisiert oder nicht verrechnet wird (wahrscheinlich weil seine Ziele illegal geworden sind), tritt keiner seiner Effekte ein, auch nicht Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn in deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.
-

### Verteidigung des Herzens

{3}{G}

#### Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls ein Gegner drei oder mehr Kreaturen kontrolliert, opfere diese Verzauberung, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Kreaturenkarten, bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Die Fähigkeit der Verteidigung des Herzens überprüft, ob ein Gegner drei oder mehr Kreaturen kontrolliert, sowie dein Versorgungssegment beginnt. Falls keiner die Bedingung erfüllt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls ein Gegner die Bedingung erfüllt, überprüft die Fähigkeit diese erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls zu dem Zeitpunkt keiner deiner Gegner drei oder mehr Kreaturen kontrolliert, bewirkt die Fähigkeit nichts. Der Gegner, der drei oder mehr Kreaturen kontrolliert, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, muss nicht derselbe Gegner sein, der drei oder mehr Kreaturen kontrollierte, sowie sie ausgelöst wurde.
- Falls die Verteidigung des Herzens das Spiel verlässt, während ihre ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, wird die Fähigkeit normal verrechnet.

---

### Vorbotin der Meere

{1}{U}{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/2

Nichtstandardländer sind Inseln.

- Falls ein Nichtstandardland eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, „wenn“ es ins Spiel kommt, verliert es jene Fähigkeit, bevor sie ausgelöst werden kann.
  - Falls ein Nichtstandardland eine Fähigkeit hat, durch die es getappt ins Spiel kommt, verliert es jene Fähigkeit, bevor sie angewendet werden kann. Dasselbe gilt auch für andere Fähigkeiten, die modifizieren, wie ein Land ins Spiel kommt, oder angewendet werden, „sowie“ ein Land ins Spiel kommt, z. B. die von Vesuva oder des Seelengewölbes.
  - Nichtstandardländer verlieren alle anderen Landtypen und Fähigkeiten, die sie hatten. Sie erhalten den Landtyp Insel und die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {U}.“
  - Die Vorbotin der Meere betrifft nicht Namen oder Übertypen. Sie macht weder ein Land zu einem Standardland noch entfernt sie den Übertyp Legendär von einem legendären Land, und die Länder erhalten nicht den Namen „Insel“.
  - Falls die Vorbotin der Meere ihre Fähigkeiten verliert, macht sie weiterhin Nichtstandardländer zu Inseln. Das liegt daran, dass Effekte, die Untertypen verändern, angewendet werden, bevor Effekte berücksichtigt werden, die Fähigkeiten entfernen, egal in welcher Reihenfolge diese Effekte begannen.
-

Wandelnder Thron  
(Alternativer Name: Doom-Variante)  
{4}

Artefaktkreatur — Golem

4/4

Abwehr {2}

Sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

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

Falls eine ausgelöste Fähigkeit einer anderen Kreatur des bestimmten Typs, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird sie ein weiteres Mal ausgelöst.

- Die letzte Fähigkeit des Wandelnden Throns kopiert nicht die ausgelöste Fähigkeit; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls du zwei Wandelnde Throne mit demselben bestimmten Kreaturentyp kontrollierst, werden ausgelöste Fähigkeiten anderer Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, dreimal ausgelöst. Drei solche Wandelnden Throne ergeben vier ausgelöste Fähigkeiten und so weiter.

---

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.

---

Wolverine, beste Bestie

{1} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Mutant, Berserker, Held

2/2

*Unübertroffene Tödlichkeit* — Verdopple allen Schaden, den Wolverine zufügen würde.

Zu Beginn jedes Endsegments und falls Wolverine in diesem Zug einer anderen Kreatur Schaden zugefügt hat, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

{1} {G}: Regeneriere Wolverine.

- Falls ein anderer Effekt modifiziert (oder andere Effekte modifizieren), wie viel Schaden Wolverine zufügen würde – indem beispielsweise ein Teil davon verhindert wird –, bestimmt der Spieler, dem

Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge solche Effekte (einschließlich desjenigen von Wolverine) angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft Wolverines Effekt nicht mehr zu.

- Falls Schaden, den Wolverine zufügt, auf mehrere Permanente und/oder Spieler verteilt oder ihnen zugewiesen wird, geschieht dies, bevor der Schaden verdoppelt wird. Nehmen wir beispielsweise an, auf Wolverine liegen drei +1/+1-Marken, sodass er 5/5 ist, und er ist mit dem Eifer des Boten verzaubert (einer Aura mit Verzaubert eine Kreatur und „Die verzauberte Kreatur hat Eile und verursacht Trampelschaden.“) Dann greifst du mit Wolverine an und er wird von einer 2/2 Kreatur geblockt. Du kannst dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann zu 4 bzw. 6 Schadenspunkten verdoppelt.

---

## **MAGIC: THE GATHERING | MARVEL SUPER HEROES COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES:**

Abomination, Verwüster von Welten

{7}{R}

Legendäre Kreatur — Gamma, Berserker, Schurke

10/10

Bedrohlich, verursacht Trampelschaden

Wahnwitz {4}{R} *(Du kannst diese Karte für {4}{R} 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.

---

Alicia Masters, begabte Bildhauerin

{1}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

0/4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

*Sinn für das Gute* — Zu Beginn deines Endsegments übernimmt jeder Spieler die Kontrolle über alle Kreaturen, die er besitzt.

- Alicia Masters' erste Fähigkeit überprüft, sowie das Beginn-des-Kampfes-Segment beginnt, ob du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Beginn-des-Kampfes-Segments nicht rechtzeitig einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirken, um jene Fähigkeit auszulösen.
-

Ant-Man, unfassbarer Rächer

{1} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber, Held

1/2

Ant-Man kann von Kreaturen mit größerer Stärke nicht geblockt werden.

Immer wenn Ant-Man einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge entsprechend viele Schatz-Spielsteine.

- Sobald Ant-Man geblockt wurde, führt eine Änderung seiner Stärke oder der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass er aufhört, geblockt zu sein.

---

Bastet, Panther-Göttin

{2} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Katze, Gott

4/4

Reichweite, verursacht Trampelschaden, Unzerstörbar  
Bastet kann weder angreifen noch blocken, es sei denn, du kontrollierst drei oder mehr Kreaturen.

Immer wenn du angreifst, erhält eine angreifende Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Sobald Bastet als Angreifer oder Blocker deklariert wurde, kann sie in jenem Kampf weiterhin angreifen bzw. blocken, auch falls die Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, unter drei fällt.
- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Bastets letzte Fähigkeit verrechnet wird.

---

Batroc der Akrobat

{1} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

2/2

Multibonus {2} (*Du kannst zusätzlich beliebig oft {2} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Batroc kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X die Anzahl ist, wie oft seine Bonuskosten bezahlt wurden.

Wenn Batroc ins Spiel kommt, fügt er bis zu X Zielen deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu, wobei X gleich der Anzahl ist, wie oft seine Bonuskosten bezahlt wurden.

- Falls die Multibonuskosten eines Zauberspruchs ein oder mehrere Male bezahlt wurden, gelten seine „Bonuskosten“ als bezahlt.
- Falls du ein Permanent mit einer Bonus- oder Multibonus-Fähigkeit ins Spiel bringst, ohne es zu wirken, kannst du auch nicht seine Bonuskosten bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, auf dem Stapel kopierst, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als genauso oft bezahlt. Falls der kopierte Zauberspruch ein Permanent-

Zauberspruch ist, gelten die Bonuskosten für den Spielstein, zu dem jener Zauberspruch wird, wenn er ins Spiel kommt, ebenfalls als genauso oft bezahlt.

- Falls eine Karte oder ein Spielstein als Kopie eines Permanents ins Spiel kommt, gelten die Bonuskosten für das neue Permanent nicht als bezahlt. Das gilt selbst dann, falls sie für das Original als bezahlt galten.
- 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 Multibonus) 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.
- Falls Batroc nicht mehr im Spiel ist, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke, wie er zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte jedem Ziel zugefügt werden.

---

Black Bolt, König der Inhumans

{2}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Inhuman, Adliger, Held

3/3

Fliegend

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält Black Bolt +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

*Tödliche Stimme* — Immer wenn Black Bolt das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das jener Spieler kontrolliert.

- Black Bolts zweite Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden. Dasselbe gilt für Black Bolts letzte Fähigkeit.

---

Black Widow, wendige Rächerin

{1}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Spion, Held

2/2

Bedrohlich

Immer wenn ein Gegner seine zweite Karte innerhalb desselben Zuges zieht, lege eine +1/+1-Marke auf Black Widow und du ziehst eine Karte.

- Black Widow muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit ihre zweite Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du sie kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird ihre ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.
-

Crystal, Prinzessin der Inhumans  
{1} {R} {G}  
Legendäre Kreatur — Inhuman, Adliger, Held  
2/3

Fliegend  
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, fügt Crystal jedem Gegner X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Farben jenes Zauberspruchs ist.  
{T}: Erzeuge {R}, {G}, {W} oder {U}.

- Crystals zweite Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden. Falls der Zauberspruch nicht mehr auf dem Stapel ist, werden die Farben, die er hatte, als er zuletzt auf dem Stapel existierte, verwendet, um den Wert von X zu ermitteln.

---

Damocles Base, Kangs Schwert  
{4} {B}  
Legendäres Artefakt — Fahrzeug  
5/5

Fliegend, Todesberührung  
Immer wenn Damocles Base einem Spieler Kampfschaden zufügt, steht jener Spieler vor einem schrecklichen Dilemma — Er opfert eine Nichtspielsteinkreatur, die er bestimmt, oder er verliert 2 Lebenspunkte und du ziehst zwei Karten.  
Bemannen 3

- Wenn ein Spieler vor einem schrecklichen Dilemma steht, bestimmt er erst eine der beiden Optionen und dann werden alle Aktionen der bestimmten Option ausgeführt.
- Ein Spieler, der vor einem schrecklichen Dilemma steht, kann immer eine der beiden Optionen bestimmen, auch falls eine oder beide Optionen unmöglich sind. Falls beispielsweise eine der Optionen lautet, eine Kreatur zu opfern, kann ein Spieler, der keine Kreaturen kontrolliert, jene Option trotzdem bestimmen.

---

Das Ding  
{5} {G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Held  
5/5

Verursacht Trampelschaden  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, lege vier +1/+1-Marken auf Das Ding.  
Immer wenn Das Ding angreift, kannst du {R} {G} {W} {U} bezahlen. Wenn du dies tust, verdopple die Anzahl an Marken jeder Sorte auf einer beliebigen Anzahl an Permanenten deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die zweite Fähigkeit des Dings überprüft, sowie das Beginn-des-Kampfes-Segment beginnt, ob du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Beginn-des-Kampfes-Segments nicht rechtzeitig einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirken, um jene Fähigkeit auszulösen.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Dings ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {R}{G}{W}{U} bezahlst. Du bestimmst die Ziele für jene Fähigkeit, sowie diese auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- 

Das Fantasticar

{3}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

4/4

Fliegend

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du Das Fantasticar bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur werden lassen.

Immer wenn du deinen vierten Nichtkreatur-Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, kannst du Das Fantasticar opfern. Falls du dies tust, erzeuge vier 4/4 farblose Konstrukt-Artefaktkreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit und Eile.

- Jede der ausgelösten Fähigkeiten des Fantasticars wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
- 

Die menschliche Fackel

{3}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held

3/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, erhält Die menschliche Fackel Flugfähigkeit, Doppelschlag und Eile bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn Die menschliche Fackel angreift, kannst du {R}{G}{W}{U} bezahlen. Falls du dies tust, gilt bis zum Ende des Zuges, immer wenn sie einem Gegner Kampfschaden zufügt, fügt sie jedem anderen Gegner entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Die erste Fähigkeit der menschlichen Fackel überprüft, sowie das Beginn-des-Kampfes-Segment beginnt, ob du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Beginn-des-Kampfes-Segments nicht rechtzeitig einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirken, um jene Fähigkeit auszulösen.
-

Die Unsichtbare

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held

3/3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, erzeuge einen 0/3 farblosen Mauer-Kreaturespielstein mit Verteidiger und Reichweite. Immer wenn du angreifst, kannst du {R} {G} {W} {U} bezahlen. Wenn du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges +1/+0 für jede Kreatur, die du kontrollierst, und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Die erste Fähigkeit der Unsichtbaren überprüft, sowie das Beginn-des-Kampfes-Segment beginnt, ob du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Beginn-des-Kampfes-Segments nicht rechtzeitig einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirken, um jene Fähigkeit auszulösen.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit der Unsichtbaren ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {R} {G} {W} {U} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Direktor Nick Fury

{U} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Spion, Held

2/4

Held-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

Immer wenn du angreifst, schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Held-Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

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

Doctor Doom, König von Latveria

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Schurke

3/3

Immer wenn du eine oder mehrere Länderkarten abwirfst, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält ein Schurke deiner Wahl, den du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Bedrohlichkeit. Er intrigiert. *(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur.)*

- Falls der Schurke deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Doctor Dooms letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte und wirfst keine ab.

---

Dooms Zeitplattform

{4}

Artefakt

Immer wenn du angreifst, schicke eine Nichtland-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof mit zwei Zeitmarken ins Exil. Falls sie nicht Aussetzen hat, erhält sie Aussetzen. *(Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke. Wenn die letzte entfernt wird, kannst du sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls es eine Kreatur ist, hat sie Eile.)*

- Aussetzen ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten verkörpert. Die erste ist eine statische Fähigkeit, mit der du die Karte mit der darauf angegebenen Anzahl an Zeitmarken (die Zahl vor dem Gedankenstrich) aus deiner Hand ins Exil schicken kannst, indem du ihre Aussetzen-Kosten bezahlst (die hinter dem Gedankenstrich angegeben werden). Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn jedes deiner Versorgungssegmente eine Zeitmarke von der ausgesetzten Karte entfernt. Die dritte ist eine ausgelöste Fähigkeit, die dir die Option gewährt, die Karte zu wirken, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird. Beachte, dass, falls eine Karte ins Exil geschickt wird und dann „Aussetzen erhält“, nur die beiden ausgelösten Fähigkeiten relevant sind.
- Falls ein Effekt sich auf eine „ausgesetzte Karte“ bezieht, bezeichnet dies eine Karte, die (1) Aussetzen hat, (2) die im Exil ist und (3) auf der eine oder mehrere Zeitmarken liegen.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (diejenige, die dich die Karte wirken lässt) ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen verrechnet wird, kannst du dir aussuchen, ob du die Karte wirkst oder nicht. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.

Falls du bestimmst, die Karte nicht zu wirken (oder es nicht kannst), bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.

- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, beispielsweise mit Aussetzen, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, falls du die Karte wirken möchtest.

---

Dragon Man, reformierter Roboter  
{2}{W}{U}  
Legendäre Artefaktkreatur — Drache, Roboter  
\*/5  
Fliegend  
Dragon Mans Stärke ist gleich dem höchsten Manabetrag unter den Nichtkreatur-Permanenten, die du kontrollierst, und den Nichtkreatur-Karten in deinem Friedhof.  
Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst.

- Die Fähigkeit, die Dragon Mans Stärke bestimmt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, wenn du Dragon Man mithilfe seiner letzten Fähigkeit wirkst.

---

Endlose Reihen von HYDRA  
{3}{B}  
Hexerei  
Für jeden Gegner erzeugst du einen 2/1 schwarzen Schurke-Kreaturenspielstein mit Bedrohlichkeit.  
Immer wenn dein Commander ins Spiel kommt oder angreift, kannst du {1}{B} bezahlen. Falls du dies tust, bringe diese Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über deinen Commander übernimmt und mit ihm angreift, während sich die Endlosen Reihen von HYDRA in deinem Friedhof befinden, wird die letzte Fähigkeit ausgelöst. Teuflich!

---

Erste Familie  
{2}{G}{U}  
Spontanzauber  
Du ziehst X Karten und erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Farben unter Permanenten, die du kontrollierst, und Zaubersprüchen, die du in diesem Zug gewirkt hast, ist.

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie die Erste Familie verrechnet wird. (Da die Erste Familie sowohl grün als auch blau ist, ist X wahrscheinlich mindestens 2.)

---

Expansion an die Westküste

{X} {U} {U}

Hexerei

Ziehe X Karten. Falls X gleich 5 oder mehr ist, kannst du einen Held-Zauberspruch aus deiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Du bestimmst, ob du einen Held-Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, sowie die Expansion an die Westküste verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, erst später im Zug einen zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne 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 den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

---

Fantastische Elastizität

{2} {U}

Hexerei

Bestimme eines —

- Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

*Abprall (Falls du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

- Das erneute Wirken der Karte durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Abprall ist optional. Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst, weil ein Effekt dies verbietet, bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken. Falls du die Karte wirkst, wird sie wie gewohnt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, sobald sie verrechnet wurde.
  - Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand wirkst, neutralisiert oder nicht verrechnet wird (wahrscheinlich weil seine Ziele illegal geworden sind), tritt keiner seiner Effekte ein, auch nicht Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn in deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.
-

Firebird, flammende Rächerin  
{2} {R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Waldläufer, Held  
1/3  
Fliegend  
Immer wenn Firebird angreift, erhalten andere angreifende Kreaturen bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich Firebirds Stärke ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Firebirds letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls Firebird nicht mehr im Spiel ist, wenn ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.

---

Flamme an!  
{4} {R}  
Hexerei  
Lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, wobei X gleich der Anzahl an Karten in deinem Friedhof ist, die weder Kreaturen noch Länder sind. Sie erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.  
*Abprall (Falls du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie Flamme an! verrechnet wird.
- Das erneute Wirken der Karte durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Abprall ist optional. Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst (zum Beispiel weil es keine legalen Ziele gibt), bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken. Falls du die Karte wirkst, wird sie wie gewohnt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, sobald sie verrechnet wurde.
- Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand wirkst, neutralisiert oder nicht verrechnet wird (wahrscheinlich weil seine Ziele illegal geworden sind), tritt keiner seiner Effekte ein, auch nicht Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn in deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.

---

Franklin Richards, Nachwuchstalant  
{5} {R}  
Legendäre Kreatur — Mutant, Held  
6/6  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, wende Entdeckung 6 an. *(Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 6 oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.)*

- Franklin Richards' Fähigkeit überprüft, sowie das Beginn-des-Kampfes-Segment beginnt, ob du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Beginn-des-Kampfes-Segments nicht rechtzeitig einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirken, um jene Fähigkeit auszulösen.
- Beim Anwenden von Entdeckung musst du Karten ins Exil schicken. Der einzige optionale Teil der Fähigkeit ist, ob du die ins Exil geschickte Karte wirkst oder ob du sie auf deine Hand nimmst.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um ihn zu wirken.
- Falls die entdeckte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Falls du die entdeckte Karte nicht wirken kannst (vielleicht weil es keine legalen Ziele für den Zauberspruch gibt), nimmst du sie auf deine Hand.
- Falls du eine modale doppelseitige Karte entdeckst, kannst du eine beliebige Nichtland-Seite der Karte wirken, die den Anforderungen des Entdeckung-Werts entspricht. Falls du beispielsweise Entdeckung 6 anwendest, könntest du Bruce Banner (der Manabetrag 1 hat) oder den unglaublichen Hulk (der Manabetrag 6 hat) wirken. Ebenso kannst du Abenteurerkarten und geteilte Karten möglicherweise mit einem der beiden Sets von Eigenschaften wirken.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Entdeckung dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken (solange ihr Manabetrag kleiner oder gleich dem Entdeckung-Wert des Effekts ist), aber nicht beide Hälften.

#### Die Furchtbaren Vier

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Schurke

4/4

Bedrohlich

Immer wenn ein Gegner zum ersten Mal in einem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, verliert jener Spieler Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags jenes Zauberpruchs.

- Die zweite Fähigkeit der Furchtbaren Vier wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag jenes Zauberpruchs zu ermitteln.

Galactus der Planetenfresser

{10}

Legendäre Kreatur — Ältester, Alien

12/12

Fliegend, verursacht Trampelschaden, Unzerstörbar

Wenn Galactus ins Spiel kommt, schicke ein Permanent deiner Wahl ins Exil.

*Unstillbarer Hunger* — Galactus greift in jedem Kampf einen Gegner mit den meisten Lebenspunkten unter deinen Gegnern an, falls möglich, es sei denn, du kontrollierst eine Kreatur namens Silver Surfer, Galactus' Herold.

- Falls du eine Kreatur namens Silver Surfer, Galactus' Herold, kontrollierst, sowie Angreifer deklariert werden, kannst du Galactus nach Belieben angreifen lassen oder gar nicht mit ihm angreifen. Falls nicht, muss Galactus einen Gegner mit den meisten Lebenspunkten unter deinen Gegnern angreifen, falls möglich.
- Falls zwischen zwei oder mehr Gegnern Gleichstand auf die meisten Lebenspunkte unter deinen Gegnern herrscht, kannst du Galactus einen beliebigen jener Gegner angreifen lassen.
- Falls Galactus aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter deine Kontrolle gekommen ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

---

Glorreiche Bestimmung

{1}{U}

Verzauberung — Plan

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, intrigiert, lege eine +1/+1-Marke auf jene Kreatur und eine Planmarke auf diese Verzauberung.

Wenn die sechste Planmarke auf diese Verzauberung gelegt wird, opfere sie. Falls du dies tust, schicke die obersten vier Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Nimm den Rest auf deine Hand.

- Du bestimmst, ob du von den ins Exil geschickten Karten Zaubersprüche wirkst, sowie die letzte Fähigkeit der Glorreichen Bestimmung verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karten abhängen, werden ignoriert.
  - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne 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 den Zauberspruch zu wirken.
  - Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
-

H.E.R.B.I.E., liebenswerter Roboter  
{2}  
Legendäre Artefaktkreatur — Roboter, Späher  
1/1  
Fliegend  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, wende Überwachen 1 an.  
{T}: Erzeuge {C}.  
{1}, {T}: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.

- H.E.R.B.I.E.s ausgelöste Fähigkeit überprüft, sowie das Beginn-des-Kampfes-Segment beginnt, ob du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Beginn-des-Kampfes-Segments nicht rechtzeitig einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirken, um jene Fähigkeit auszulösen.

---

Hatut-Zeraze-Einsatztruppe  
{3}{W}  
Kreatur — Mensch, Spion, Krieger  
2/2  
Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn so oft, wie du in dieser Partie deinen Commander aus der Kommandozone gewirkt hast.  
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, zerstöre bis zu ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

- Die Kopien werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Die erste Fähigkeit der Hatut-Zeraze-Einsatztruppe und die Kopien, die sie erzeugt, werden vor der Hatut-Zeraze-Einsatztruppe verrechnet. Sie werden auch dann verrechnet, falls die Hatut-Zeraze-Einsatztruppe neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, bevor die Kopien erzeugt werden. In jenem Fall erzeugt die Fähigkeit trotzdem Kopien der Hatut-Zeraze-Einsatztruppe.
- Eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein. Jener Spielstein wird nicht „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt werden.

---

Hawkeye, rächender Bogenschütze  
{2}{U}{R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Bogenschütze, Held  
3/4  
Reichweite  
Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt und falls Hawkeye ihr in diesem Zug Schaden zugefügt hat, ziehe eine Karte.  
{T}: Hawkeye fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Falls Hawkeye und eine Kreatur, der er Schaden zugefügt hat, gleichzeitig sterben, wird seine ausgelöste Fähigkeit für jene Kreatur ausgelöst.
-

Helmut Zemo, der Drahtzieher

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Schurke

2/2

Immer wenn Helmut Zemo angreift, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl mit Manabetrag kleiner oder gleich seiner Stärke aus deinem Friedhof wirken. Falls jener Zauberspruch auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf Helmut Zemo.

- Du bestimmst, ob du die Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl wirkst, sowie Helmut Zemos ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dies tust, geschieht das als Teil der Verrechnung jener Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert.

---

Heroisches Opfer

{1}{W}

Spontanzauber

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Bis zum Ende des Zuges wird aller Schaden, der dir und Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt würde, stattdessen der bestimmten Kreatur zugefügt (*falls sie noch im Spiel ist*). Wenn jene Kreatur in diesem Zug stirbt, lege ihre Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und ziehe eine Karte.

- Das Heroische Opfer hat keinen Effekt auf Schaden, der bereits vorher im Zug zugefügt wurde.
  - Falls die bestimmte Kreatur zu dem Zeitpunkt, zu dem Schaden zugefügt würde, nicht im Spiel ist oder weder eine Schlacht noch eine Kreatur noch ein Planeswalker ist, wird der Schaden nicht umgeleitet.
  - Auf die bestimmte Kreatur kann mehr Schaden umgeleitet werden, als sie Widerstandskraft hat, solange all dieser Schaden gleichzeitig zugefügt wird (wie Kampfschaden) oder zugefügt wird, während ein einzelner Zauberspruch oder eine einzelne Fähigkeit verrechnet wird.
  - Das Heroische Opfer verändert nicht die Quelle des Schadens. Es verändert auch nicht, ob es sich dabei um Kampfschaden handelt.
  - Falls du in einem Zug mehrere Heroische Opfer wirkst und unterschiedliche Permanente bestimmst, kannst du dir aussuchen, auf welches davon der gesamte gleichzeitig zugefügte Schaden, der dir und/oder einem Permanent, das du kontrollierst, zugefügt würde, umgeleitet wird. Der Schaden wird nicht jedem zugefügt, und du kannst den Schaden nicht unter ihnen aufteilen. Das nächste Mal, dass dir Schaden zugefügt würde, kannst du erneut eines der bestimmten Permanente aussuchen usw.
  - Die verzögert ausgelöste Fähigkeit legt dieselbe Anzahl von jeder Sorte Marken, die auf der bestimmten Kreatur lagen, als sie starb, auf die Kreatur deiner Wahl.
-

Herzförmiges Kraut

{4}

Artefakt

Falls dir eine Quelle, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, verhindere 1 jener Schadenspunkte.

{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du kannst eine Kreatur opfern. Falls du dies tust, bringe jene Karte mit drei +1/+1-Marken unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück und du wirst zum Monarchen.

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sowie ein Spieler der Monarch wird, hört der aktuelle Monarch (falls vorhanden) auf, der Monarch zu sein. Es gibt nie mehr als einen Monarchen gleichzeitig.
- Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
- Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
- Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
- Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.

---

Iron Man, Rächer in Rüstung

{3}{U}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Held

2/2

Fliegend

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

Immer wenn Iron Man angreift, erhalten andere angreifende modifizierte Kreaturen Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges. (*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.
-

Jarvis, mächtigster Butler der Erde  
{2} {U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Berater  
1/4  
Immer wenn du einen Held-Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte.

- Jarvis' Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

---

Jetzt geht's rund!  
{2} {G}  
Hexerei  
Bestimme eines —

- Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
- Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

Abprall

- Das erneute Wirken der Karte durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Abprall ist optional. Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst (zum Beispiel weil es keine legalen Ziele gibt), bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken. Falls du die Karte wirkst, wird sie wie gewohnt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, sobald sie verrechnet wurde.
- Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand wirkst, neutralisiert oder nicht verrechnet wird (wahrscheinlich weil seine Ziele illegal geworden sind), tritt keiner seiner Effekte ein, auch nicht Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn in deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.

---

Jocasta, Roboter-Rächerin  
{3}  
Legendäre Artefaktkreatur — Roboter, Held  
2/2  
Fliegend  
Immer wenn dein Commander einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf Jocasta.  
Immer wenn du mit deinem Commander angreifst und falls sich diese Karte in deinem Friedhof befindet, kannst du sie getappt und angreifend ins Spiel zurückbringen.

- Falls, während du Jocasta kontrollierst, ein anderer Spieler die Kontrolle über deinen Commander übernimmt und er einem Spieler Kampfschaden zufügt (einschließlich Kampfschaden, den er dir zufügt), wird Jocasas erste ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Falls Jocasta jedoch dein Commander ist und ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt, führt Kampfschaden, den sie einem Spieler zufügt, nicht dazu, dass jene Fähigkeit für ihren Beherrscher ausgelöst wird.

- Sowie Jocasta während der Verrechnung ihrer letzten Fähigkeit ins Spiel zurückkehrt, bestimmst du den Spieler, den Planeswalker oder die Schlacht, die die Kreatur Jocasta angreift. Das muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die dein Commander oder irgendwelche anderen angreifenden Kreaturen angreifen.
- Obwohl Jocasta angreifend ins Spiel gekommen ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn sie angreifend ins Spiel kommt.

#### Kampf um den Thron

{1}{G}

#### Spontanzauber

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Dann kämpft sie gegen eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Wenn die gegnerische Kreatur in diesem Zug stirbt und falls du deinen Commander kontrollierst, wirst du zum Monarchen.

- Falls nur eines der Ziele legal ist, wenn der Kampf um den Thron verrechnet werden soll, kämpfen die Kreaturen nicht gegeneinander. Falls die Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, das illegale Ziel ist, wirst du nicht zum Monarchen, wenn sie stirbt.
- Falls keine der beiden Kreaturen ein legales Ziel ist, wenn der Kampf um den Thron verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.
- Wenn die Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, in diesem Zug stirbt, überprüft die verzögert ausgelöste Fähigkeit, ob du deinen Commander kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst.
- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sowie ein Spieler der Monarch wird, hört der aktuelle Monarch (falls vorhanden) auf, der Monarch zu sein. Es gibt nie mehr als einen Monarchen gleichzeitig.
- Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
- Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
- Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
- Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.

Kang Prime

{3}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

3/5

Fliegend

Immer wenn Kang Prime ins Spiel kommt oder angreift, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Lege zwei Zeitmarken auf jene Karte. Falls sie nicht Aussetzen hat, erhält sie Aussetzen. *(Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke. Wenn die letzte entfernt wird, kannst du sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls es eine Kreatur ist, hat sie Eile.)*

- Aussetzen ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten verkörpert. Die erste ist eine statische Fähigkeit, mit der du die Karte mit der darauf angegebenen Anzahl an Zeitmarken (die Zahl vor dem Gedankenstrich) aus deiner Hand ins Exil schicken kannst, indem du ihre Aussetzen-Kosten bezahlst (die hinter dem Gedankenstrich angegeben werden). Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn jedes deiner Versorgungssegments eine Zeitmarke von der ausgesetzten Karte entfernt. Die dritte ist eine ausgelöste Fähigkeit, die dir die Option gewährt, die Karte zu wirken, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird. Beachte, dass, falls eine Karte ins Exil geschickt wird und dann „Aussetzen erhält“, nur die beiden ausgelösten Fähigkeiten relevant sind.
  - Falls ein Effekt sich auf eine „ausgesetzte Karte“ bezieht, bezeichnet dies eine Karte, die (1) Aussetzen hat, (2) die im Exil ist und (3) auf der eine oder mehrere Zeitmarken liegen.
  - Falls die erste ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
  - Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (diejenige, die dich die Karte wirken lässt) ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
  - Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
  - Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen verrechnet wird, kannst du dir aussuchen, ob du die Karte wirkst oder nicht. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Falls du bestimmst, die Karte nicht zu wirken (oder es nicht kannst), bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
  - Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, beispielsweise mit Aussetzen, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, falls du die Karte wirken möchtest.
-

## Kang-Dynastie

{3} {U}

Verzauberung — Sage

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

I, II — Tappe für jeden Gegner bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert. Stachle jene Kreaturen an. Immer wenn bis zu deinem nächsten Zug eine jener Kreaturen einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

III — Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges für jede Karte auf deiner Hand +1/+1 und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur, die jener Spieler kontrolliert und die angestachelt wurde, getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle des Spielers war (und nicht Eile hat), greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, eine Kreatur einen Spieler angreifen zu lassen, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur jenen Spieler auch nicht angreifen.
  - Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler angreifen als den Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie angestachelt hat, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder den Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.
  - Angestachelt worden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie auch dann wie oben beschrieben angreifen, falls sie alle ihre Fähigkeiten verliert.
  - Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Falls es eine zusätzliche Kampfphase in diesem Zug gibt, oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erlangt, bevor sie aufhört, angestachelt zu sein, muss sie erneut angreifen, falls möglich.
  - Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat, da dies die maximale Anzahl an Anstacheln-Bedingungen erfüllt. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, muss die Kreatur einen Gegner angreifen (und nicht einen Planeswalker oder eine Schlacht), aber du bestimmst, welchen Gegner sie angreift.
  - Die durch Kapitel I und II erzeugte verzögert ausgelöste Fähigkeit wird für jede der Kreaturen deiner Wahl separat ausgelöst, auch falls sie irgendwie demselben Spieler gleichzeitig Kampfschaden zufügen.
  - Zähle die Anzahl an Karten auf deiner Hand, sowie die Kapitel-III-Fähigkeit verrechnet wird, um den Bonus zu ermitteln, den die Kreatur deiner Wahl erhält. Jener Bonus ändert sich auch dann nicht, falls sich die Anzahl an Karten auf deiner Hand ändert.
-

Killmonger, skrupelloser Thronräuber  
{2} {R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke  
3/3

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn Killmonger angreift, erhält er bis zum Ende des Zuges +1/+0 für jedes Artefakt, das der verteidigende Spieler kontrolliert.

Immer wenn Killmonger einem Spieler Kampfschaden zufügt, opfert jener Spieler ein Artefakt, das er bestimmt, und du erzeugst einen Schatz-Spielstein.

- Für Killmonger gab es ein Oracle-Update, um den Text „bis zum Ende des Zuges“ zu seiner zweiten Fähigkeit hinzuzufügen. Dieser Text wurde unbeabsichtigt auf der gedruckten Karte ausgelassen. Die aktualisierte Version ist oben angeführt.

---

Kimoyo-Perlen  
{4}

Artefakt

Zu Beginn deines Endsegments bestimmst du eines, das noch nicht bestimmt wurde —

- *AV-Perle* — Ziehe eine Karte.
- *Kommunikationsperle* — Erzeuge zwei 1/1 weiße Soldat-Kreaturenspielsteine.
- *Prime-Perle* — Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

Schicke dieses Artefakt ins Exil und bringe es dann unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

- Sobald die Kimoyo-Perlen das Spiel verlassen und zurückkehren (normalerweise wegen des letzten Modus), sind sie ein neues Objekt ohne Verbindung zu ihrer vorherigen Existenz im Spiel. Modi, die bestimmt wurden, als sie das letzte Mal im Spiel waren, können erneut bestimmt werden.

---

Klaue, Meister des Schalls

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Räuber, Schurke  
3/3

Todesberührung

Immer wenn du eine Karte aus dem Exil spielst, erhält Klaue Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn Klaue einem Spieler Kampfschaden zufügt, schau dir die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers an und schicke sie dann verdeckt ins Exil. Du kannst sie spielen, solange sie im Exil bleibt. Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um auf diese Weise einen Zauberspruch zu wirken.

- Du musst für einen auf diese Weise gewirkten Zauberspruch alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten. Falls beispielsweise die ins Exil geschickte Karte eine Hexerei ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Einige Effekte kopieren eine Karte im Exil und erlauben dir, die Kopie zu wirken. Da die Kopie keine Karte ist, löst das Wirken einer solchen Kopie Klaues erste ausgelöste Fähigkeit nicht aus.

---

König Salomons Frösche

{3}{W}

Legendäres Artefakt

Aufblitzen

Wenn König Salomons Frösche ins Spiel kommen und falls du sie gewirkt hast, schicke für jeden Gegner bis zu ein Permanent deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder mehr, das jener Spieler kontrolliert, ins Exil. Für jedes auf diese Weise ins Exil geschickte Permanent zieht sein Beherrscher eine Karte.

{3}, {T}, schicke König Salomons Frösche ins Exil: Du wirst zum Monarchen.

- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.
- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sowie ein Spieler der Monarch wird, hört der aktuelle Monarch (falls vorhanden) auf, der Monarch zu sein. Es gibt nie mehr als einen Monarchen gleichzeitig.
- Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
- Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
- Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
- Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.

---

Königinmutter Ramonda

{3}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

3/5

Wenn Königinmutter Ramonda ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.

Solange du der Monarch bist, können Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger dich nicht angreifen.

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sowie ein Spieler der Monarch wird, hört der aktuelle Monarch (falls vorhanden) auf, der Monarch zu sein. Es gibt nie mehr als einen Monarchen gleichzeitig.
- Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser

Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.

- Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
- Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
- Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.
- Sobald eine Kreatur dich angegriffen hat, während du der Monarch bist, führt das Reduzieren ihrer Stärke auf 2 oder weniger nicht dazu, dass sie aus dem Kampf entfernt wird. Ebenso gilt: Wirst du zum Monarchen, während eine oder mehrere Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger dich angreifen, werden jene Kreaturen auch nicht aus dem Kampf entfernt.

---

#### Kosmische Feuerprobe

{4} {G} {U}

Verzauberung

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase erzeugst du vier Mana in beliebiger Farbkombination.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du ihn kopieren. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Tue dies nur einmal pro Zug. *(Eine Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

- Die erste Fähigkeit der Kosmischen Feuerprobe ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Sowie die letzte Fähigkeit der Kosmischen Feuerprobe verrechnet wird, bestimmst du, ob du eine Kopie erzeugen möchtest oder nicht. Falls du dies tust, wird jene Fähigkeit in jenem Zug nicht erneut ausgelöst, und andere Vorkommen der Fähigkeit, die bereits ausgelöst wurden und sich auf dem Stapel befinden, haben keinen Effekt.
- Falls der Zauberspruch Ziele hat, hat die Kopie dieselben Ziele, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch 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.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind (z. B. Teamwork) und die für den ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.

- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein. Jener Spielstein wird nicht „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt werden.

Lady Loki, Agentin des Chaos

{5} {R}

Legendäre Kreatur — Gott, Magier, Schurke

5/5

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Spontanzauber, eine Hexerei oder einen Schurke-Zauberspruch wirkst, schicke ihn bzw. sie ins Exil und schicke dann Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Lady Loki fügt jedem Gegner so viele Schadenspunkte zu, wie die Differenz zwischen dem Manabetrag jenes Zauberspruchs und dem Manabetrag jener Nichtland-Karte beträgt. Du kannst jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls der Spontanzauber, die Hexerei oder der Schurke-Zauberspruch, den bzw. die du gewirkt hast, {X} in seinen bzw. ihren Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, wenn du den Manabetrag jenes Zauberspruchs ermittelst.
- Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Um die Differenz zwischen dem Manabetrag des Zauberspruchs und dem Manabetrag der Nichtland-Karte zu ermitteln, subtrahiere die kleinere jener beiden Zahlen von der größeren und verwende dabei den Manabetrag des Zauberspruchs, den du gewirkt hast, wie er auf dem Stapel existierte, und den Manabetrag der Nichtland-Karte im Exil. Falls du beispielsweise die Photonenstrahl-Salve wirkst (eine Hexerei mit Manakosten {X} {R} {R}) und 2 als Wert für X bestimmst, ist ihr Manabetrag 4. Falls du danach Living Laser (einen Schurken mit Manakosten {4} {R}) ins Exil schickst, vergleichst du seinen Manabetrag (5) mit dem Manabetrag der Photonenstrahl-Salve (4), und das Ergebnis ist 1.

Liebe auf dem Schlachtfeld

{1} {U} {R}

Verzauberung

Immer wenn du mit genau zwei Kreaturen angreifst, erhalten jene Kreaturen Erstschlag bis zum Ende des Zuges. Ziehe dann eine Karte. Immer wenn in diesem Kampf eine beliebige jener Kreaturen einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

- Sobald die Fähigkeit von Liebe auf dem Schlachtfeld ausgelöst wird, spielt es keine Rolle mehr, was mit den beiden Kreaturen passiert. Falls nur noch eine der Kreaturen im Spiel ist, erhält jene Kreatur Erstschlag, und die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird auf sie angewendet. Du ziehst auch dann eine Karte, falls keine der Kreaturen mehr im Spiel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Living Laser

{4}{R}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Schurke

4/4

Eile

Immer wenn Living Laser angreift, erzeuge für jede Karte, die du in diesem Zug abgeworfen hast, einen Spielstein, der eine Kopie von Living Laser ist, außer dass der Spielstein nicht legendär ist. Die Spielsteine kommen getappt und angreifend ins Spiel. Schicke die Spielsteine zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf Living Laser aufgedruckt war, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Der Spielstein kopiert nicht, ob Living Laser getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihm liegen oder Auren oder Ausrüstungen an ihn angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls Living Laser das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kommen die Spielsteine trotzdem als Kopien von Living Laser ins Spiel und verwenden Living Lasers kopierbare Werte, die er zuletzt im Spiel hatte.
- Im ungewöhnlichen Fall, dass Living Laser zu einer Kopie von etwas anderem wird, während seine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber bevor sie verrechnet wird, kommen die Spielsteine als Kopien von dem ins Spiel, was Living Laser kopiert (mit der aufgelisteten Ausnahme).

---

Lockjaw, sabbernder Teleporter

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Inhuman, Hund, Held

1/1

Wachsamkeit

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, lege eine +1/+1-Marke auf Lockjaw. Wenn du dies tust, können Lockjaw und bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Lockjaws letzte Fähigkeit überprüft, sowie das Beginn-des-Kampfes-Segment beginnt, ob du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Beginn-des-Kampfes-Segments nicht rechtzeitig einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirken, um jene Fähigkeit auszulösen.
  - Zu dem Zeitpunkt, zu dem Lockjaws letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine +1/+1-Marke auf Lockjaw legst. Falls du ein Ziel für jene Fähigkeit bestimmst, tust du dies, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
  - Du musst kein Ziel für die von Lockjaws letzter Fähigkeit erzeugte rückwirkend ausgelöste Fähigkeit bestimmen, aber falls du das tust und jenes Ziel illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Weder Lockjaw noch jene Kreatur wird unblockbar.
-

Loki, der Täuscher

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

Legendäre Kreatur — Gott, Magier, Schurke

4/4

Immer wenn Loki angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden Spielstein, der eine Kopie eines anderen Schurken deiner Wahl ist, den du kontrollierst, außer dass er nicht legendär ist und zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Illusion ist. Opfere jenen Spielstein zu Beginn des nächsten Endsegments.

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

- Der Spielstein, der von Lokis erster Fähigkeit erzeugt wurde, kopiert genau das, was auf den Original-Schurken aufgedruckt war, und sonst nichts, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, jener Schurke ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jener Schurke getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls der kopierte Schurke ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

---

M'Baku, Jabari-Häuptling

{1}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Krieger

4/3

Zu Beginn deines Endsegments und falls niemand der Monarch ist, wird ein Gegner deiner Wahl zum Monarchen.

Immer wenn eine Kreatur einen deiner Gegner angreift und falls jener Spieler der Monarch ist, erhält jene Kreatur +1/+1 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sowie ein Spieler der Monarch wird, hört der aktuelle Monarch (falls vorhanden) auf, der Monarch zu sein. Es gibt nie mehr als einen Monarchen gleichzeitig.
- Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
- Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.

- Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
- Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.

#### Machtextraktion

{5} {U}

Hexerei

Schau dir die oberste Karte der Bibliothek jedes Spielers an und schicke jene Karten dann verdeckt ins Exil. Du kannst sie spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, solange sie im Exil bleiben.

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

#### Medusa, Königin der Inhumans

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Inhuman, Adliger, Held

2/2

Wachsamkeit, Reichweite

Immer wenn ein Spieler einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, lege eine +1/+1-Marke auf Medusa.

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

#### Mister Fantastic

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Held

2/4

Wachsamkeit, Reichweite

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, ziehe eine Karte.

{R} {G} {W} {U}, {T}: Kopiere eine ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, die du kontrollierst, zweimal. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

- Mister Fantastic's ausgelöste Fähigkeit überprüft, sowie das Beginn-des-Kampfes-Segment beginnt, ob du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Beginn-des-Kampfes-Segments nicht rechtzeitig einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirken, um jene Fähigkeit auszulösen.

- Die Quelle der von Mister Fantastic's letzter Fähigkeit erzeugten Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Mister Fantastic's letzte Fähigkeit hat eine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel als Ziel und erzeugt zwei zusätzliche Vorkommen jener Fähigkeit auf dem Stapel. Kein Objekt erhält durch sie irgendeine Fähigkeit.
- Mister Fantastic's letzte Fähigkeit kann beliebige ausgelöste Fähigkeiten auf dem Stapel kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
- Jede Kopie wird vor der ursprünglichen Fähigkeit verrechnet.
- Jede Kopie hat dieselben Ziele wie die Fähigkeit, die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls die kopierte Fähigkeit modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat jede Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
- Falls Schaden aufgeteilt wurde, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden. Allerdings können die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, geändert werden. Dasselbe gilt für Fähigkeiten, die Marken verteilen.
- 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 Kopien verrechnet werden. Insbesondere gilt: Falls eine ausgelöste Fähigkeit ihrem Beherrscher anbietet, Kosten zu bezahlen, bezahlst du diese Kosten für die Kopien, falls sie als bezahlt gelten sollen.

Molecule Man

{6}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

5/5

Nichtland-Karten auf deiner Hand haben Mirakulum {0}.

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

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

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

Mutterschiff der N'Yami-Klasse

{6}

Artefakt — Fahrzeug

5/7

Fliegend, Wachsamkeit, Eile

Immer wenn dieses Fahrzeug einem Spieler

Kampfschaden zufügt, schaue dir die oberste Karte

deiner Bibliothek an. Falls es eine Permanent-Karte ist,

kannst du sie ins Spiel bringen. Falls du sie nicht ins

Spiel bringst, nimm sie auf deine Hand.

Bemannen 3

- Falls du auf diese Weise eine Aura-Karte ins Spiel bringst, bestimmst du, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Du musst einen legalen Spieler oder ein legales Permanent bestimmen können, sonst kannst du die Aura nicht ins Spiel bringen.
- Falls du die Karte aus irgendeinem Grund nicht ins Spiel bringst, nimmst du sie auf deine Hand.

Nakia, wakandanische Agentin

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Held

3/3

Reichweite

Immer wenn dein Commander ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.

{2}, {T}: Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur oder ein Fahrzeug deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sowie ein Spieler der Monarch wird, hört der aktuelle Monarch (falls vorhanden) auf, der Monarch zu sein. Es gibt nie mehr als einen Monarchen gleichzeitig.
- Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
- Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
- Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
- Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.

---

Namor, König von Atlantis

{1} {W} {U}

Legendäre Kreatur — Mutant, Meervolk, Adliger

2/2

Fliegend

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 blauen Meervolk-Kreaturespielstein.

Immer wenn Namor einen Spieler angreift, der mehr Lebenspunkte hat als du, erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst und die jenen Spieler angreifen, +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Namors zweite Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
  - Sobald Namors letzte Fähigkeit ausgelöst wird, spielt es keine Rolle mehr, was als Antwort darauf mit dem Lebenspunktstand eines beliebigen Spielers passiert. Die Fähigkeit wird auch dann verrechnet, falls du mehr Lebenspunkte hast als der Spieler, den Namor angreift.
-

Nova-Flamme  
{X}{2}{R}{R}  
Hexerei

Lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie fügt jeder anderen Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Nova-Flamme verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Auf die Kreatur werden keine Marken gelegt, und es wird kein Schaden zugefügt.

---

Okoye, mächtig und verehrt  
{2}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Held  
3/3

Wenn Okoye ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen. Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Immer wenn jene Kreatur in diesem Zug den Monarchen angreift, erhält sie Doppelschlag und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sowie ein Spieler der Monarch wird, hört der aktuelle Monarch (falls vorhanden) auf, der Monarch zu sein. Es gibt nie mehr als einen Monarchen gleichzeitig.
- Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
- Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
- Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
- Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.

---

Panther-Roboter  
{10}  
Artefaktkreatur — Katze, Roboter  
8/8  
Affinität zu Artefakten (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.*)  
Reichweite, verursacht Trampelschaden

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

#### Portal in die Negativzone

{2}

Artefakt

{2}, {T}: Schicke eine Karte deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners ins Exil. Falls es eine Kreaturenkarte ist, ziehe eine Karte.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls vier oder mehr Kreaturenkarten von diesem Artefakt ins Exil geschickt wurden, wirf eine Münze. Falls du den Münzwurf verlierst, opfere dieses Artefakt und bringe eine per Zufall bestimmte, von ihm ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Die letzte Fähigkeit des Portals in die Negativzone überprüft, sowie dein Versorgungssegment beginnt, ob vier oder mehr Kreaturenkarten vom Portal in die Negativzone ins Exil geschickt wurden. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Versorgungssegments nicht rechtzeitig weitere Kreaturenkarten mit dem Portal in die Negativzone ins Exil schicken, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.

#### Power Pack

{1} {R} {G} {W} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held

4/4

Fliegend, Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden, Eile

Immer wenn das Power Pack einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke eine per Zufall bestimmte Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls jener Zauberspruch auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Du bestimmst, ob du die ins Exil geschickte Karte wirkst, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Power Packs während deines nächsten Versorgungssegments verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne 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 den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Falls du bestimmst, die Karte nicht zu wirken, oder die Karte nicht wirken kannst (vielleicht weil keine legalen Ziele verfügbar sind), bleibt die Karte im Exil.

Puppet Master, der Strippenzieher

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker, Schurke

2/4

Immer wenn du angreifst, stachle eine Kreatur deiner Wahl an, die ein Gegner kontrolliert. Sie kann in diesem Zug nicht blocken. *(Bis zu deinem nächsten Zug greift die Kreatur in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

Immer wenn eine oder mehrere angestachelte Kreaturen einem deiner Gegner Kampfschaden zufügen, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

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

Rächen

{4} {W} {W}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls ein Spieler dich während seines letzten Zuges angegriffen hat.

Zerstöre alle Kreaturen. Du erhältst für jede auf diese Weise zerstörte Kreatur 1 Lebenspunkt dazu.

- Auch falls auf diese Weise zerstörte Kreaturen in eine andere Zone als auf einen Friedhof gelegt werden, zählen sie bei der Ermittlung der Anzahl dazuerhaltener Lebenspunkte mit.

- Für Kreaturen, die nicht zerstört werden, zum Beispiel weil sie Unzerstörbarkeit haben, erhältst du keinen Lebenspunkt dazu.
- Falls ein Spieler dich in seinem aktuellsten Zug angegriffen hatte, bevor er die Partie verlassen hat, wird jener Angriff bis zur nächsten Stelle in der Partie, an der jener Spieler einen Zug gehabt hätte, für die Kostenreduktionsfähigkeit von Rächen mitgezählt. Ab dann hörst du auf, dich für jenen Angriff rächen zu wollen.

Rat der Reeds

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Held

2/2

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

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von Rat der Reeds ist.

- Die „Legendenregel“ besagt: Falls ein Spieler zur selben Zeit zwei oder mehr legendäre Permanente mit demselben Namen kontrolliert, muss dieser Spieler eines von ihnen bestimmen und alle anderen auf die Friedhöfe ihrer Besitzer legen.
- Solange die „Legendenregel“ für Kreaturen, die du kontrollierst, nicht gilt, kannst du eine beliebige Anzahl legendärer Kreaturen mit demselben Namen kontrollieren, und keine davon wird auf den Friedhof gelegt.
- Falls du mehr als eine legendäre Kreatur mit demselben Namen kontrollierst und die „Legendenregel“ wieder angewendet wird (weil der Rat der Reeds beispielsweise das Spiel verlässt), musst du dich sofort an die Regel halten und all jene Permanente außer einem auf den Friedhof legen.
- Falls du, solange du den Rat der Reeds kontrollierst, auch eine legendäre Kreatur und ein einziges legendäres Nichtkreatur-Permanent mit demselben Namen kontrollierst, führt die Legendenregel nicht dazu, dass du eine der beiden Karten auf deinen Friedhof legst.
- Falls du, solange du den Rat der Reeds kontrollierst, auch mehr als ein legendäres Nichtkreatur-Permanent und mindestens eine Kreatur allesamt mit demselben Namen kontrollierst, wird die Legendenregel nur auf die Nichtkreatur-Permanente angewendet. Du musst eines der Nichtkreatur-Permanente bestimmen, das du behalten möchtest, und die übrigen Nichtkreatur-Permanente mit jenem Namen auf deinen Friedhof legen. Du kannst nicht eine der Kreaturen mit jenem Namen als das Permanent bestimmen, das du behältst, und du kannst auf diese Weise keine der Kreaturen auf deinen Friedhof legen.
- Die letzte Fähigkeit des Rates der Reeds überprüft, sowie das Beginn-des-Kampfes-Segment beginnt, ob du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Beginn-des-Kampfes-Segments nicht rechtzeitig einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirken, um jene Fähigkeit auszulösen.
- Die Spielstein-Kopie hat die Fähigkeiten des Rates der Reeds und kann weitere Kopien von sich selbst erzeugen.
- Der Spielstein kopiert nicht, ob der Rat der Reeds getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls der Rat der Reeds das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein dennoch als eine Kopie des Rates der Reeds ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte des Rates der Reeds, die er zuletzt im Spiel hatte.

- Im ungewöhnlichen Fall, dass der Rat der Reeds zu einer Kopie von etwas anderem wird, während seine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber bevor sie verrechnet wurde, kommt der Spielstein als Kopie dessen ins Spiel, was der Rat der Reeds kopiert.

Red Ghost, unfassbares Genie  
 {2}{U}{R}  
 Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Schurke  
 2/3  
 Abwehr {2}  
 Red Ghost kann nicht geblockt werden.  
 Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben  
 Zuges ziehst, erzeuge einen 3/3 roten Menschenaffe-  
 Schurke-Kreaturespielstein mit Eile.

- Red Ghost muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit seine letzte Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du ihn kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird seine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.

Scarlet Witch, chaotische Rächerin  
 {2}{U}{R}  
 Legendäre Kreatur — Mutant, Hexenmeister, Held  
 3/3  
 Fliegend  
 Immer wenn Scarlet Witch einem Spieler Kampfschaden  
 zufügt, schaue dir die obersten zwei Karten deiner  
 Bibliothek an und schicke sie dann verdeckt ins Exil.  
 Dann kannst du von den von Scarlet Witch ins Exil  
 geschickten Karten einen Held- oder Nichtkreatur-  
 Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu  
 bezahlen.

- Du bestimmst, ob du von den von Scarlet Witch ins Exil geschickten Karten einen Zauberspruch wirkst, sowie ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, erst später im Zug einen zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne 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 den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Scarlet Witches letzte Fähigkeit bezieht sich auf Karten, die von genau jener Scarlet Witch ins Exil geschickt wurden, nicht von anderen Kreaturen namens Scarlet Witch. Falls jene Scarlet Witch das Spiel verlässt, verlierst du den Zugriff auf Karten, die von ihr ins Exil geschickt wurden.

Shang-Chi und die zehn Ringe

{1}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Held

2/2

Erstschlag

Immer wenn du eine Karte ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf Shang-Chi.

Wenn die zehnte +1/+1-Marke auf Shang-Chi gelegt wird, ziehst du fünf Karten und erhältst 5 Lebenspunkte dazu.

- Shang-Chis letzte Fähigkeit wird ausgelöst, nachdem eine oder mehrere +1/+1-Marken auf ihn gelegt wurden und nur, falls auf ihm weniger als zehn +1/+1-Marken lagen, bevor jene Marken auf ihn gelegt wurden, und zehn oder mehr +1/+1-Marken auf ihm liegen, sobald jene Marken auf ihn gelegt werden.

---

Shuris Fabrikator

{4}

Artefakt

Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, erzeuge zwei getappte Vibranium-Spielsteine. *(Sie sind Artefakte mit Unzerstörbarkeit und „{T}: Erzeuge {C}. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“)*

{6}, {T}: Bringe eine Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

*(Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.)*

- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
  - Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
  - Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird sie trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
  - Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.
-

Silver Surfer, Galactus' Herold

{5}

Legendäre Kreatur — Alien, Held

4/5

Fliegend

Wenn Silver Surfer ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Karte namens Galactus der Planetenfresser durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.

Immer wenn Silver Surfer einem Spieler Kampfschaden zufügt, bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Bis zum Ende deines nächsten Zuges greift sie jenen Spieler in jedem Kampf an, falls möglich.

- Falls eine von Silver Surfers letzter Fähigkeit betroffene Kreatur aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle ihres Beherrschers gekommen ist), dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht angreifen.

---

Der Speer von Bashenga

{4} {W}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Wenn Der Speer von Bashenga ins Spiel kommt und falls niemand der Monarch ist, wirst du zum Monarchen.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Wachsamkeit.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur den Monarchen angreift, zerstöre ein getapptes Nichtland-Permanent deiner Wahl, das jener Spieler kontrolliert.

Ausrüsten {2}

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sowie ein Spieler der Monarch wird, hört der aktuelle Monarch (falls vorhanden) auf, der Monarch zu sein. Es gibt nie mehr als einen Monarchen gleichzeitig.
  - Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
  - Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
  - Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
  - Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.
-

Squadron Sinister

{5}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

5/5

Fliegend, Eile

Andere Schurken, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 und haben Flugfähigkeit und Eile.

Wahnwitz {3}{U}{R} *(Du kannst diese Karte für {3}{U}{R} 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.

---

Stilt-Man, aufragender Schrecken

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber, Schurke

4/2

Reichweite

Immer wenn ein oder mehrere Schurken, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, übernimm bis zum Ende deines nächsten Zuges die Kontrolle über ein Permanent deiner Wahl, das weder eine Kreatur noch ein Land ist und das jener Spieler kontrolliert. Es erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges „Dieses Permanent kann nicht geopfert werden.“

- Das Permanent kann aus keinem Grund geopfert werden. Falls ein Effekt dich dazu auffordert, es zu opfern, kannst du dies nicht tun und es bleibt im Spiel. Du kannst es auch nicht opfern, um Kosten zu bezahlen, die von dir verlangen, ein Permanent zu opfern.
  - Falls ein Effekt dich dazu auffordert, ein Permanent zu opfern, musst du ein anderes Permanent opfern als eines, über das du die Kontrolle übernommen hast. Du kannst nicht vergeblich „versuchen“, jenes Permanent zu opfern.
-

Storm, Königin von Wakanda  
{3}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Mutant, Adliger, Held  
4/5  
Fliegend  
Immer wenn Storm angreift, erhält eine andere angreifende Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges Flugfähigkeit und +X/+0, wobei X gleich Storms Stärke ist.  
Immer wenn eine fliegende Kreatur dich angreift, fügt Storm jener Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Storms zweite Fähigkeit verrechnet wird. Falls Storm zu jenem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.
- Ebenso gilt: Falls Storm nicht im Spiel ist, sowie ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte zugefügt werden.

---

T'Chaka, ehrenwerter König  
{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Held  
2/2  
Wenn T'Chaka ins Spiel kommt, millst du drei Karten, dann kannst du von den gemillten Karten eine Artefakt- oder Länderkarte auf deine Hand nehmen.  
{3}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Du wirst zum Monarchen. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du deinen Commander kontrollierst.

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sowie ein Spieler der Monarch wird, hört der aktuelle Monarch (falls vorhanden) auf, der Monarch zu sein. Es gibt nie mehr als einen Monarchen gleichzeitig.
  - Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
  - Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
  - Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
  - Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.
-

T'Challa, Black Panther

{1}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Held

2/2

Immer wenn T'Challa ins Spiel kommt oder angreift, erzeuge einen getappten Vibranium-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit Unzerstörbarkeit und „{T}: Erzeuge {C}“. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.*)

Immer wenn du einen Artefaktzauber mit Manabetrag 4 oder mehr wirkst, lege zwei +1/+1-Marken auf T'Challa.

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Kosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag jenes Zauberspruchs zu ermitteln.
- T'Challas letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

---

Thor, Asgards Rächer

{2}{R}{R}

Legendäre Kreatur — Gott, Krieger, Held

4/4

Fliegend

Falls eine andere Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner oder einem Permanent, das ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen entsprechend viele Schadenspunkte plus 1 zu.

- Der zusätzliche 1 Schadenspunkt von Thors letzter Fähigkeit wird von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der Schaden wird nicht von Thor zugefügt.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden deine Quellen zufügen würden, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft Thors letzte Fähigkeit nicht mehr zu.
- Falls Schadenspunkte, die von einer Quelle, die du kontrollierst, zugefügt werden, auf mehrere Permanente, die ein Gegner kontrolliert, oder auf einen Gegner und ein oder mehrere Permanente, die er kontrolliert, aufgeteilt oder ihnen zugewiesen werden, teilst du die ursprüngliche Menge auf, bevor du 1 addierst. Falls du zum Beispiel mit einer 5/5 Kreatur mit Trampelschaden angreift und dein Gegner mit einer 2/2 Kreatur blockt, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann jeweils zu 3 und 4 Schadenspunkten modifiziert.

---

Titania, stolze Prüglerin

{3}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

3/3

Erstschlag

Tumult (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jeden Gegner, den du in diesem Kampf angegriffen hast.*)

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Tumult.

- Sobald eine Tumult-Fähigkeit ausgelöst wird, spielt es keine Rolle mehr, ob die Kreatur Tumult verliert. Falls Titania das Spiel verlässt, während die Tumult-Fähigkeit einer anderen angreifenden Kreatur, die du kontrollierst, auf dem Stapel ist, wird jene Fähigkeit trotzdem verrechnet.
- Die Höhe des Bonus wird ermittelt, sowie die Tumult-Fähigkeit verrechnet wird. Zähle dazu jeden Gegner, den du mit einer oder mehreren Kreaturen angegriffen hast. Dabei spielt es keine Rolle, ob die angreifenden Kreaturen immer noch angreifen oder sogar ob sie noch im Spiel sind. Es spielt auch keine Rolle, ob der Gegner, den du angegriffen hast, noch in der Partie ist.
- Es spielt keine Rolle, mit wie vielen Kreaturen du einen Spieler angegriffen hast. Relevant ist nur, dass du einen Spieler mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast. Falls du beispielsweise einen Spieler mit Titania und einen weiteren Spieler mit fünf Kreaturen angreifst, erhält Titania +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
- Tumult wird ausgelöst, falls die Kreatur mit Tumult einen Planeswalker oder eine Schlacht angreift. Allerdings zählt der Effekt nur Gegner (und keine Planeswalker oder Schlachten), die du mit einer Kreatur angegriffen hast, um den Bonus zu ermitteln.
- Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, wurden nie als Angreifer deklariert und zählen daher nicht für den Effekt von Tumult. Ebenso gilt: Falls eine Kreatur mit Tumult angreifend ins Spiel kommt, wird Tumult nicht ausgelöst.
- Falls eine Kreatur mehrfach Tumult hat, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.

#### Tri-Sentinel, Akt der Rache

{7}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter, Schurke

7/7

Fliegend, Bedrohlich, verursacht Trampelschaden

Wenn Tri-Sentinel ins Spiel kommt, fügt Tri-Sentinel für jeden Gegner bis zu einer Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert, 3 Schadenspunkte zu.

Exhumieren {7} ({7}): *Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.*

- Falls du die Exhumieren-Fähigkeit einer Karte aktivierst, diese Karte jedoch aus deinem Friedhof entfernt wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird die Exhumieren-Fähigkeit zwar verrechnet, hat aber keinen Effekt.
- Das Aktivieren der Exhumieren-Fähigkeit einer Karte ist nicht dasselbe wie das Wirken jener Karte. Die Exhumieren-Fähigkeit wird auf den Stapel gelegt, die Karte jedoch nicht. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren, interagieren auch mit Exhumieren; Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit Zaubersprüchen auf dem Stapel interagieren, dagegen nicht.
- Zu Beginn des nächsten Endsegments werden Permanente, die mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurden, ins Exil geschickt. Das ist eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, und sie kann durch Effekte, die ausgelöste Fähigkeiten neutralisieren, neutralisiert werden. Falls die Fähigkeit neutralisiert wird, bleibt das Permanent im Spiel und die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird nicht erneut ausgelöst. Der Ersatzeffekt bleibt jedoch weiterhin bestehen und wird das Permanent ins Exil schicken, sobald es das Spiel verlässt.
- Exhumieren gewährt dem Permanent, das ins Spiel zurückgebracht wird, Eile (auch falls es keine Kreaturenkarte ist). Das Permanent erhält jedoch keine der Fähigkeiten, die es später ins Exil schicken.

Falls das Permanent alle seine Fähigkeiten verliert, wird es dennoch zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil geschickt, und falls es das Spiel verlassen würde, wird es dennoch stattdessen ins Exil geschickt.

- Falls ein Permanent, das mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurde, das Spiel aus einem beliebigen Grund verlassen würde, wird es stattdessen ins Exil geschickt – es sei denn, der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit, der bzw. die dafür sorgt, dass das Permanent das Spiel verlässt, versucht selbst, es ins Exil zu schicken! In diesem Fall gelingt es ihm bzw. ihr, es ins Exil zu schicken. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die sie ins Exil geschickt hat, sie später ins Spiel zurückbringt, kehrt die Permanent-Karte als neues Objekt ohne Verbindung zu ihrer früheren Existenz ins Spiel zurück. Die Exhumieren-Effekte gelten dann nicht mehr für sie.

---

Typhoid Mary, die Zersplitterte

{1}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Mutant, Schurke

3/3

Immer wenn Typhoid Mary angreift, bestimme per Zufall eines. Falls du in diesem Zug eine Karte abgeworfen hast, bestimme stattdessen eines.

- *Mary* — Erzeuge einen Schatz-Spielstein.
- *Typhoid Mary* — Ziehe eine Karte.
- *Bloody Mary* — Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Sowie du Typhoid Marys ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel legst, bestimmst du einen Modus oder einer wird per Zufall bestimmt, falls du in jenem Zug keine Karte abgeworfen hast. Spieler können auf die Fähigkeit reagieren und wissen, welcher Modus bestimmt wurde.

---

Unsichtbares Kraftfeld

{1}{W}

Spontanzauber

Bis zu vier Permanente deiner Wahl, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

*Abprall (Falls du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

- Das erneute Wirken der Karte durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Abprall ist optional. Falls du dich entschließt, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst (zum Beispiel weil es keine legalen Ziele gibt), bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken. Falls du die Karte wirkst, wird sie wie gewohnt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, sobald sie verrechnet wurde.
  - Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand wirkst, neutralisiert oder nicht verrechnet wird (wahrscheinlich weil seine Ziele illegal geworden sind), tritt keiner seiner Effekte ein, auch nicht Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn in deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.
-

Valeria Richards, ihrem Alter voraus  
{3}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Held  
3/3  
Nichtkreatur-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim  
Wirken {1} weniger.  
Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen  
Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Mirakulum-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Valeria Richards' letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

---

Verbindung mit den Ahnen  
{1}{G}  
Hexerei  
Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, während du  
deinen Commander kontrollierst, kopiere diesen  
Zauberspruch. Du kannst ein neues Ziel für die Kopie  
bestimmen.  
Bringe eine Permanent-Karte deiner Wahl aus deinem  
Friedhof auf deine Hand zurück.

- Sobald du mit dem Wirken der Verbindung mit den Ahnen fertig bist, während du deinen Commander kontrollierst, wird ihre erste Fähigkeit ausgelöst. Es spielt keine Rolle, was danach mit deinem Commander passiert. Falls du jedoch deinen Commander kontrollierst, sowie du mit dem Wirken der Verbindung mit den Ahnen beginnst, aber deinen Commander nicht mehr kontrollierst, wenn du mit dem Wirken fertig bist (vielleicht weil du ihn geopfert hast, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), wird die erste Fähigkeit der Verbindung mit den Ahnen nicht ausgelöst.
  - Falls du mehr als einen Commander hast (beispielsweise dank einer Partner-Fähigkeit), reicht es aus, dass du einen von ihnen kontrollierst, wenn du mit dem Wirken der Verbindung mit den Ahnen fertig bist, um die Auslösebedingung der ersten Fähigkeit der Verbindung mit den Ahnen zu erfüllen. Falls du beide kontrollierst, erzeugst du trotzdem nur eine Kopie der Verbindung mit den Ahnen.
-

Vision, Synthesoiden-Rächer

{4}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter, Held

3/3

Fliegend

Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt und falls es nicht der Zug jenes Spielers ist, bestimme eines

—

- Lege eine +1/+1-Marke auf Vision.

- Vision destabilisiert sich. (*Behandle ihn und alles, was an ihn angelegt ist, bis zu deinem nächsten Zug, als würde es nicht existieren.*)

- Destabilisierte Permanente werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Sowie sich Vision destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an ihn angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie Vision wieder und sind dann immer noch an Vision angelegt.
- Permanente stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine Permanente enttappt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einem Permanent Marken lagen, als es sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch darauf, wenn es sich wieder stabilisiert.
- Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
- Falls ein Gegner die Kontrolle über deinen Vision übernimmt und bestimmt, ihn zu destabilisieren, und die Dauer des kontrollverändernden Effekts endet, bevor Vision sich stabilisiert, stabilisiert sich Vision unter deiner Kontrolle, sowie das nächste Enttappsegment jenes Gegners beginnt. Falls jener Gegner die Partie vor seinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich Vision, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dessen Zug begonnen hätte.

---

W’Kabi, Schild der Nation

{1}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Held

2/3

Wachsamkeit

Immer wenn du mit deinem Commander angreifst und falls du ein Artefakt mit Manabetrag 4 oder mehr kontrollierst, erzeuge einen 4/4 grünen Nashorn-Kreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht.

- Falls ein Artefakt im Spiel {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Bestimmung seines Manabetrags gleich 0.

- Falls du kein Artefakt mit Manabetrag 4 oder mehr kontrollierst, wenn du mit deinem Commander angreifst, wird W'Kabir's Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du keines kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Es spielt keine Rolle, ob das Artefakt mit Manabetrag 4 oder mehr, das du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, dasselbe ist, das du kontrolliert hast, als sie ausgelöst wurde.

---

War Machine, rächendes Rüstzeug

{4} {R}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Held

3/5

Fliegend

Immer wenn War Machine angreift, erhalten angreifende modifizierte Kreaturen, die du kontrollierst, Doppelschlag bis zum Ende des Zuges. (*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.

---

Zuri, Krieger von Wakanda

{1} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Held

2/2

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du einen Artefaktzauber mit Manabetrag 4 oder mehr wirkst, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

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

---

## **MAGIC: THE GATHERING | MARVEL SUPER HEROES SZENENBOX – KARTENSPEZIFISCHE:**

Absorbing Man und Titania

{3} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

4/5

Verdopple allen Schaden, den Kreaturenquellen, die du kontrollierst, zufügen würden.

- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden deine Kreaturenquellen zufügen würden, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet

werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft die Fähigkeit von Absorbing Man und Titania nicht mehr zu.

- Falls Schaden, den eine Kreaturenquelle, die du kontrollierst, zufügt, auf mehrere Permanente und/oder Spieler verteilt oder ihnen zugewiesen wird, geschieht dies, bevor der Schaden verdoppelt wird. Falls du zum Beispiel mit einer 5/5 Kreatur mit Trampelschaden angreifst und dein Gegner mit einer 2/2 Kreatur blockt, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann zu 4 bzw. 6 Schadenspunkten verdoppelt.

---

Hawkeye der Kunstschütze

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Bogenschütze, Held

3/4

Erstschlag, Reichweite

Immer wenn Hawkeye oder ein anderer Held unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt er einem Ziel deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Helden kontrollierst.

- Benutze die Anzahl an Helden, die du kontrollierst, sowie Hawkeyes letzte Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte zugefügt werden.

---

Hulk, immer wütend

{5} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Gamma, Berserker, Held

9/9

Verursacht Trampelschaden

Wenn Hulk ins Spiel kommt, zerstöre alle Artefakte.

Hulk greift in jedem Kampf an, falls möglich.

- Falls Hulk aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter deine Kontrolle gekommen ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

---

Iron Man, futuristisches Vorbild

{4} {U} {U}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Held

5/5

Fliegend

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wird ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl zu einer Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5 und erhält Flugfähigkeit.

- Iron Mans letzte Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft eines Permanents auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.

- Falls Iron Mans letzte Fähigkeit dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Artefaktkreatur wird, zählt dies für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Fahrzeug bemannt wird, nicht als „Bemannen“ des Fahrzeugs.
- 

Loki, Gott der Lügen

{1} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Gott, Magier, Schurke

3/3

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der nur eine einzelne Kreatur als Ziel hat, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über jene Kreatur. Falls es dein Zug ist, enttappe jene Kreatur und sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Falls du einen Zauberspruch wirkst, der mehrere Ziele hat, aber alle dieselbe Kreatur als Ziel haben, wird Lokis Fähigkeit ausgelöst.
  - Falls du einen Zauberspruch wirkst, der mehrere Ziele hat, und eines davon eine Kreatur ist und die anderen alle Nichtkreaturen sind, wird Lokis Fähigkeit nicht ausgelöst.
- 

M.O.D.O.K., böses Superhirn

{3} {B} {B}

Legendäre Artefaktkreatur — Schurke

3/5

Fliegend

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, opfert ein Gegner deiner Wahl eine Nichtspielsteinkreatur, die er bestimmt.

- M.O.D.O.K. muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit seine letzte Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du ihn kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird seine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.
- 

Thor, Wächter von Midgard

{3} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Gott, Krieger, Held

5/5

Fliegend

Immer wenn eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner Nicht-Kampfschaden zufügt, kannst du entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil schicken. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

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

## **MAGIC: THE GATHERING | MARVEL SUPER HEROES EINSTEIGERBOX – KARTENSPEZIFISCHES:**

Blue Marvel, Adam Brashear

{3} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher, Held

3/5

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

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

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf Blue Marvel.

- Blue Marvel muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit seine letzte Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du ihn kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird seine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.

---

Brawn, Amadeus Cho

{1} {G/U}

Legendäre Kreatur — Gamma, Forscher, Held

1/1

Wenn Brawn ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Superladung — {4} {G/U}: Lege für jede Karte auf deiner Hand eine +1/+1-Marke auf Brawn. *(Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal. Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.)*

- Zähle die Karten auf deiner Hand, sowie Brawns Superladung-Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele +1/+1-Marken auf ihn gelegt werden.

---

Captains Verteidigung

{W}

Spontanzauber

Eine blockende Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Captains Verteidigung verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.
-

Die Unsterblichen Waffen

{4} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Held

4/4

Wenn Die Unsterblichen Waffen ins Spiel kommen, bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält eine Kreatur deiner Wahl +2/+0 und

Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

- Die letzte Fähigkeit der Unsterblichen Waffen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Sobald eine Kreatur von einer einzelnen Kreatur legal geblockt wurde, wird jener Block nicht dadurch illegal, dass sie Bedrohlichkeit erhält.

---

Flora Colossus

{5} {G} {G}

Kreatur — Baumhirte

\*/\*

Fluchsicher *(Diese Kreatur kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

Stärke und Widerstandskraft von Flora Colossus sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft von Flora Colossus festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

---

Graviton, Meister der Schwerkraft

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schurke

3/3

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, bestimme eines —

- Eine Kreatur deiner Wahl erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann außer von fliegenden Kreaturen und Kreaturen mit Reichweite nicht geblockt werden.)*

- Tappe eine Kreatur deiner Wahl.

- Graviton muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit seine Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du ihn kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird seine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.
-

Grotesker Gamma

{2} {G}

Kreatur — Gamma, Schrecken, Schurke

3/3

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

Superladung — {4} {G} {G}: Lege drei +1/+1-Marken auf diese Kreatur. Ziehe dann für jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Marke liegt, eine Karte.

(*Aktiviere jede Superladung-Fähigkeit nur einmal.*

*Reduziere ihre Kosten um die Manakosten dieses Permanents, falls es in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.*)

- Die Superladung-Fähigkeit des Grotesken Gammas hat ihn selbst nicht als Ziel. Falls er nicht im Spiel ist, sowie jene Fähigkeit verrechnet wird, geschieht der andere Effekt trotzdem. Du ziehst für jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Marke liegt, eine Karte.
- Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Marke liegt, wird für die Superladung-Fähigkeit des Grotesken Gammas als eine Karte gezählt, egal wie viele Marken auf ihr liegen, um welche Sorten von Marken es sich handelt oder welcher Spieler die Marken auf jene Kreatur gelegt hat.

---

Iron Lad, Young Avenger

{2} {U/R}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Held

2/2

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

Nichtkreatur-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

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

---

Iron Man, Tony Stark

{3} {R} {R}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Held

3/3

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

Angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.

Immer wenn du einen roten Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 2/1 farblosen Roboter-Held-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Iron Mans letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

---

Moon-Boy, Dino-Reiter

{1}{G}

Legendäre Kreatur — Menschenaffe, Mensch

2/2

Dinosaurier-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

Immer wenn Moon-Boy angreift, während du einen Dinosaurier kontrollierst, erhält Moon-Boy +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

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

---

Peggy Carter, Geheimagentin

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Spion, Held

2/1

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges

Unzerstörbarkeit. (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.*)

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

---

Schwungvoller Schlag

{3}{G}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls er einen Helden, den du kontrollierst, als Ziel hat.

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

- Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, wenn der Schwungvolle Schlag verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.
-

Spider-Man, Held der Heimatstadt

{4} {R}

Legendäre Kreatur — Spinne, Mensch, Held

5/4

Reichweite (*Diese Kreatur kann fliegende Kreaturen blocken.*)

Wenn Spider-Man ins Spiel kommt, kann eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl auf 3 oder mehr erhöht wird, nachdem Spider-Mans letzte Fähigkeit ausgelöst, aber bevor sie verrechnet wurde, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls die Stärke der Kreatur jedoch stattdessen auf 3 oder mehr erhöht wird, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kann sie in jenem Zug trotzdem nicht geblockt werden.

---

Starks Findigkeit

{2} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn diese Aura ins Spiel kommt, kannst du {X}

bezahlen. Falls du dies tust, ziehe X Karten.

Immer wenn du eine Karte ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf die verzauberte Kreatur.

- Du bestimmst den Wert von X, sowie die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Danach kannst du entsprechend viel Mana bezahlen, um entsprechend viele Karten zu ziehen.

---

Stature, Young Avenger

{1} {R/G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Held

2/2

Reichweite (*Diese Kreatur kann fliegende Kreaturen blocken.*)

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, hat Stature Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4 bis zum Ende des Zuges.

- Statures letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

---

Sturz auf die Erde

{4} {W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Jeder Spieler erhält 3 Lebenspunkte dazu.

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

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Sturz auf die Erde verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler erhält Lebenspunkte dazu.

---

Victor Mancha, Ausreißer

{5}

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Held

4/4

Wenn Victor Mancha ins Spiel kommt, schicke eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Du kannst sie spielen, solange du Victor Mancha kontrollierst.

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

---

Wiccan, Young Avenger

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Mutant, Hexenmeister, Held

3/3

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst jene Karte bis zu deinem nächsten Endsegment spielen.

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