

Sethinweise zu *Strixhaven: Akademie der Magier*

Zusammengestellt von Jess Dunks und Matt Tabak, mit Beiträgen von Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long und Thijs van Ommen.

Fassung vom 11. März 2021

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

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen über das Set und erklärt die 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

Informationen zum Set

Das Set *Strixhaven* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 23. April 2021. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Thron von Eldraine*, *Theros: Jenseits des Todes*, *Ikorja: Reich der Behemoths*, *Hauptset 2021*, *Zendikars Erneuerung*, *Kaldheim* und *Strixhaven: Akademie der Magier*.

Karten aus *Strixhaven*-Draft-Boostern und -Themen-Boostern sind in Standard erlaubt. Diese Karten haben die Nummern 1–275 und den gedruckten Set-Code STX.

Das Ergänzungssset *Mystisches Archiv* enthält dreiundsechzig Karten (mit dem gedruckten Set-Code STA und den Sammlernummern 1–63). Diese Karten sind in allen Formaten erlaubt, in denen sie auch bisher bereits legal waren. Weitere Informationen findest du weiter unten unter „Mystisches Archiv“.

In den *Strixhaven* -Commander-Decks sind einundachtzig neue Karten enthalten. Diese Karten sind in den Formaten Commander, Vintage und Legacy turnierlegal. In den Formaten Standard, Pioneer und Modern sind sie nicht legal. Diese Karten haben die Nummern 1–81 und den gedruckten Set-Code STC. Die anderen Karten in diesen Decks bleiben in allen Formaten legal, in denen sie auch bisher bereits legal waren. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für ein bestimmtes Format nicht ändert, nur weil sie in diesen Decks erscheint. Diese neu aufgelegten Karten haben die Nummern 82–327 und den gedruckten Set-Code STC.

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

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

Unter Locator.Wizards.com findest du einen Store oder ein Event in deiner Nähe.

Mystisches Archiv

Die Hörsäle und Bibliotheken von Strixhaven sind gefüllt mit neuem und uraltem Wissen. Das begehrteste Wissen liegt im Mystischen Archiv, einer historischen Sammlung mächtiger Magie aus dem ganzen Multiversum. Mit dem Ergänzungsset *Mystisches Archiv* kannst auch du das wertvollste Wissen von Strixhaven studieren.

- Das Ergänzungsset *Mystisches Archiv* enthält dreiundsechzig Karten (mit dem gedruckten Set-Code STA und den Sammlernummern 1–63). Sie erscheinen in Draft-, Set- und Themen-Boostern.
 - *Strixhaven*-Karten aus dem *Mystischen Archiv*, die in Draft-Boosterpackungen erscheinen, sind in jedem Limited-Event spielbar, in dem diese Booster verwendet werden. In einem Sealed-Deck-Turnier sind diese Karten Teil deines Kartenpools. Falls du eine dieser Karten bei einem Boosterdraft-Turnier öffnest und behalten willst, musst du sie in deinen Kartenpool draften.
 - Karten aus dem *Mystischen Archiv* sind in allen Formaten legal, in denen sie auch bisher bereits legal waren. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für ein bestimmtes Format nicht ändert, nur weil sie im *Mystischen Archiv* erscheint. Einige, jedoch nicht alle, dieser Karten sind auch in Sets zu finden, die derzeit im Standard-Format legal sind. Obwohl fast alle Karten aus dem *Mystischen Archiv* neu aufgelegte Karten sind, erscheint eine von ihnen (*Üppige Ernte*) zum ersten Mal. Diese Karte ist in den Formaten Commander, Vintage und Legacy turnierlegal.
-

Neues Fähigkeitswort: Magiefertigkeit

An der renommiertesten Magie-Akademie zu studieren, die es gibt, ist eher sinnlos, wenn du danach nicht Hexereien beherrschst. Und natürlich auch Spontanzauber. *Magiefertigkeit* ist ein neues Fähigkeitswort, mit dem Fähigkeiten hervorgehoben werden, die dich belohnen, wenn du Spontanzauber und Hexereien wirkst oder kopierst.

Erzmagus-Emeritus
{2} {U} {U}
Kreatur — Mensch, Zauberer
2/2
Magiefertigkeit — Immer wenn du einen Spontanzauber
oder eine Hexerei wirkst oder kopierst, ziehe eine Karte.

- *Magiefertigkeit*-Fähigkeiten haben unterschiedliche Effekte, aber alle haben dieselbe Auslösebedingung: „Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst“.
- Falls du beispielsweise den *Erzmagus-Emeritus* kontrollierst und einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, wird die *Magiefertigkeit*-Fähigkeit des *Erzmagus-Emeritus* ausgelöst, und du ziehst eine Karte.
- Falls ein Effekt eine Kopie eines Spontanzaubers oder einer Hexerei erzeugt, wird die *Magiefertigkeit*-Fähigkeit dadurch ebenfalls ausgelöst.
- Falls ein Effekt mehrere Kopien eines Spontanzaubers oder einer Hexerei erzeugt, werden *Magiefertigkeit*-Fähigkeiten für jede durch den Effekt erzeugte Kopie einmal ausgelöst.
- Einige Effekte weisen dich an, einen Spontanzauber oder eine Hexerei in einer anderen Zone als auf dem Stapel zu kopieren. Durch diese Kopien werden *Magiefertigkeit*-Fähigkeiten nicht ausgelöst. Die meisten

Effekte, die dies tun, erlauben es dir jedoch auch, die Kopie zu wirken, und durch das Wirken der Kopie werden Magiefertigkeit-Fähigkeiten ausgelöst.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Abwehr

Genauso wichtig wie der Unterricht im Wirken tödlicher Zaubersprüche ist der Unterricht darin, wie du deine Kreaturen gegen jene Zaubersprüche beschützen kannst. Für diesen Zweck lernen wir in Strixhaven die Abwehr-Mechanik kennen. Abwehr ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die deine Kreaturen schützt, indem sie Zaubersprüche und Fähigkeiten deiner Gegner, die sie als Ziel haben, neutralisiert, es sei denn, der betreffende Gegner bezahlt gewisse Kosten.

Wasserfall-Luftakrobat
{3}{U}
Kreatur — Dschinn, Zauberer
3/1
Fliegend
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}.)*

Die offiziellen Regeln für Abwehr lauten wie folgt:

702.21. Abwehr

702.21a. Abwehr ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Abwehr [Kosten]“ bedeutet „Immer wenn diese bleibende Karte das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt [Kosten].“

- Falls ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, der mehrere bleibende Karten mit Abwehr, die sein Gegner kontrolliert, als Ziel hat, wird jede dieser Abwehr-Fähigkeiten ausgelöst. Falls jener Spieler nicht für alle davon bezahlt, wird der Zauberspruch neutralisiert.
- Abwehr ist eine Evergreen-Fähigkeit und wird in zukünftigen Sets auftauchen.

Neue Schlüsselwortaktion: Lerne eine Lektion **Neuer Untertyp: Lektion**

Wir lernen schon eine Menge Lektionen! Lerne eine Lektion ist eine Schlüsselwortaktion, die es dir erlaubt, entweder eine Karte abzuwerfen und eine Karte zu ziehen oder eine Lektion-Karte von außerhalb der Partie auf deine Hand zu nehmen.

Studienpause
{1}{W}
Spontanzauber
Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.
Lerne eine Lektion. *(Du kannst eine Lektion-Karte von außerhalb der Partie, die du besitzt, offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen, oder eine Karte abwerfen und dann eine Karte ziehen.)*

Die offiziellen Regeln für Lerne eine Lektion lauten wie folgt:

701.45. Lerne eine Lektion

701.45a. „Lerne eine Lektion“ bedeutet „Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte. Falls du keine Karte abgeworfen hast, kannst du eine Lektion-Karte, die du besitzt und die sich außerhalb der Partie befindet, offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen.“

- Falls eine Karte von außerhalb der Partie in die Partie gebracht wird, bleibt sie in der Partie, bis die Partie endet oder ihr Besitzer die Partie verlässt, je nachdem, was zuerst geschieht.
- Falls du in einem Constructed-Turnier (oder einer Constructed-Partie unter Turnierbedingungen) eine Karte von außerhalb der Partie in die Partie bringst, darfst du nur eine Karte aus deinem Sideboard wählen. In Casual-Constructed-Partien kommt die Karte aus deiner Sammlung.
- Falls du in einem Sealed-Deck- oder Boosterdraft-Event eine Karte von außerhalb der Partie in die Partie bringst, darfst du nur eine Karte aus dem Kartenpool wählen, aus dem du dein Deck gebaut hast.
- In den offiziellen Commander-Spielregeln gibt es keine Sideboards, aber falls du sie trotzdem verwendest oder es Spielern in einer Casual-Partie erlaubt ist, Karten aus ihren Sammlungen zu nehmen, dürfen Karten, die du von außerhalb der Partie in die Partie bringst, nicht den Namen mit einer Karte in deinem Startdeck gemeinsam haben.
- Falls du angewiesen wirst, eine Lektion zu lernen, kannst du verzichten, etwas zu tun. Eine Karte abzuwerfen und eine Lektion-Karte auf deine Hand zu nehmen sind beides optionale Aktionen.
- Lektion ist ein neuer Zauberspruch-Untertyp, der auf einigen Spontanzauber- und Hexereikarten in diesem Set vorkommt. Mit dem Untertyp Lektion sind keine besonderen Regeln verbunden.
- Obwohl du Lektionen in dein Sideboard aufnehmen solltest, falls du mit Karten spielst, die dich anweisen, eine Lektion zu lernen, kannst du Lektion-Karten auch wie andere Spontanzauber oder Hexereien in dein Hauptdeck aufnehmen.

Neue Schlüsselwörterfähigkeit: Demonstrieren

Es wird Zeit, unser hart erarbeitetes Wissen zu nutzen und gleichzeitig anderen eine Lehre zu erteilen. Demonstrieren ist eine Schlüsselwörterfähigkeit, die auf fünf Karten in den Strixhaven-Commander-Produkten vorkommt. Karten mit Demonstrieren lassen dich den Zauberspruch kopieren, wenn du ihn wirkst, aber auch ein Gegner darf ihn kopieren.

Ausgrabungsverfahren

{3}{W}

Hexerei

Demonstrieren (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du ihn kopieren. Falls du dies tust, bestimme einen Gegner, der ihn ebenfalls kopiert. Spieler können neue Ziele für ihre Kopien bestimmen.*)

Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist. Ihr Beherrscher erzeugt zwei Schatz-Spielsteine.

Hier sind die offiziellen Regeln für die Demonstrieren-Fähigkeit:

702.143. Demonstrieren

702.143a. Demonstrieren ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Demonstrieren“ bedeutet „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du ihn kopieren, und du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Falls du den Zauberspruch kopierst, bestimme einen Gegner. Jener Spieler kopiert den Zauberspruch und kann neue Ziele für die Kopie bestimmen.“

- Du bestimmst, ob du den Zauberspruch kopierst, sowie die Demonstrieren-Fähigkeit verrechnet wird. Dies geschieht, bevor der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet wird. Deine Kopie geht über dem ursprünglichen Zauberspruch auf den Stapel.
- Falls du einen Zauberspruch mit Demonstrieren kopierst, bestimmst du danach sofort einen Gegner. Falls er den Zauberspruch kopiert, geht die Kopie oben auf den Stapel.
- Falls der Zauberspruch Ziele erfordert, bestimmst du das Ziel deiner Wahl für den ursprünglichen Zauberspruch, sowie du ihn wirkst. Falls du eine Kopie des Zauberspruchs erzeugst, kannst du neue Ziele für die Kopie bestimmen, sowie du sie erzeugst. Ebenso kann der Gegner, den du bestimmt hast und der eine Kopie erzeugt, neue Ziele für die Kopie bestimmen, sowie sie erzeugt wird. Anders ausgedrückt: Dein Gegner kennt die Ziele deines ursprünglichen Zauberspruchs und deiner Kopie, wenn er entscheidet, ob er neue Ziele für seine Kopie bestimmt und welche.
- Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch mit Demonstrieren wirkst und sowohl du als auch ein Gegner ihn kopiert, wird die Kopie des Gegners zuerst verrechnet, dann wird deine Kopie verrechnet und schließlich wird der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet.
- Falls du den Zauberspruch wirkst und dich entschließt, ihn nicht zu kopieren, kann auch kein Gegner ihn kopieren.

Zyklus: „Können“-Zaubersprüche

Nachdem wir nun fleißig studiert, Lektionen gelernt und unser Wissen demonstriert haben, bringen wir es zu wahren Können! Genauer gesagt, zu dem Zyklus von Zaubersprüchen im Strixhaven-Hauptset mit dem Wort „Können“ im Namen. Diese Zaubersprüche erlauben es dir, günstigere alternative Kosten für einen Zauberspruch zu bezahlen, gewähren aber einem Gegner einen Vorteil, falls du dies tust.

Unheilvolles Können

{3} {B}

Spontanzauber

Du kannst {1} {B} bezahlen, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.

Falls die {1} {B}-Kosten bezahlt wurden, zieht ein Gegner eine Karte.

Schicke eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl ins Exil.

- Der Manabetrag (vormals umgewandelte Manakosten, siehe „Manabetrag“ weiter unten) eines Zauberspruchs auf dem Stapel wird durch seine Manakosten bestimmt, nicht durch alternative Kosten, die du für ihn bezahlt hast. Der Manabetrag des Unheilvollen Könnens ist beispielsweise immer 4.
- Falls du dich entscheidest, bestimmte alternative Kosten zu bezahlen, kannst du keine anderen alternativen Kosten bezahlen. Falls dich beispielsweise ein Effekt einen „Können“-Zauberspruch wirken lässt, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, hast du keine Möglichkeit, zusätzlich auch seine eigenen alternativen Kosten bezahlen.
- Falls ein Effekt die Kosten von Zaubersprüchen, die du wirkst, erhöht oder reduziert, wird diese Kostenerhöhung bzw. -reduktion auf die alternativen Kosten angewendet, die du bezahlen möchtest. In diesem Fall gelten in Hinblick auf den Effekt die alternativen Kosten als bezahlt, auch falls du beim Wirken letztendlich mehr oder weniger bezahlt hast.
- Falls du einen „Können“-Zauberspruch kopierst und die alternativen Kosten bezahlt wurden, wird die Kopie verrechnet, als wären ihre alternativen Kosten bezahlt worden.
- In einer Multiplayer-Partie bestimmst du, welcher Gegner die vorgeschriebene Aktion ausführt, sowie der Zauberspruch verrechnet wird.

Zyklus: „Knoten“-Doppelländer

Strixhaven schließt den Zyklus der vielseitigen Doppelländer ab, die in *Schatten über Innistrad* eingeführt wurden. Jedes davon kann für Mana einer von zwei Farben getappt werden und kommt möglicherweise ungetappt ins Spiel, je nachdem, welche anderen Länderkarten du auf deiner Hand hast.

Siedefrost-Knoten

Land

Sowie der Siedefrost-Knoten ins Spiel kommt, kannst du eine Insel- oder Gebirge-Karte aus deiner Hand offen vorzeigen. Falls du dies nicht tust, kommt der Siedefrost-Knoten getappt ins Spiel.

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

- Du kannst eine beliebige Länderkarte, die einen oder beide erforderlichen Untertypen hat, offen vorzeigen. Es muss keine Standardland-Karte sein. Du könntest beispielsweise den Instabilen Fjord aus dem Set *Kaldheim* offen vorzeigen, um die Bedingung für die Fähigkeit des Siedefrost-Knotens zu erfüllen.
- Der „Knoten“ selbst hat keine Land-Untertypen. Du kannst nicht einen davon offen vorzeigen, um die Bedingung für die Fähigkeit eines anderen zu erfüllen.
- Falls eine Länderkarte mit einem passenden Untertyp gleichzeitig mit einem dieser Länder aus deiner Hand ins Spiel kommt, kannst du das andere Land offen vorzeigen, damit der „Knoten“ ungetappt ins Spiel kommt.

- Falls ein Effekt dich anweist, eines dieser Länder getappt ins Spiel zu bringen, kommt es auch dann getappt ins Spiel, falls du eine Länderkarte aus deiner Hand offen vorzeigst.

Neuer Begriff: Manabetrag

Strixhaven bringt die Einführung des neuen Regelbegriffs *Manabetrag* mit sich. Immer wenn bisher auf Karten und in Spielregeln der Begriff „umgewandelte Manakosten“ aufgetaucht ist, heißt es jetzt „Manabetrag“. Die Begriffe haben die gleiche Definition. Wir ersetzen den älteren Begriff durch eine kürzere und hoffentlich zugänglichere Alternative.

Klippenstadt-Retterin

{4} {W}

Kreatur — Geist, Kleriker

2/2

Fliegend

Wenn die Klippenstadt-Retterin ins Spiel kommt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Der Manabetrag ist die Menge Mana, die in den Manakosten einer Karte zu finden ist, ohne Berücksichtigung der Farbe(n). Eine Karte mit Manakosten {5} {R} {R} hat zum Beispiel Manabetrag 7.
- Falls eine Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen, wenn der Manabetrag der Karte ermittelt wird, es sei denn, es handelt sich um einen Zauberspruch auf dem Stapel. In diesem Fall hat X den Wert, der beim Wirken des Zauberspruchs festgelegt wurde.

Wiederkehrende Mechanik: modale doppelseitige Karten

Modale doppelseitige Karten wurden im Set *Zendikars Erneuerung* eingeführt, tauchten in *Kaldheim* wieder auf und sind erneut zurück, natürlich mit neuen Überraschungen im Gepäck. Modale doppelseitige Karten geben dir große Flexibilität, indem sie dich je nach Situation entscheiden lassen, welche Seite du spielen möchtest. In den vorherigen Sets gab es nur modale doppelseitige Karten mit bleibenden Karten auf beiden Seiten. Einige modale doppelseitige Karten in *Strixhaven* haben auf der Rückseite einen Spontanzauber oder eine Hexerei.

Blex, lästige Plage
 {2}{G}
 Legendäre Kreatur — Schädling
 3/2
 Andere Schädlinge, Fledermäuse, Insekten, Ophis und
 Spinnen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
 Wenn Blex, lästige Plage, stirbt, erhältst du 4
 Lebenspunkte dazu.
 /////
 Suche nach Blex
 {2}{B}{B}
 Hexerei
 Schau dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an.
 Du kannst eine beliebige Anzahl davon auf deine Hand
 nehmen und den Rest auf deinen Friedhof legen. Für jede
 Karte, die du auf diese Weise auf deine Hand nimmst,
 verlierst du 3 Lebenspunkte.

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, Kreaturenzauber zu wirken, kannst du Blex, lästige Plage, nicht wirken, aber du kannst immer noch die Suche nach Blex wirken.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, eine spezifische modale doppelseitige Karte zu spielen, kannst du sie als Zauberspruch wirken oder als Land spielen, je nachdem, welche Seite du bestimmst. Falls ein Effekt es dir erlaubt, eine spezifische modale doppelseitige Karte zu „wirken“ (nicht zu „spielen“), kannst du sie nicht als Land spielen.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, aus einer Gruppe von Karten ein Land zu spielen oder einen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine modale doppelseitige Karte mit jeder beliebigen Seite spielen bzw. wirken, die die Kriterien des Effekts erfüllt. Falls ein Effekt es dir beispielsweise erlaubt, Hexereien aus deinem Friedhof zu wirken, kannst du die Suche nach Blex wirken, aber nicht Blex, lästige Plage. (Keine Angst, Blex. Deine Zeit wird kommen.)
- 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. Falls ein Effekt es dir beispielsweise erlaubt, eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zu bringen, kannst du Blex, lästige Plage, ins Spiel bringen. (Freu dich, Blex.) Ein Effekt, der dich eine Hexerei aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen lässt, erlaubt es dir nicht, die Suche nach Blex auf deine Hand zurückzubringen, da die Karte nur die Eigenschaften ihrer Vorderseite hat, solange sie sich im Friedhof befindet.
- 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 für eine transformierende doppelseitige Karte.
- Eine modale doppelseitige Karte kann weder transformiert werden noch transformiert ins Spiel gebracht werden. Ignoriere jede Anweisung, die versuchen würde, eine modale doppelseitige Karte zu transformieren oder transformiert ins Spiel zu bringen.

Allgemeine Informationen zu doppelseitigen Karten

- Jede Seite einer doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange eine doppelseitige Karte auf dem Stapel liegt oder im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade aufgedeckt ist. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Solange eine doppelseitige Karte nicht auf dem Stapel liegt oder im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften der Vorderseite. Zum Beispiel besitzt die oben genannte Karte im Friedhof nur die Eigenschaften von Blex, lästige Plage, auch falls sie als Suche nach Blex gewirkt wurde, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
- Falls ein Effekt eine doppelseitige Karte ins Spiel bringt und ihre Vorderseite nicht ins Spiel gebracht werden kann, kommt sie nicht ins Spiel. Falls beispielsweise ein Effekt eine modale doppelseitige Karte, deren Vorderseite ein Spontanzauber ist, ins Exil schickt und ins Spiel zurückbringt, bleibt sie im Exil, da ein Spontanzauber nicht ins Spiel gebracht werden kann. (In *Strixhaven* gibt es keine modalen doppelseitigen Karten, deren Vorderseiten Spontanzauber oder Hexereien sind.)
- 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 Hinweis 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.

Die Verwendung von Platzhalter-Karten

- Es ist wichtig, dass die Karten in deinem Deck nicht anhand ihrer Rückseite erkennbar sind. Damit dies auch mit doppelseitigen Karten gelingt, kannst du die Platzhalter-Karten verwenden, die in manchen *Strixhaven*-Boosterpackungen enthalten sind. Eine Platzhalter-Karte kann als Platzhalter für eine doppelseitige Karte in verborgenen Zonen fungieren oder immer dann, wenn ihre Identität verborgen ist (z. B. im Exil, falls sie mit der Bildseite nach unten ins Exil geschickt wurde). Das Verwenden von Platzhalter-Karten ist optional, aber auf Turnieren müssen Spieler entweder Platzhalter-Karten oder Kartenhüllen mit undurchsichtiger Rückseite (oder beides) verwenden.
- Du musst die entsprechenden doppelseitigen Karten dabei haben, für die die einzelnen Platzhalter-Karten als Platzhalter dienen sollen. Die doppelseitige Karte sollte getrennt vom Rest des Decks und von deinem Sideboard aufbewahrt werden.
- Eine Platzhalter-Karte kann nur dann Teil eines Decks sein, wenn sie als Platzhalter für eine doppelseitige Karte verwendet wird.
- Du musst auf der Platzhalter-Karte leserlich schreiben, um anzuzeigen, für welche doppelseitige Karte sie als Platzhalter dient. Der Name von mindestens einer Seite muss auf die Platzhalter-Karte geschrieben werden. Außerdem kannst du beliebige weitere Informationen, die auf den beiden Seiten der Karte sichtbar sind, aufschreiben. Informationen, die auf der Karte nicht verfügbar sind, dürfen nicht auf eine Platzhalter-Karte geschrieben werden.
- Während einer Partie gilt die Platzhalter-Karte als die doppelseitige Karte, für die sie Platzhalter ist.

- Falls eine Platzhalter-Karte in eine öffentliche Zone kommt (ins Spiel, auf den Friedhof, auf den Stapel oder aufgedeckt ins Exil), verwende die doppelseitige Karte und lege die Platzhalter-Karte beiseite. Falls die doppelseitige Karte wieder in eine verborgene Zone kommt (deine Hand oder Bibliothek), verwende wieder die Platzhalter-Karte.
- Falls eine doppelseitige Karte verdeckt ins Exil geschickt oder verdeckt ins Spiel gebracht wird, halte ihre Identität geheim, indem du die Platzhalter-Karte oder Kartenhüllen mit undurchsichtiger Rückseite (oder beides) verwendest.
- In einigen älteren Sets waren die Platzhalter-Karten Checklisten, auf denen doppelseitige Karten oder Verschmelzen-Karten aus diesen Sets aufgelistet waren. Du kannst auch eine *Strixhaven*-Platzhalter-Karte als Platzhalter für die doppelseitigen Karten aus solchen Sets verwenden. Dabei gelten dieselben Regeln bezüglich der Informationen, die auf Platzhalter-Karten geschrieben werden dürfen.

STRIXHAVEN-HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES

Aha-Erlebnis

{2}{G}{U}

Spontanzauber

Ziehe zwei Karten. Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel zu bringen, ist nicht dasselbe wie das Spielen eines Landes. Du kannst es auch dann tun, falls du in deinem Zug schon ein Land gespielt hast, und auch falls du das Aha-Erlebnis im Zug deines Gegners wirkst.

Akademische Bewährungsprobe

{1}{W}

Hexerei — Lektion

Bestimme eines —

- Bestimme einen Nichtland-Kartennamen. Gegner können bis zu deinem nächsten Zug keine Zaubersprüche mit dem bestimmten Namen wirken.
 - Bestimme eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist. Bis zu deinem nächsten Zug kann sie nicht angreifen oder blocken, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.
- Beim ersten Modus kann niemand zwischen dem Zeitpunkt, zu dem eine Karte benannt wird, und dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt der Akademischen Bewährungsprobe angewendet wird, Zaubersprüche wirken.
 - Die Akademische Bewährungsprobe ist eine Hexerei, aber in einigen ungewöhnlichen Fällen kann sie als Antwort auf andere Zaubersprüche gewirkt werden. Zaubersprüche mit dem bestimmten Namen, die sich aus irgendeinem Grund bereits auf dem Stapel befinden, wenn die Akademische Bewährungsprobe verrechnet wird, werden nicht betroffen.
 - Obwohl Zaubersprüche mit dem bestimmten Namen nicht gewirkt werden können, kann eine Karte mit diesem Namen dennoch durch einen anderen Effekt ins Spiel gebracht werden (falls es sich um eine bleibende Karte handelt).

- Du kannst eine Seite einer modalen doppelseitigen Karte benennen, aber nicht beide Seiten, und du kannst eine Hälfte einer geteilten Karte benennen, aber nicht beide Hälften. Gegner können immer noch die Seite bzw. Hälfte wirken, die du nicht benannt hast.
- Falls du beim zweiten Modus eine bleibende Karte deiner Wahl, die keine Kreatur ist, bestimmst und sie später zu einer Kreatur wird, kann sie dennoch bis zu deinem nächsten Zug nicht angreifen oder blocken.
- 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 (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind nicht betroffen.

Akademischer Disput

{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl blockt in diesem Zug, falls möglich. Du kannst sie bis zum Ende des Zuges Reichweite erhalten lassen.

• *Lerne eine Lektion. (Du kannst eine Lektion-Karte von außerhalb der Partie, die du besitzt, offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen, oder eine Karte abwerfen und dann eine Karte ziehen.)*

- Die Kreatur blockt nur, falls sie dazu zu Beginn des Blocker-deklarieren-Segments in der Lage ist. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt getappt ist, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht blocken kann, oder keine Kreaturen ihren Beherrscher oder einen Planeswalker, den jener Spieler kontrolliert, angreifen, dann blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden wären, dass die Kreatur blockt, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls die Kosten nicht bezahlt werden, blockt die Kreatur nicht.
- Der Beherrscher der Kreatur entscheidet, welche angreifende Kreatur die Kreatur blockt.
- Du bestimmst, ob die Kreatur bis zum Ende des Zuges Reichweite erhalten soll, sowie der Akademische Disput verrechnet wird.

Anrufung der Ley-Linien

{5}{G}

Hexerei

Erzeuge einen 0/0 grünen und blauen Fraktalwesen-Kreaturenspielstein. Lege X +1/+1-Marken auf ihn, wobei X gleich der Anzahl an Ländern ist, die du kontrollierst.

- Die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, wird gezählt, sowie die Anrufung der Ley-Linien verrechnet wird.

Arrestblase

{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine bleibende Karte, die kein Land ist

Die verzauberte bleibende Karte kann nicht angreifen oder blocken, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

{3}: Zerstöre die Arrestblase. Nur deine Gegner können diese Fähigkeit aktivieren, und nur wie eine Hexerei.

- In einer Multiplayer-Partie kann ein beliebiger Gegner die letzte Fähigkeit der Arrestblase aktivieren, nicht nur der Gegner, der die bleibende Karte kontrolliert, die sie verzaubert.
-

Arroganter Poet

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Hexenmeister

2/1

Immer wenn der Arrogante Poet angreift, kannst du 2

Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies tust, erhält er

Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du bestimmst, ob du 2 Lebenspunkte bezahlen willst oder nicht, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Sobald du diese Entscheidung getroffen hast, kann niemand mehr darauf antworten, bevor der Arrogante Poet Flugfähigkeit erhält.
-

Ätherhelix

{3}{G}{U}

Hexerei

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl auf die Hand

ihres Besitzers zurück. Bringe eine bleibende Karte

deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Du musst zwei legale Ziele bestimmen, um die Ätherhelix wirken zu können. Falls entweder keine bleibenden Karten in deinem Friedhof sind oder keine bleibenden Karten im Spiel, kannst du nicht beginnen, sie zu wirken.
 - Falls nur noch 1 Ziel legal ist, wenn die Ätherhelix verrechnet werden soll, wird sie trotzdem verrechnet und führt die entsprechende Aktion für das verbleibende Ziel aus.
-

Augmentierter Boxer

{1}{G}{G}

Kreatur — Troll, Druide

3/3

Verursacht Trampelschaden

Solange du acht oder mehr Länder kontrollierst, erhält der Augmentierte Boxer +5/+5.

////

Widerhallende Gleichung

{3}{U}{U}

Hexerei

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Bis zum Ende des Zuges wird jede andere Kreatur, die du kontrollierst, zu einer Kopie von ihr, außer dass jene Kreaturen nicht legendär sind, falls die bestimmte Kreatur legendär ist.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Augmentierten Boxer zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, im Laufe des Zuges unter acht fällt.
- Die Widerhallende Gleichung kopiert die aufgedruckten Werte der Kreatur deiner Wahl. Sie kopiert keine Marken, die auf der Kreatur liegen, oder Effekte, die deren Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben usw. verändert haben. Dadurch, dass eine Kreatur zu einer Kopie wird, werden bereits auf ihr liegende Marken oder auf sie angewendete Effekte nicht entfernt. Insbesondere kopiert die Widerhallende Gleichung keine typändernden Effekte, die das Ziel derzeit zu einer Kreatur machen. Falls du beispielsweise ein Land bestimmst, das zu einer Kreatur geworden ist, werden alle deine anderen Kreaturen bis zum Ende des Zuges zu Nichtkreatur-Ländern.
- Falls die bestimmte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, werden andere Kreaturen, die du kontrollierst, zu Kopien von (b).
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein Spielstein ist, kopieren andere Kreaturen, die du kontrollierst, die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. In diesem Fall werden diejenigen unter diesen Kreaturen, die keine Spielsteine sind, nicht zu Spielsteinen. Ebenso gilt: Falls die Kreatur deiner Wahl eine Nichtspielsteinkreatur ist, hören Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, nicht auf, Spielsteine zu sein.
- Die Widerhallende Gleichung betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt ihrer Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, werden nicht zu Kopien der bestimmten Kreatur.

Ausdrucksvolle Iteration

{U}{R}

Hexerei

Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an.

Nimm eine davon auf deine Hand, lege eine davon unter deine Bibliothek und schicke eine davon ins Exil. Du kannst die ins Exil geschickte Karte in diesem Zug spielen.

- Karten werden immer aufgedeckt ins Exil geschickt, es sei denn, der Effekt, der sie ins Exil geschickt hat, besagt etwas anderes.

- Falls du dich entscheidest, die ins Exil geschickte Karte in diesem Zug zu spielen, musst du trotzdem alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, die die Karte vorschreibt. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du sie nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Falls du die ins Exil geschickte Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil. Sie kann in späteren Zügen nicht mehr gespielt werden.

Ausloten des Verbotenen

{1} {B}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine oder mehrere Kreaturen opfern.

Wenn du dies tust, kopiere diesen Zauberspruch für jede Kreatur, die auf diese Weise geopfert wurde.

Du ziehst eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Falls du eine Kreatur mit einer Magiefertigkeit-Fähigkeit opferst, um das Ausloten des Verbotenen zu wirken, wird die Fähigkeit der Kreatur nicht ausgelöst.
- Falls du das Ausloten des Verbotenen mehrmals kopierst, wird jede Magiefertigkeit-Fähigkeit einer Kreatur, die du kontrollierst, entsprechend oft ausgelöst.

Ausmerzungsritual

{2} {B} {G}

Hexerei

Zerstöre jede bleibende Karte mit Manabetrag 2 oder weniger, die kein Land ist. Erzeuge {B} oder {G} für jede auf diese Weise zerstörte bleibende Karte.

- Du kannst für jede zerstörte bleibende Karte entweder {B} oder {G} erzeugen. Dabei bist du nicht auf eine Farbe beschränkt.

Beherrschen der Unendlichkeit

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

Spontanzauber

Tausche deine Hand und deinen Friedhof.

Schicke das Beherrschen der Unendlichkeit ins Exil.

- Karten, die auf diese Weise auf deinen Friedhof gelegt werden, werden nicht abgeworfen. Wird zum Beispiel eine Fähigkeit immer dann ausgelöst, wenn du eine Karte abwirfst, wird sie nicht ausgelöst.
- Falls sich entweder in deinem Friedhof oder auf deiner Hand keine Karten befinden, findet der Tausch trotzdem statt. Falls sich in einer der beiden Zonen Karten befinden, bewegst du sie in die andere Zone.
- Falls du mehr Karten auf der Hand hast als deine maximale Handkartenzahl (normalerweise sieben), musst du im Aufräumsegment deines Zuges Karten abwerfen, bis du deine maximale Handkartenzahl erreicht hast.

Beleuchten der Geschichte

{2} {R} {R}

Hexerei — Lektion

Wirf eine beliebige Anzahl an Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten. Falls dann sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof sind, erzeuge einen 3/2 roten und weißen Geist-Kreaturespielstein.

- Du kannst dich entscheiden, keine Karten abzuwerfen, sowie das Beleuchten der Geschichte verrechnet wird. In diesen Fall ziehst du zwar keine Karten, aber du könntest trotzdem einen Geist erzeugen.
 - Das Beleuchten der Geschichte bleibt auf dem Stapel, bis es fertig verrechnet wurde. Daher zählt es sich selbst nicht als eine der Karten in deinem Friedhof.
-

Bergender Phoenix

{3} {R}

Kreatur — Phoenix

2/2

Fliegend, Eile

Wenn der Bergende Phoenix ins Spiel kommt und falls du ihn gewirkt hast, lerne eine Lektion. *(Du kannst entweder eine Lektion-Karte von außerhalb der Partie, die du besitzt, offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen oder eine Karte abwerfen, und dann eine Karte ziehen.)*

Solange sich der Bergende Phoenix in deinem Friedhof befindet und falls du eine Lektion lernen würdest, kannst du stattdessen den Bergenden Phoenix ins Spiel zurückbringen.

- Der Bergende Phoenix muss sich in dem Moment, in dem du angewiesen wirst, eine Lektion zu lernen, in deinem Friedhof befinden, falls du die letzte Fähigkeit nutzen möchtest, um ihn ins Spiel zurückzubringen.
 - Falls der Bergende Phoenix irgendwie stirbt, während sich seine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel befindet, kannst du ihn damit ins Spiel zurückbringen.
-

Blex, lästige Plage

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Schädling

3/2

Andere Schädlinge, Fledermäuse, Insekten, Ophis und Spinnen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

Wenn Blex, lästige Plage, stirbt, erhältst du 4

Lebenspunkte dazu.

////

Suche nach Blex

{2} {B} {B}

Hexerei

Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an.

Du kannst eine beliebige Anzahl davon auf deine Hand nehmen und den Rest auf deinen Friedhof legen. Für jede Karte, die du auf diese Weise auf deine Hand nimmst, verlierst du 3 Lebenspunkte.

- Falls eine Kreatur mehr als einen der Kreaturentypen hat, die Blex prüft, sucht sie dich vielleicht im Traum heim, aber sie erhält den +1/+1-Bonus nur einmal.
- Während die Suche nach Blex verrechnet wird, kannst du eine beliebige Anzahl der Karten auf deine Hand nehmen, auch falls du nicht genug Lebenspunkte hast, um dafür zu bezahlen. Wir gehen davon aus, dass du einen besseren Plan hast als „und dann verliere ich die Partie“.

Blütenwelk-Befehl

{B} {G}

Hexerei

Bestimme zwei —

- Ein Spieler deiner Wahl millt drei Karten. Bringe dann eine Länderkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
 - Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger, die weder eine Kreatur noch ein Land ist.
 - Eine Kreatur deiner Wahl erhält -3/-1 bis zum Ende des Zuges.
 - Ein Gegner deiner Wahl verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.
- Falls du dich selbst als Ziel für den ersten Modus bestimmst, kannst du eine beliebige Länderkarte auf deine Hand zurückbringen; eine, die du gerade gemillt hast oder eine, die schon dort war.
 - Falls alle Ziele des Blütenwelk-Befehls illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, hat er keinen Effekt.
 - Falls zumindest 1 Ziel noch legal ist, wenn der Blütenwelk-Befehl verrechnet werden soll, wird er verrechnet und bewirkt so viel wie möglich.
-

Blutforscherin
{1}{B}{G}
Kreatur — Vampir, Druide
2/2
Bedrohlich (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf die Blutforscherin.

- Falls du zum selben Zeitpunkt Lebenspunkte dazuerhältst, zu dem der Blutforscherin tödlicher Schaden zugefügt wird, stirbt sie, bevor ihre Fähigkeit eine +1/+1-Marke auf sie legen kann.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst“, 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 eine „immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst“-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.

Blutzeitalter-General
{1}{R}
Kreatur — Geist, Krieger
2/2
{T}: Angreifende Geister erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Nur Geister, die angreifen, sowie die aktivierte Fähigkeit des Blutzeitalter-Generals verrechnet wird sind betroffen. Falls du sie aktivierst, während keine Geister angreifen, hat sie keinen Effekt, auch falls du später im Zug mit einem oder mehreren Geistern angreifst.
- Sobald die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, erhalten Geister den +1/+0-Bonus und behalten ihn bis zum Ende des Zuges, auch nachdem sie aufgehört haben anzugreifen oder falls sie aufhören, Geister zu sein.

Boshafte Bande
{2}{W}{B}
Kreatur — Mensch, Hexenmeister
0/0
Todesberührung
Die Boshafte Bande kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.
Wenn die Boshafte Bande stirbt, lege ihre Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die Boshafte Bande legt alle ihre Marken auf die Kreatur deiner Wahl, nicht nur ihre +1/+1-Marken.

- Die Fähigkeit der Boshafte Bande führt nicht dazu, dass du Marken von ihr auf die Kreatur deiner Wahl bewegst. Vielmehr legst du dieselbe Anzahl jeder Sorte Marke, die auf der Boshafte Bande lag, als sie gestorben ist, auf die Kreatur.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es vorkommen, dass du die entsprechenden Marken auf mehr als eine bleibende Karte legst. Falls du beispielsweise den Ozolith kontrollierst, wenn die Boshafte Bande stirbt, legst du die entsprechender Anzahl jeder Sorte Marke sowohl auf den Ozolith als auch auf die Kreatur deiner Wahl.
- Falls auf der Boshafte Bande -1/-1-Marken liegen, wenn sie stirbt, berücksichtigt die letzte Fähigkeit auch diese. Dies kann dazu führen, dass der Empfänger ebenfalls stirbt. Wirklich boshaft.

Bücherwurm

{7}{G}

Kreatur — Wurm

7/7

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Bücherwurm ins Spiel kommt, erhältst du 3

Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte.

{2}{G}: Lege den Bücherwurm aus deinem Friedhof als dritte Karte von oben in deine Bibliothek.

- Falls der Bücherwurm als Antwort auf seine letzte Fähigkeit aus deinem Friedhof entfernt wird, wird er nicht in deine Bibliothek gelegt.
- Falls du keine oder eine Karte in deiner Bibliothek hast, wenn die letzte Fähigkeit des Bücherwurms verrechnet wird, wird der Bücherwurm unter deine Bibliothek gelegt.

Codie, der polternde Codex

{3}

Legendäre Artefaktkreatur — Konstrukt

1/4

Du kannst keine Bleibende-Karte-Zaubersprüche wirken.

{4},{T}: Erzeuge {W}{U}{B}{R}{G}. Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte mit niedrigerem Manabetrag ins Exil schickst. Bis zum Ende des Zuges kannst du jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Ein Bleibende-Karte-Zauberspruch kann ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung oder ein Planeswalker sein. Du kannst immer noch Länder spielen sowie Spontanzauber und Hexereien wirken. Andere Effekte können immer noch bleibende Karten ins Spiel bringen.
- Solange du Codie kontrollierst (soweit man Codie überhaupt „kontrollieren“ kann), kannst du eine beliebige Seite einer modalen doppelseitigen Karte wirken, die ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist, auch falls die andere Seite eine Bleibende-Karte-Seite ist.
- Codies aktivierte Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie kann nicht neutralisiert oder beantwortet werden, und du kannst sie aktivieren, während du einen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, ist jener Zauberspruch „der nächste Zauberspruch“, den du in diesem Zug wirkst.

- Die von Codies zweiter Fähigkeit erzeugte verzögert ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wird.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Die letzte ins Exil geschickte Karte wird nicht sofort gewirkt. Du kannst sie bis zum Ende des aktuellen Zuges wirken. Falls du die Karte nicht wirkst, bleibt sie im Exil.
- 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 die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Der Manabetrag des Zauberspruchs, der die Fähigkeit ausgelöst hat, wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Typen und Manabetrag einer doppelseitigen Karte im Exil werden durch die Eigenschaften ihrer Vorderseite bestimmt. Der Manabetrag einer geteilten Karte ist der Gesamt-Manabetrag beider Hälften der geteilten Karte.
- Falls du deine gesamte Bibliothek ins Exil schickst, ohne eine Spontanzauber- oder Hexereikarte mit niedrigerem Manabetrag ins Exil zu schicken, mischst du die ins Exil geschickten Karten, und sie werden wieder zu deiner Bibliothek. Dadurch wird der Effekt beendet. Du musst deine Bibliothek nicht ewig weiter ins Exil schicken und mischen.

Dämogoth-Leidfresser

{1}{B}{b/g}{G}

Kreatur — Dämon

7/6

Zu Beginn deines Versorgungssegments opferst du eine Kreatur.

Wenn du den Dämogoth-Leidfresser opferst, wirft jeder Gegner eine Karte ab. Du ziehst eine Karte und erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Die zweite Fähigkeit des Dämogoth-Leidfressers wird ausgelöst, falls du ihn opferst, sowie seine erste Fähigkeit verrechnet wird. Sie wird auch ausgelöst, falls du ihn aus irgendeinem anderen Grund opferst.

Demonstration von Selbstvertrauen

{1}{W}

Spontanzauber

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden anderen Spontanzauber und jede andere Hexerei, den bzw. die du in diesem Zug gewirkt hast. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

Sie erhält Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit zählt alle Spontanzauber und Hexereien, die gewirkt wurden, bevor sie verrechnet wird. Falls du Spontanzauber als Antwort auf die Fähigkeit wirkst, werden diese Zaubersprüche mitgezählt.

- Magiefertigkeit-Fähigkeiten werden für jede Kopie, die beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit der Demonstration von Selbstvertrauen erzeugt wird, je einmal ausgelöst.
- Falls das Ziel der ursprünglichen Demonstration von Selbstvertrauens ein illegales Ziel geworden ist, wenn der Zauberspruch kopiert wird, haben die Kopien zunächst weiterhin dieselbe Kreatur als Ziel. Falls du keine neuen Ziele für die Kopien bestimmst, schlägt die Verrechnung für jede von ihnen fehl. Insbesondere musst du nicht die Ziele ändern, besonders nicht in gegnerische Kreaturen, nur weil das aktuelle Ziel der Demonstration von Selbstvertrauen illegal ist.

Demütigen

{W} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Nichtland-Karte.

Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab. Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst.

- Du kannst Demütigen auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.
- Du bestimmst, auf welche Kreatur die +1/+1-Marken gelegt werden sollen, sowie Demütigen verrechnet wird, nachdem der Gegner die Karten auf seiner Hand offen vorgezeigt hat.

Der Biblioplex

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{2}, {T}: Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist, kannst du sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du die Karte nicht auf deine Hand nimmst, kannst du sie auf deinen Friedhof legen. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du genau null oder sieben Karten auf der Hand hast.

- Falls du nicht bestimmst, die Karte entweder offen vorzuzeigen oder auf deinen Friedhof zu legen, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek.
- Obwohl du genau null oder sieben Karten auf deiner Hand haben musst, um die letzte Fähigkeit aktivieren zu können, spielt es keine Rolle, wie viele Karten du auf der Hand hast, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird.

Dina die Seelenränkerin

{B} {G}

Legendäre Kreatur — Dryade, Druide

1/3

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

{1}, opfere eine andere Kreatur: Dina die Seelenränkerin erhält bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich der Stärke der geopferten Kreatur ist.

- Dinas erste Fähigkeit wird für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast.
- Wenn Dinas erste Fähigkeit verrechnet wird, verliert jeder Gegner nur 1 Lebenspunkt, 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 eine „immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst“-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.
- X ist die Stärke, die die Kreatur hatte, als sie im Spiel war, nicht die Stärke, die sie im Friedhof hat.

Division durch Null

{2} {U}

Spontanzauber

Bringe einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte deiner Wahl mit Manabetrag 1 oder mehr auf die Hand seines bzw. ihres Besitzers zurück.

Lerne eine Lektion. *(Du kannst eine Lektion-Karte von außerhalb der Partie, die du besitzt, offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen, oder eine Karte abwerfen und dann eine Karte ziehen.)*

- Falls ein Effekt eine Kopie eines Zauberspruchs auf die Hand ihres Besitzers zurückbringt, hört die Kopie auf zu existieren.

Donnernder Redner

{1} {W}

Kreatur — Kor, Zauberer

2/2

Wachsamkeit

Immer wenn der Donnernde Redner angreift, erhält er Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges, falls du eine

fliegende Kreatur kontrollierst. Das Gleiche gilt für

Bedrohlichkeit, Erstschlag, Doppelschlag,

Lebensverknüpfung, Todesberührung, Unzerstörbarkeit

sowie das Verursachen von Trampelschaden.

- Falls du eine Kreatur mit einer der im letzten Satz aufgelisteten Fähigkeiten kontrollierst, erhält der Donnernde Redner statt Flugfähigkeit jene Fähigkeit.
- Prüfe die Kreaturen, die du kontrollierst, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, welche Fähigkeiten der Donnernde Redner erhält. Sobald der Donnernde Redner eine Fähigkeit erhalten hat, spielt es keine Rolle mehr, was mit anderen Kreaturen mit dieser Fähigkeit, die du kontrollierst, geschieht.

Doppelstudium

{G}{U}

Spontanzauber

Kopiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl, den du kontrollierst, außer dass die Kopie nicht legendär ist, falls der Zauberspruch legendär ist. *(Eine Kopie eines Kreaturenzaubers wird zu einem Spielstein.)*

- Falls ein Kreaturenzauber kopiert wird, wird er als Spielstein ins Spiel gebracht, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, anstatt eine Kopie des Zauberspruchs ins Spiel zu bringen. Die Regeln, die angewendet werden, wenn ein Bleibende-Karte-Zauberspruch zu einer bleibenden Karte wird, werden auch angewendet, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs zu einem Spielstein wird.
 - Der Spielstein, zu dem eine Kopie eines Zauberspruchs beim Verrechnen wird, gilt nicht als „erzeugt“.
-

Drachengarde-Elite

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Druide

2/2

Magiefertigkeit — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst, lege eine +1/+1-Marke auf die Drachengarde-Elite.

{4}{G}{G}: Verdopple die Anzahl der +1/+1-Marken auf der Drachengarde-Elite.

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer bleibenden Karte zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie sie bereits hat. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
-

Durchfallen

{1}{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich 7 minus der Anzahl an Karten auf der Hand des Beherrschers jener Kreatur ist.

- Der Wert von X wird ermittelt, sowie Durchfallen verrechnet wird.
 - Falls der Beherrscher der Kreatur deiner Wahl sieben oder mehr Karten auf der Hand hat, wenn Durchfallen verrechnet wird, erhält die Kreatur -0/-0. Dieser Effekt kann nie Stärke und Widerstandskraft der Kreatur erhöhen.
-

Durchpreschen

{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

- Falls das Ziel illegal wird, bevor Durchpreschen verrechnet wird (vielleicht weil ein Gegner es zerstört hat), ziehst du keine Karte.

Elementarer Expressionist

{u/r} {u/r} {u/r} {u/r}

Kreatur — Ork, Zauberer

4/4

Magiefertigkeit — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst, bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Bis zum Ende des Zuges erhält sie „Falls diese Kreatur das Spiel verlassen würde, schicke sie ins Exil, anstatt sie irgendwo anders hinzulegen“ und „Wenn diese Kreatur ins Exil geschickt wird, erzeuge einen 4/4 blauen und roten Elementarwesen-Kreaturespielstein“. (*Jedes Vorkommen der Fähigkeit wird einzeln ausgelöst.*)

- Der Oracle-Text des Elementaren Expressionisten wurde aktualisiert. Den offiziellen Text findest du oben. Genauer gesagt, spielt es für die zweite Fähigkeit, die der Kreatur deiner Wahl gewährt wird, nun keine Rolle, ob der Beherrscher der Kreatur derjenige ist, der sie ins Exil schickt. Falls die Kreatur aus irgendeinem Grund ins Exil geschickt wird, wird die Fähigkeit ausgelöst.
- Falls du einen Kreaturespielstein als Ziel für die Fähigkeit des Elementaren Expressionisten bestimmst und der Spielstein das Spiel verlassen würde, wird er trotzdem (für sehr kurze Zeit) ins Exil geschickt, bevor er aufhört zu existieren, und du erzeugst daher einen Elementarwesen-Spielstein.
- Falls die Magiefertigkeit-Fähigkeit mehrmals mit derselben Kreatur als Ziel ausgelöst und verrechnet wird, erhält die Kreatur mehrfach die beiden ausgelösten Fähigkeiten, die ihr die Magiefertigkeit-Fähigkeit gewährt. Jedes Vorkommen der zweiten Fähigkeit wird separat ausgelöst, und du erzeugst für jedes von ihnen einen Elementarwesen-Spielstein. (Mehrfaches Vorkommen der ersten gewährten Fähigkeit hat keine zusätzliche Wirkung.)

Elite-Spruchblocker

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

3/1

Fliegend

Wenn der Elite-Spruchblocker ins Spiel kommt, schaue dir die Karten auf der Hand eines Gegners deiner Wahl an. Du kannst davon eine Nichtland-Karte ins Exil schicken. Solange die Karte im Exil ist, kann ihr Besitzer sie spielen. Ein Zauberspruch, der auf diese Weise gewirkt wird, kostet beim Wirken {2} mehr.

- Beim Spielen der ins Exil geschickten Karte müssen alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen beachtet werden.
- Falls die ins Exil geschickte Karte eine modale doppelseitige Karte ist und ihre Rückseite ein Land ist, kann ihr Besitzer sie als Land spielen. (Bitte beachte: Falls die Vorderseite ebenfalls ein Land ist, hättest du die Karte gar nicht erst ins Exil schicken können.)

Ende des Semesters

{3}{W}

Spontanzauber

Schicke eine beliebige Anzahl an Kreaturen und/oder Planeswalkern deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil.

Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Jede

davon kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel, falls es eine Kreatur ist, bzw. mit einer

zusätzlichen Loyalitätsmarke, falls es ein Planeswalker ist.

- Verwende die Eigenschaften jeder bleibenden Karte, sowie sie ins Spiel zurückgebracht wird, um zu ermitteln, ob sie mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke, mit einer zusätzlichen Loyalitätsmarke oder in sehr ungewöhnlichen Fällen mit beidem ins Spiel kommt. Insbesondere gilt: Falls du eine Kreatur ins Exil schickst, die nur wegen eines typändernden Effekts eine Kreatur war, kommt sie als bleibende Karte ins Spiel, die keine Kreatur ist, und erhält durch den Effekt des Endes des Semesters keine zusätzlichen +1/+1-Marken.

Exponentielles Wachstum

{X}{X}{G}{G}

Hexerei

Verdopple bis zum Ende des Zuges die Stärke einer Kreatur deiner Wahl X Mal.

- Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält diese Kreatur $+X/+0$, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie dieser Effekt angewendet wird. (Dies ist nicht der Wert von X, den du bestimmst, wenn du den Zauberspruch wirkst.)
 - Das Exponentielle Wachstum verdoppelt die Stärke einer Kreatur nacheinander, nicht auf einmal. Falls beispielsweise X gleich 3 ist und du eine 2/2 Kreatur als Ziel bestimmst, verdoppelst du ihre Stärke einmal auf 4, noch einmal auf 8 und ein drittes Mal auf 16, sodass sie bis zum Ende des Zuges zu einer 16/2 Kreatur wird.
 - Falls die Stärke einer Kreatur weniger als 0 beträgt, wenn diese verdoppelt wird, erhält diese Kreatur stattdessen $-X/-0$, wobei X gleich dem Betrag ihrer Stärke unter 0 ist. Falls beispielsweise ein Effekt einer 5/5 Kreatur $-7/-0$ gegeben hat, sodass sie eine $-2/5$ Kreatur ist, wird sie durch Verdoppeln ihrer Stärke zu einer $-4/5$ Kreatur.
-

Extus, Oriq-Oberherr

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

2/4

Doppelschlag

Magiefertigkeit — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst, bringe eine nichtlegendäre Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

////

Erweckung des Blut-Avatars

{6}{B}{R}

Hexerei

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen opfern. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede auf diese Weise geopfert Kreatur {2} weniger.

Jeder Gegner opfert eine Kreatur. Erzeuge einen 3/6 schwarzen und roten Avatar-Kreaturenspielstein mit Eile und „Immer wenn diese Kreatur angreift, fügt sie jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu.“

- Das Zurückbringen einer nichtlegendären Kreatur ist nicht optional. Falls sich mindestens eine in deinem Friedhof befindet, musst du sie als Ziel der Magiefertigkeit-Fähigkeit bestimmen.
 - Die erste Fähigkeit der Erweckung des Blut-Avatars kann ihre Kosten nicht unter {B}{R} senken. Du kannst jedoch eine beliebige Anzahl von Kreaturen opfern, auch falls sie ihre Kosten nicht weiter senken.
 - Berücksichtige alle zusätzlichen Kosten, um die Erweckung des Blut-Avatars zu wirken, bevor du ihre eigene Kostenreduktion anwendest. Falls Extus beispielsweise dein Kommandeur ist und zusätzliche Kosten von {6} aufgrund der „Commander Tax“ (Kommandeur-Steuer) gelten, kannst du die Erweckung des Blut-Avatars wirken, indem du vier Kreaturen opferst und {4}{B}{R} bezahlst.
 - Beim Verrechnen der Erweckung des Blut-Avatars bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) eine Kreatur, die er kontrolliert. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurden. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.
 - Der Avatar des Blutes wird erweckt, auch falls kein Spieler Kreaturen hat, die er opfern kann, wenn die Erweckung des Blut-Avatars verrechnet wird.
-

Flammenschrift-Zelebrantin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/1

Immer wenn ein Gegner eine Fähigkeit aktiviert, die keine Manafähigkeit ist, fügt ihm die Flammenschrift-Zelebrantin 1 Schadenspunkt zu.

{1}{R}: Die Flammenschrift-Zelebrantin erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

////

In Schweigen hüllen

{W}{W}

Spontanzauber

Deine Gegner können in diesem Zug weder Zaubersprüche wirken noch Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern aktivieren.

Schicke In Schweigen hüllen ins Exil.

- Eine aktivierte Fähigkeit, die beim Aktivieren Mana kostet, ist keine „Manafähigkeit“, es sei denn, sie könnte auch Mana erzeugen und hat keine Ziele.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt und erscheinen in der folgenden Form: „[Kosten]: [Effekt].“ Manche Schlüsselwörter (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern sind ebenfalls aktivierte Fähigkeiten.
- In Schweigen hüllen als Antwort auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu wirken, betrifft diesen Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit nicht. Es handelt sich also nicht um Neutralisierungsmagie.

Frost-Trickserin

{2}{U}

Kreatur — Vogel, Zauberer

2/2

Fliegend

Wenn die Frost-Trickserin ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Die Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Die Fähigkeit der Frost-Trickserin kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Diese Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

Gedankenaussetzer

{2}{B}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl wirft zwei Karten ab. Schicke dann alle Karten aus dem Friedhof des Spielers ins Exil.

- Falls der Spieler deiner Wahl nur eine Karte auf der Hand hat, sowie der Gedankenaussetzer verrechnet wird, wirft er sie ab, und die Karten in seinem Friedhof werden ins Exil geschickt. Falls seine Hand leer ist, schickst du nur die Karten in seinem Friedhof ins Exil.

Gefäßbruch

{2}{G}

Hexerei — Lektion

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. Falls sein bzw. ihr Manabetrag 2 oder weniger ist, erzeuge einen 1/1 schwarzen und grünen Schädling-Kreaturespielstein mit „Wenn diese Kreatur stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.“

- Falls der Gefäßbruch verrechnet wird und das Artefakt deiner Wahl einen Manabetrag von 2 oder weniger hat, aber nicht zerstört wurde (vielleicht weil es Unzerstörbarkeit hat), erzeugst du trotzdem einen Schädling.
- Falls das Artefakt oder die Verzauberung ein illegales Ziel ist, wenn der Gefäßbruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst dann keinen Schädling.

Gipfelpunkt der Studien

{X}{U}{R}

Hexerei

Schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil. Erzeuge für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Länderkarte einen Schatz-Spielstein. Ziehe für jede blaue Karte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, eine Karte. Für jede rote Karte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, fügt der Gipfelpunkt der Studien jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

- Du schickst alle X Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bevor du die aufgelisteten Aktionen ausführst.
- Falls eine ins Exil geschickte Karte sowohl blau als auch rot ist, fügt der Gipfelpunkt der Studien jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu, und du ziehst eine Karte.
- Falls mehrere rote Karten ins Exil geschickt werden, wird der gesamte Schaden als ein einziges Ereignis zugefügt.

Goldener Schnitt

{1}{G}{U}

Hexerei

Ziehe für jede unterschiedliche Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, eine Karte.

- Kreaturen haben unterschiedliche Stärke, wenn ihre Stärke nicht gleich ist. Falls du beispielsweise eine Kreatur mit Stärke 2 hast, zwei Kreaturen mit Stärke 1 und eine Kreatur mit Stärke -1, ziehst du drei Karten, sowie der Goldene Schnitt verrechnet wird.
-

Grinsender Ignäus
{2}{R}
Kreatur — Elementarwesen
2/2
{R}, bringe den Grinsenden Ignäus auf die Hand seines Besitzers zurück: Erzeuge {C}{C}{R}. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Auch wenn die Fähigkeit des Grinsenden Ignäus eine Zeitpunkts-Einschränkung hat, ist sie immer noch eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Falls du den Grinsenden Ignäus während deiner Hauptphase normal wirkst, kommt er ins Spiel und du erhältst Priorität. Falls dadurch keine Fähigkeiten ausgelöst werden, kannst du seine Fähigkeit unmittelbar, bevor ein anderer Spieler eine Chance hat, ihn aus dem Spiel zu entfernen, aktivieren.

Heimliche Verabredung
{1}{W}{W}
Hexerei
Du und ein Gegner deiner Wahl zieht je drei Karten.

- Falls der Gegner ein illegales Ziel ist, wenn die Heimliche Verabredung verrechnet werden soll, zieht keiner der Spieler Karten.

Herannahen des Drachen
{2}{R}
Hexerei
Das Herannahen des Drachen fügt jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu. Du kannst das Herannahen des Drachen und weitere vier Karten namens Herannahen des Drachen aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, durchsuche deine Bibliothek nach einer Drache-Kreaturenkarte, bringe sie ins Spiel und mische danach.
Ein Deck kann eine beliebige Anzahl an Karten namens Herannahen des Drachen enthalten.

- In den meisten Fällen musst du fünf Karten namens Herannahen des Drachen ins Exil schicken (diejenige, die verrechnet wird, vom Stapel sowie vier weitere aus deinem Friedhof), um nach einer Drache-Karte suchen zu können. Falls das Herannahen des Drachen jedoch eine Kopie ist, kannst du sie trotzdem zusammen mit vier Karten namens Herannahen des Drachen aus deinem Friedhof ins Exil schicken, um nach einer Drache-Karte zu suchen. Die ins Exil geschickte Kopie hört dann auf zu existieren.
 - Die letzte Fähigkeit des Herannahens des Drachen lässt dich die Regel ignorieren, die besagt, dass du maximal vier Karten eines bestimmten Namens (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst. Sie können jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen sie zugelassen sind. Bei einem Strixhaven-Limited-Event kannst du beispielsweise kein Herannahen des Drachen aus deiner persönlichen Sammlung hinzufügen.
-

Hitzige Debatte

{2} {R}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

(Auch nicht durch die Abwehr-Fähigkeit.)

Die Hitzige Debatte fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

- Falls das Ziel der Hitzigen Debatte illegal ist (vielleicht weil es als Antwort Schutz vor Rot erhalten hat), wenn sie verrechnet werden soll, wird sie vom Stapel entfernt, und kein Schaden wird zugefügt.

Hofri Geisterschmied

{3} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Kleriker

4/5

Geister, die du kontrollierst, erhalten +1/+1, haben Eile und verursachen Trampelschaden.

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, schicke sie ins Exil. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Geist ist, und er hat „Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, lege die ins Exil geschickte Karte auf deinen Friedhof zurück.“

- Hofri Geisterschmieds letzte Fähigkeit ist mit der Fähigkeit verbunden, die er dem Geist-Spielstein gewährt. Falls ein Ersatzeffekt dazu führt, dass du mit diesem Effekt mehr als einen Geist-Spielstein erzeugst, erhalten sie alle diese Fähigkeit, und die ins Exil geschickte Karte wird auf den Friedhof zurückgebracht, falls einer davon das Spiel verlässt.
- Falls eine andere Kreatur als Kopie des Geist-Spielsteins ins Spiel kommt oder ein anderer Effekt eine Kopie des Geist-Spielsteins erzeugt, erhält er zwar die von Hofri gewährte ausgelöste Fähigkeit, aber er wird nicht mit Hofris Fähigkeit verbunden und bringt nicht die Karte auf den Friedhof zurück, wenn er das Spiel verlässt.
- Jeder Geist-Spielstein, den du erzeugst, bezieht sich nur auf die Karte, die du während der Verrechnung der Fähigkeit, die den Spielstein erzeugt hat, ins Exil schickst. Wenn er das Spiel verlässt, bringst du nur diese Karte auf deinen Friedhof zurück und keine andere Karte, die von Hofri ins Exil geschickt wurde.
- Falls du die Karte nicht ins Exil schicken kannst, vielleicht weil ein anderer Effekt die Karte bewegt hat, bevor die ausgelöste Fähigkeit begonnen hat, verrechnet zu werden, erzeugst du keinen Spielstein.
- Die Kopie verwendet die kopierbaren Werte der Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, bevor sie gestorben ist, nicht wie sie im Friedhof existierte, bevor sie ins Exil geschickt wurde.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur kopiert selbst etwas; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt war, ob auf ihr Marken lagen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert hatten.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert hat, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.

Ifrif-Flammenzeichnerin

{3} {R}

Kreatur — Ifrit, Schamane

1/4

Doppelschlag

Immer wenn die Ifrit-Flammenzeichnerin einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls der Zauberspruch auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Ifrit-Flammenzeichnerin lässt dich den Zauberspruch sofort wirken und dabei seine üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen ignorieren. Sie lässt dich nicht bestimmen, ihn zu einem späteren Zeitpunkt zu wirken.
- 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, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Inbrünstiges Können

{3} {R} {R}

Hexerei

Du kannst {2} {R} {R} bezahlen, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.

Falls die {2} {R} {R}-Kosten bezahlt wurden, wirft ein Gegner eine beliebige Anzahl an Karten ab und zieht dann entsprechend viele Karten.

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu drei Karten, nimm sie auf deine Hand, mische und wirf dann drei per Zufall bestimmte Karten ab.

- Falls die {2} {R} {R}-Kosten bezahlt wurden, bestimmt der Gegner, wie viele und welche Karten er abwirft, sowie das Inbrünstige Können verrechnet wird. Er kann sich entscheiden, keine Karten abzuwerfen.

Jadzi, Orakel von Arcavios

{6} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

5/5

Wirf eine Karte ab: Bringe Jadzi, Orakel von Arcavios, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Magiefertigkeit — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Nichtland-Karte ist, kannst du sie wirken, indem du {1} bezahlst, anstatt ihre Manakosten zu bezahlen. Falls es eine Länderkarte ist, bringe sie ins Spiel.

////

Reise zum Orakel

{2} {G} {G}

Hexerei

Du kannst eine beliebige Anzahl an Länderkarten aus deiner Hand ins Spiel bringen. Falls du dann acht oder mehr Länder kontrollierst, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, bringe die Reise zum Orakel auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Ein Land ins Spiel zu bringen zählt nicht als Spielen eines Landes und unterliegt nicht den normalen Zeitpunkts-Einschränkungen.
 - Du kannst dich entscheiden, eine durch Jadzis ausgelöste Fähigkeit aufgedeckte Nichtland-Karte nicht zu wirken. Falls du sie nicht wirkst, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek.
 - Falls du die Karte, die du mit Jadzis Fähigkeit aufgedeckt hast, wirkst, ignorierst du die Zeitpunkts-Einschränkungen.
 - Falls du mit Jadzis ausgelöster Fähigkeit eine modale doppelseitige Karte aufdeckst und keine Seite ein Land ist, kannst du eine beliebige Seite wirken, indem du statt ihrer Manakosten {1} bezahlst. Falls nur die Rückseite ein Land ist, kannst du die Vorderseite wirken. Falls beide Seiten Länder sind, bringst du die Karte mit der Vorderseite nach oben ins Spiel.
 - Falls du mit Jadzis Magiefertigkeit-Fähigkeit einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, musst du 0 als Wert für X bestimmen.
 - Da die Magiefertigkeit-Fähigkeit alternative Kosten von {1} für den Zauberspruch ermöglicht, kannst du keine anderen alternativen Kosten, die möglicherweise gelten, bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen und musst zusätzliche Kosten, die erforderlich sind, bezahlen.
 - Du kannst Jadzis aktivierte Fähigkeit nur aktivieren, solange Jadzi im Spiel ist. Falls Jadzi nicht mehr im Spiel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, bringt die Fähigkeit sie nicht aus einer anderen Zone auf deine Hand zurück.
-

Kasmina, Weise des Enigmas
{1}{G}{U}
Legendärer Planeswalker — Kasmina
2

Jeder andere Planeswalker, den du kontrollierst, hat die Loyalitätsfähigkeiten von Kasmina, Weise des Enigmas.

+2: Hellsicht 1.

–X: Erzeuge einen 0/0 grünen und blauen Fraktalwesen-Kreaturenspielstein. Lege X +1/+1-Marken auf ihn.

–8: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Spontanzauber- oder Hexereikarte, die eine Farbe mit diesem Planeswalker gemeinsam hat, schicke sie ins Exil und mische danach. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Jeder andere Planeswalker, den du kontrollierst, erhält Kasminas Loyalitätsfähigkeiten zusätzlich zu seinen eigenen. Für jeden Planeswalker, den du kontrollierst, kannst du immer noch nur eine seiner Loyalitätsfähigkeiten pro Zug aktivieren.
- Wenn du Kasminas letzte Loyalitätsfähigkeit auf einem anderen Planeswalker aktivierst, durchsuchst du deine Bibliothek nach einer Karte, die eine Farbe mit jenem Planeswalker gemeinsam hat, nicht mit Kasmina. Du kannst nicht nach einer farblosen Karte suchen, auch falls der Planeswalker farblos ist.

Kianne, Dekanin der Substanz
{2}{G}
Legendäre Kreatur — Elf, Druiden
2/2

{T}: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Falls es eine Länderkarte ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine Studiumsmarke auf sie.

{4}{G}: Erzeuge einen 0/0 grünen und blauen Fraktalwesen-Kreaturenspielstein. Lege für jeden unterschiedlichen Manabetrag unter den Nichtland-Karten im Exil, die du besitzt und auf denen Studiumsmarken liegen, eine +1/+1-Marke auf ihn.

////

Imbraham, Dekan der Theorie
{2}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Vogel, Zauberer
3/3

Fliegend

{X}{U}{U}, {T}: Schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil und lege auf jede von ihnen eine Studiumsmarke. Dann kannst du eine Karte im Exil, die du besitzt und auf der eine Studiumsmarke liegt, auf deine Hand nehmen.

- Die Karten werden aufgedeckt ins Exil geschickt, es sei denn, ein Effekt besagt etwas anderes.
- Ins Exil geschickte Karten, auf denen Studiumsmarken lagen, behalten ihre Studiumsmarken, auch falls Kianne oder Imbraham das Spiel verlässt.

- Die zweiten Fähigkeiten von Kianne und Imbrahim betrachten alle Karten im Exil, die du besitzt und auf denen Studiumsmarken liegen, auch falls sie von einer anderen bleibenden Karte ins Exil geschickt wurden, z. B. von einer anderen Kianne bzw. einem anderen Imbrahim.
- Du kannst 0 als Wert von X bestimmen, sowie du Imbrahams letzte Fähigkeit aktivierst. Falls du dies tust, schickst du keine Karten aus deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst jedoch trotzdem eine Karte, die zuvor ins Exil geschickt wurde und auf der eine Studiumsmarke liegt, auf deine Hand nehmen.

Kilian, der Tinten-Duellant

{W} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

2/2

Lebensverknüpfung

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

Zaubersprüche, die du wirkst und die eine Kreatur als Ziel haben, kosten beim Wirken {2} weniger.

- Kilian, der Tinten-Duellant, reduziert nicht die Menge an farbigem Mana in den Manakosten eines Zauberspruchs.
- Kilian kann alternative Kosten reduzieren. Falls du dich beispielsweise entscheidest, die alternativen Kosten von {1} {B} für das Unheilvolle Können zu bezahlen, während du eine Kreatur deiner Wahl bestimmst, werden diese Kosten auf {B} reduziert.
- Falls ein Zauberspruch zusätzliche Kosten hat, wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.

Klingenhistoriker

{r/w} {r/w} {r/w} {r/w}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/3

Angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, haben

Doppelschlag.

- Falls der Klingenhistoriker das Spiel verlässt, nachdem Erstschlag-Kampfschaden zugefügt wurde, aber bevor normaler Kampfschaden zugefügt wird (vielleicht weil er angegriffen hat und durch Erstschlag-Kampfschaden zerstört wurde), verlieren angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, Doppelschlag. Eine Kreatur ohne Doppelschlag fügt keinen normalen Kampfschaden mehr zu, falls sie in diesem Zug bereits Erstschlag-Kampfschaden zugefügt hat.

Knisternde Macht

{X} {X} {X} {R} {R}

Hexerei

Die Knisternde Macht fügt bis zu X Zielen jeweils fünfmal X Schadenspunkte zu.

- Falls du 1 als Wert von X bestimmst, kostet es {3} {R} {R}, um die Knisternde Macht zu wirken und einem einzelnen Ziel fünf Schadenspunkte zuzufügen. Falls du 2 als Wert von X bestimmst, kostet es {6} {R} {R}, um sie zu wirken und bis zu zwei Zielen jeweils zehn Schadenspunkte zuzufügen, und so weiter.

Kundhort-Befehl

{3} {R} {W}

Spontanzauber

Bestimme zwei —

- Erzeuge einen 3/2 roten und weißen Geist-Kreaturespielstein.
- Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0, Unzerstörbarkeit und Eile bis zum Ende des Zuges.
- Der Kundhort-Befehl fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Ein Spieler deiner Wahl erhält 3 Lebenspunkte dazu.
- Opfere eine bleibende Karte und ziehe dann zwei Karten.

- Die Anweisungen eines Zauberspruchs werden in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt. Falls du den ersten und den zweiten Modus bestimmst, hat der Geist-Spielstein, den der Kundhort-Befehl erzeugt, +1/+0, Unzerstörbarkeit und Eile. Falls du den ersten und den vierten Modus bestimmst, kannst du den erzeugten Geist-Spielstein opfern.
- Falls der dritte Modus bestimmt wurde und irgendwie beide Ziele illegal sind, wenn der Kundhort-Befehl verrechnet werden soll, hat der gesamte Zauberspruch keinen Effekt.

Kundhort-Zauberlehrling

{R} {W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Magiefertigkeit — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst, erhalten Geist-Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges „{T}: Diese Kreatur fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu“.

- Die Fähigkeit des Kundhort-Zauberlehrlings kann deinen Geist-Kreaturen die Fähigkeit „{T}: Diese Kreatur fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu“ mehrfach geben. Jeder Geist kann jedoch nur eine dieser Fähigkeiten gleichzeitig aktivieren, und jede Fähigkeit fügt trotzdem nur 1 Schadenspunkt zu.

Launenhafte Transformation

{1} {U}

Hexerei — Lektion

Bis zum Ende des Zuges verliert eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, alle Fähigkeiten und wird entweder zu einer blauen Frosch-Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1 oder zu einer blauen Oktopus-Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4 (du entscheidest).

- Du bestimmst Frosch oder Oktopus, sowie die Launenhafte Transformation verrechnet wird, nicht wenn du sie wirkst.
-

Lehren der Urzeitwesen

{2} {U}

Hexerei — Lektion

Falls ein Gegner mehr Karten auf der Hand hat als du, ziehe zwei Karten. Ziehe stattdessen drei Karten, falls ein Gegner mindestens vier Karten mehr auf der Hand hat als du.

- Die Anzahl der Karten auf der Hand jedes Spielers wird ermittelt, sowie die Lehren der Urzeitwesen verrechnet werden.
-

Magierjäger

{3} {B}

Kreatur — Schrecken

3/4

Immer wenn ein Gegner einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt oder kopiert, verliert er 1 Lebenspunkt.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Magierjägers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
-

Magisches Duell

{2} {G}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls du in diesem Zug einen anderen Spontanzauber oder eine andere Hexerei gewirkt hast.

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+2 bis zum Ende des Zuges. Dann kämpft sie gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

(Jede fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)

- 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 des Magischen Duells) ab. Der Manabetrag des Magischen Duells ist dabei immer 3, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um es zu wirken.
 - Du kannst das Magische Duell nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziele.
 - Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn das Magische Duell verrechnet werden soll, erhält sie nicht +1/+2. Falls sie ein legales Ziel ist, aber die Kreatur, die du nicht kontrollierst, ein illegales Ziel ist, erhält deine Kreatur dennoch +1/+2. In beiden Fällen findet kein Kampf statt. Keine Kreatur fügt Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.
-

Mahlstrom-Muse

{1} {U} {u/r} {R}

Kreatur — Dschinn, Zauberer

2/4

Fliegend

Immer wenn die Mahlstrom-Muse angreift, kostet der nächste Spontanzauber bzw. die nächste Hexerei, den bzw. die du in diesem Zug wirkst, beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Stärke der Mahlstrom-Muse ist, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ausgelösten Fähigkeit der Mahlstrom-Muse) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die Kostenreduktion der Mahlstrom-Muse reduziert nur das generische Mana in den Gesamtkosten eines Zauberspruchs. Sie reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die benötigt wird.

Mangroven-Groff

{1} {G}

Kreatur — Pflanze, Hund

5/4

Opfere eine Kreatur oder bezahle {3} als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

- Du musst genau eine Kreatur opfern oder zusätzlich {3} bezahlen, um diesen Zauberspruch zu wirken. Du kannst ihn nicht wirken, ohne entweder die einen oder die anderen dieser zusätzlichen Kosten zu bezahlen, und du kannst keine der zusätzlichen Kosten mehrfach bezahlen.
- Spieler können auf den Mangroven-Groff erst antworten, nachdem er gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst, oder um seine Manakosten zu erhöhen.

Maskottchen-Abfangmanöver

{3} {R}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls er einen Kreaturespielstein als Ziel hat.

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttapse sie. Sie erhält +2/+0 und Eile bis zum Ende des Zuges.

- 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 des Maskottchen-Abfangmanövers) ab. Der Manabetrag des Maskottchen-Abfangmanövers ist dabei immer 4, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um es zu wirken.
-

Mehrfachauswahl

{X} {U}

Hexerei

Falls X gleich 1 ist, wende Hellsicht 1 an und ziehe dann eine Karte.

Falls X gleich 2 ist, kannst du einen Spieler bestimmen.

Er bringt eine Kreatur, die er kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Falls X gleich 3 ist, erzeuge einen 4/4 blauen und roten Elementarwesen-Kreaturenspielstein.

Falls X gleich 4 oder mehr ist, führe alle oben genannten Aktionen aus.

- Die Mehrfachauswahl hat keine Ziele.
 - Effekte, die Kosten erhöhen oder reduzieren, werden angewendet, nachdem du den Wert von X bestimmt hast, und haben keine Auswirkungen auf die Ergebnisse des Zauberspruchs.
 - Du kannst zwar 0 als Wert von X bestimmen, sowie du die Mehrfachauswahl wirkst, aber dann hat sie keinen Effekt, wenn sie verrechnet wird.
 - Falls ein Effekt es dir erlaubt, die Mehrfachauswahl zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, musst du 0 als Wert von X bestimmen. Bei Prüfungen zu schummeln ist verpönt.
-

Meistersymmetriker

{2} {G} {G}

Kreatur — Nashorn, Druide

4/4

Reichweite

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und deren

Stärke gleich ihrer Widerstandskraft ist, angreift,

verursacht sie Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Meistersymmetrikers betrachtet die Stärke und Widerstandskraft: einer Kreatur erst, wenn er angreift. Sobald die Fähigkeit ausgelöst wurde, verhindert eine Änderung an Stärke oder Widerstandskraft der Kreatur nicht, dass sie Trampelschaden verursacht, und entfernt nicht „Verursacht Trampelschaden“ von ihr.
-

Mila, gewandte Begleiterin

{1}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Fuchs

2/3

Immer wenn ein Gegner einen oder mehrere Planeswalker, die du kontrollierst, angreift, lege auf jeden Planeswalker, den du kontrollierst, eine Loyalitätsmarke.

Immer wenn eine bleibende Karte, die du kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, kannst du eine Karte ziehen.

////

Lukka, abtrünniger Bynder

{4}{R}{R}

Legendärer Planeswalker — Lukka

5

+1: Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte. Falls auf diese Weise eine Kreaturenkarte abgeworfen wurde, ziehe stattdessen zwei Karten.

-2: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments ins Exil.

-7: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt sie einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.“

- Wenn Milas erste Fähigkeit verrechnet wird, legst du eine Loyalitätsmarke auf alle Planeswalker, die du kontrollierst, auch solche, die nicht angegriffen werden.
- Milas erste Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen angreifen oder wie viele Planeswalker angegriffen werden.
- Milas zweite Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

Musterschüler

{W}

Kreatur — Mensch, Zauberer

0/0

Der Musterschüler kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Wenn der Musterschüler stirbt, lege seine Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Der Musterschüler legt alle seine Marken auf die Kreatur deiner Wahl, nicht nur seine +1/+1-Marken.
- Die Fähigkeit des Musterschülers führt nicht dazu, dass du Marken von ihm auf die Kreatur deiner Wahl bewegst. Vielmehr legst du dieselbe Anzahl jeder Sorte Marke, die auf dem Musterschüler lag, als er gestorben ist, auf die Kreatur.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es vorkommen, dass du die entsprechenden Marken auf mehr als eine bleibende Karte legst. Falls du beispielsweise den Ozolith kontrollierst, wenn der Musterschüler stirbt,

legst du die entsprechender Anzahl jeder Sorte Marke sowohl auf den Ozolith als auch auf die Kreatur deiner Wahl.

- Falls auf dem Musterschüler -1/-1-Marken liegen, wenn er stirbt, berücksichtigt die letzte Fähigkeit auch diese. Dies kann dazu führen, dass der Empfänger ebenfalls stirbt.

Ökologische Wertschätzung

{X} {2} {G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek und deinen Friedhof nach bis zu vier Kreaturenkarten mit unterschiedlichen Namen und Manabetrag von jeweils X oder weniger und zeige sie offen vor. Ein Gegner bestimmt zwei der Karten. Mische die bestimmten Karten in deine Bibliothek und bringe den Rest ins Spiel. Schicke die Ökologische Wertschätzung ins Exil.

- Falls du drei Karten findest und vorzeigst, werden trotzdem zwei von ihnen in deine Bibliothek gemischt. Falls du eine oder zwei Karten findest und vorzeigst, wird keine Kreatur ins Spiel gebracht.

Opus Magma

{6} {U} {R}

Spontanzauber

Das Opus Magma fügt 4 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Zielen deiner Wahl du bestimmst. Tappe zwei bleibende Karten deiner Wahl. Erzeuge einen 4/4 blauen und roten Elementarwesen-Kreaturenspielstein. Ziehe zwei Karten. {u/r} {u/r}, wirf das Opus Magma ab: Erzeuge einen Schatz-Spielstein.

- Du bestimmst alle Ziele für das Opus Magma, sowie du den Zauberspruch wirkst. Dazu gehören bis zu vier Ziele für den ersten Effekt und zwei bleibende Karten deiner Wahl für den zweiten Effekt.
 - Außerdem bestimmst du die Aufteilung der 4 Schadenspunkte auf die Ziele der ersten Gruppe, sowie du das Opus Magma wirkst. Du musst jedem dieser Ziele mindestens 1 Schadenspunkt zufügen lassen.
 - Für den zweiten Effekt musst du zwei verschiedene bleibende Karten deiner Wahl bestimmen. Du kannst bleibende Karten bestimmen, die bereits getappt sind.
 - Für jedes der beiden Vorkommen von „deiner Wahl“ kann dieselbe bleibende Karte bestimmt werden. Das bedeutet, du kannst das Opus Magma einer Kreatur oder einem Planeswalker Schaden zufügen lassen und dann sie bzw. ihn tappen. (Wir können uns kaum vorstellen, warum du das tun würdest, aber schließlich bist du der brillante Student.)
 - Falls irgendwie alle Ziele des Opus Magma illegal sind, wenn es verrechnet werden soll, tritt keiner seiner Effekte ein. Du erzeugst keinen Elementarwesen-Spielstein und ziehst nicht zwei Karten.
-

Passionierte Staubreimerin

{4} {R}

Kreatur — Minotaurus, Schamane

3/4

Immer wenn die Passionierte Staubreimerin angreift, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte aus deinem Friedhof unter deine Bibliothek legen. Falls du dies tust, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Die Karten, die von der Fähigkeit der Passionierten Staubreimerin ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Du kannst die Karten in diesem Zug spielen, auch falls die Passionierte Staubreimerin das Spiel verlässt oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt.
- Das Spielen der mit der Passionierten Staubreimerin ins Exil geschickten Karten folgt den normalen Regeln für das Spielen dieser Karten. Du musst zum Beispiel ihre Kosten (falls vorhanden) bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls beispielsweise eine der Karten eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Du kannst ein mit der Passionierten Staubreimerin ins Exil geschicktes Land nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen. In den meisten Fällen gilt: Falls du zwei Länderkarten ins Exil schickst, kannst du sie nicht beide spielen.
- Karten, die du mit der Passionierten Staubreimerin ins Exil geschickt hast und nicht spielst, bleiben im Exil. Du kannst sie nicht in einem späteren Zug spielen, auch nicht, falls die Fähigkeit der Passionierten Staubreimerin erneut ausgelöst wird.

Pestilenzkessel

{2} {B}

Artefakt

{T}, wirf eine Karte ab: Erzeuge einen 1/1 schwarzen und grünen Schädling-Kreaturenspielstein mit „Wenn diese Kreatur stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.“
{1}, {T}: Jeder Gegner millt so viele Karten, wie du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast.

{4}, {T}: Schicke vier Karten deiner Wahl aus genau einem Friedhof ins Exil. Ziehe eine Karte.

////

Erneuender Ausbruch

{3} {G} {G}

Hexerei

Bringe bis zu zwei Kreaturen-, Länder- und/oder Planeswalkerkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Jeder Spieler erhält 4 Lebenspunkte dazu. Schicke den Erneuernden Ausbruch ins Exil.

- Die zweite Fähigkeit des Pestilenzkessels zählt, wie viele Lebenspunkte du insgesamt dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug verloren hast. Falls du beispielsweise 2 Lebenspunkte verloren und früher im Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten hast, millen deine Gegner zwei Karten.

- Du musst vier Karten deiner Wahl in genau einem Friedhof bestimmen können, um die letzte Fähigkeit des Pestilenzkessels zu aktivieren.
- Du kannst den Erneuernden Ausbruch ohne Ziele wirken. Falls du dies tust, erhält jeder Spieler 4 Lebenspunkte dazu und du schickst den Erneuernden Ausbruch ins Exil. Falls du jedoch eine oder zwei Karten deiner Wahl bestimmst und jede der als Ziel bestimmte Karte ein illegales Ziel ist, wenn der Erneuernde Ausbruch verrechnet werden soll (normalerweise, weil etwas sie als Antwort in eine andere Zone bewegt hat), wird der Erneuernde Ausbruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Niemand erhält Lebenspunkte dazu, und der Erneuernde Ausbruch wird nicht ins Exil geschickt.

Pigmentsturm

{3} {R} {R}

Hexerei

Der Pigmentsturm fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Überschüssiger Schaden wird stattdessen dem Beherrscher der Kreatur zugefügt.

- Überschüssiger Schaden, der von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit zugefügt wird, wird ähnlich behandelt wie Kampfschaden von einer Kreatur, die Trampelschaden verursacht. Beginne mit der Menge an Schaden, die der Kreatur zugefügt wird, und bestimme, wie viel Schaden „tödlich“ ist. Dies ist die Widerstandskraft der Kreatur minus der Menge an Schaden, die bereits auf ihr vermerkt ist, aber ohne Berücksichtigung von Ersatz- oder Verhinderungseffekten, die diesen Schaden modifizieren würden. Ignoriere ebenfalls, ob die Kreatur eine Fähigkeit wie z. B. Unzerstörbarkeit hat, die bewirkt, dass sie durch diesen Schaden nicht zerstört wird.
- Sobald du den überschüssigen Schaden ermittelt hast, fügt der Pigmentsturm der Kreatur und ihrem Beherrscher gleichzeitig Schaden zu. Dieser Schaden kann durch Ersatz- oder Verhinderungseffekte modifiziert werden.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Pigmentsturm verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Er fügt keinem Spieler Schaden zu.
- Der Ersatzeffekt des Pigmentsturms ist ein Selbst-Ersatzeffekt. Er wird vor allen anderen Ersatzeffekten angewendet, die die Menge an Schaden, die der Kreatur deiner Wahl und ihrem Beherrscher zugefügt wird, verändern würden.

Plargg, Dekan des Chaos

{1}{R}

Legendäre Kreatur — Ork, Schamane

2/2

{T}, wirf eine Karte ab: Ziehe eine Karte.

{4}{R}, {T}: Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine nichtlegendäre Karte mit Manabetrag 3 oder weniger, die kein Land ist, aufdeckst. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege alle aufgedeckten Karten, die nicht auf diese Weise gewirkt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

////

Augusta, Dekanin der Ordnung

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

1/3

Andere getappte Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.

Andere ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +0/+1.

Immer wenn du angreiffst, enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst, und tappe dann eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

- Die zweite Fähigkeit von Plargg, Dekan des Chaos, erlaubt es dir, den Zauberspruch während der Verrechnung dieser Fähigkeit zu wirken und dabei seine üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen zu ignorieren.
- Obwohl der Begriff „andere getappte Kreaturen“ verwendet wird, spielt es für Augustas erste Fähigkeit keine Rolle, ob Augusta getappt oder ungetappt ist. Dasselbe gilt für die zweite Fähigkeit. Beide Fähigkeiten werden angewendet, solange Augusta im Spiel ist.
- Augustas letzte Fähigkeit wird ausgelöst, immer wenn du mit beliebigen Kreaturen angreiffst, auch falls du nicht mit Augusta angegriffen hast.
- Augustas letzte Fähigkeit enttappt alle Kreaturen, die du kontrollierst, nicht nur diejenigen, die in diesem Zug angegriffen haben. Danach bestimmst du, welche Kreaturen (falls überhaupt) du tappen möchtest.
- Das Enttappen einer angreifenden Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf. Sie greift immer noch normal an.

Praxisorientierte Studien

{3}{U}{R}

Spontanzauber

Ziehe vier Karten. Wirf dann zwei Karten ab, es sei denn, du wirfst eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ab.

- Sowie die Praxisorientierten Studien verrechnet werden, kannst du entweder eine Spontanzauber- oder Hexereikarte abwerfen oder zwei Karten abwerfen, von denen jede eine Spontanzauber- oder Hexereikarte sein kann oder auch nicht.
-

Prismari-Befehl

{1}{U}{R}

Spontanzauber

Bestimme zwei —

- Der Prismari-Befehl fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.
 - Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten und wirft dann zwei Karten ab.
 - Ein Spieler deiner Wahl erzeugt einen Schatz-Spielstein.
 - Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
-
- Falls alle Ziele des Prismari-Befehls illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, hat er keinen Effekt.
 - Falls zumindest 1 Ziel noch legal ist, wenn der Prismari-Befehl verrechnet werden soll, wird er verrechnet und bewirkt so viel wie möglich.
-

Professorin Onyx

{4}{B}{B}

Legendärer Planeswalker — Liliana

5

Magiefertigkeit — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

+1: Du verlierst 1 Lebenspunkt. Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.

−3: Jeder Gegner opfert eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert.

−8: Jeder Gegner kann eine Karte abwerfen. Falls er dies nicht tut, verliert er 3 Lebenspunkte. Wiederhole diesen Vorgang noch sechs Mal.

- Falls bei der zweiten Loyalitätsfähigkeit der Professorin Onyx ein Gegner mehrere Kreaturen mit der höchsten Stärke hat, bestimmt jener Spieler, welche davon er opfert. Der nächste Gegner in Zugreihenfolge bestimmt, welche Kreatur er opfern möchte. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurden. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.
 - Für die letzte Loyalitätsfähigkeit der Professorin Onyx bedeutet „diesen Vorgang“ Folgendes: Zuerst kann der nächste Gegner in Zugreihenfolge eine Karte auf seiner Hand bestimmen, ohne sie offen vorzuzeigen. Dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Danach werden alle bestimmten Karten gleichzeitig offen vorgezeigt und abgeworfen, und jeder Gegner, der keine Karte abgeworfen hat (unabhängig davon, ob er dies bestimmt hat oder seine Hand leer war), verliert 3 Lebenspunkte. Das alles geschieht sieben Mal, sodass jeder Gegner maximal 21 Lebenspunkte verlieren kann.
 - Falls dir die Professorin Onyx bekannt vorkommt, liegt das wahrscheinlich daran, dass du diese Art von Planeswalker schon einmal gesehen hast.
-

Quadrieren

{1} {g/u}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl hat Basis-Stärke und -
Widerstandskraft 4/4 bis zum Ende des Zuges.

- Quadrieren überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der als Ziel gewählten Kreatur auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf bestimmte Werte setzen und angewendet werden, nachdem Quadrieren verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Alle Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen (d. h. solche, die nicht ihre Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft betreffen), werden angewendet, nachdem ihre Basis-Stärke und Basis-Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt wurden. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren.

Qualmendes Abbild

{3} {R}

Kreatur — Geist

4/3

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, fügt das Qualmende Abbild jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

- Falls mehrere Karten deinen Friedhof gleichzeitig verlassen, wird diese Fähigkeit nur einmal ausgelöst und fügt nur 1 Schadenspunkt zu.

Quandrix-Befehl

{1} {G} {U}

Spontanzauber

Bestimme zwei —

- Bringe eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl auf die Hand ihres bzw. seines Besitzers zurück.
- Neutralisiere einen Artefakt- oder Verzauberungszauber deiner Wahl.
- Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl.
- Ein Spieler deiner Wahl mischt bis zu drei Karten deiner Wahl aus seinem Friedhof in seine Bibliothek.

- Falls alle Ziele des Quandrix-Befehls illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, hat er keinen Effekt.
 - Falls zumindest 1 Ziel noch legal ist, wenn der Quandrix-Befehl verrechnet werden soll, wird er verrechnet und bewirkt so viel wie möglich.
 - Falls der vierte Modus bestimmt wurde und alle Karten deiner Wahl illegale Ziele sind, wenn der Quandrix-Befehl verrechnet werden soll, aber der Spieler deiner Wahl noch ein legales Ziel ist, mischt jener Spieler immer noch seine Bibliothek.
-

Quintorius der Feldhistoriker

{3}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Elefant, Kleriker

2/4

Geister, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof

verlassen, erzeuge einen 3/2 roten und weißen Geist-

Kreaturenspielstein.

- Falls zwei oder mehr Karten deinen Friedhof als ein einziges Ereignis verlassen, wird Quintorius' letzte Fähigkeit nur einmal ausgelöst. Falls sie deinen Friedhof als separate Ereignisse verlassen, wird sie einmal für jedes Ereignis ausgelöst.

Rasche Wiedergeburt

{B}{G}

Spontanzauber

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Wenn die Kreatur in diesem Zug stirbt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit niedrigerem Manabetrag, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Falls du eine Kreatur bestimmst oder nach einer Kreaturenkarte suchst, die {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Rat der Mentorin

{2}{U}

Hexerei

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn, falls du einen Planeswalker, Druiden, Hexenmeister, Kleriker, Schamanen oder Zauberer kontrollierst.

Hellsicht 1, ziehe dann eine Karte.

- Die ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du den Rat der Mentorin wirkst, unabhängig davon, welche bleibenden Karten du kontrollierst. Wenn diese Fähigkeit verrechnet werden soll, prüft sie, ob du mindestens eine bleibende Karte mit zumindest einem der aufgelisteten Typen bzw. Untertypen kontrollierst. Falls dies der Fall ist, wird der Rat der Mentorin einmal kopiert, nicht einmal für jede dieser bleibenden Karten. Falls du zu diesem Zeitpunkt keine bleibende Karte kontrollierst, die die Voraussetzung erfüllt, wird die ausgelöste Fähigkeit nicht verrechnet und kopiert nicht den Rat der Mentorin.

Rootha, wandelbare Künstlerin

{1}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Ork, Schamane

1/4

{2}, bringe Rootha, wandelbare Künstlerin, auf die Hand ihres Besitzers zurück: Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Die Fähigkeit von Rootha, wandelbare Künstlerin, muss ein Ziel haben, damit sie aktiviert wird. Du kannst sie nicht ohne Ziel aktivieren, um Rootha auf deine Hand zurückzubringen.

Rowan, Gelehrte der Funken

{2} {R}

Legendärer Planeswalker — Rowan

2

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

+1: Rowan, Gelehrte der Funken, fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu. Falls du in diesem Zug drei oder mehr Karten gezogen hast, fügt sie jedem Gegner stattdessen 3 Schadenspunkte zu.

–4: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.“

////

Will, Gelehrter des Frosts

{4} {U}

Legendärer Planeswalker — Will

4

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

+1: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/2 bis zu deinem nächsten Zug.

–3: Ziehe zwei Karten.

–7: Schicke bis zu fünf bleibende Karten deiner Wahl ins Exil. Für jede auf diese Weise ins Exil geschickte bleibende Karte erzeugt ihr Beherrscher einen 4/4 blauen und roten Elementarwesen-Kreaturespielstein.

- Die erste Fähigkeit jeder Seite reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die für Zaubersprüche benötigt wird, die du wirkst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten Fähigkeit von Rowan oder Will) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Für Rowans Emblem kannst du nur einmal {2} bezahlen. Du kannst nicht mehr bezahlen, um den Zauberspruch mehrfach zu kopieren.
- Bei Wills erster Loyalitätsfähigkeit werden alle Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen (d. h. solche, die nicht ihre Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft betreffen), angewendet, nachdem ihre Basis-Stärke und Basis-Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt wurden. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren.

Schädlinge versorgen

{B}{G}

Spontanzauber

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

Erzeuge X 1/1 schwarze und grüne Schädling-Kreaturenspielsteine mit „Wenn diese Kreatur stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu“, wobei X gleich der Stärke der geopferten Kreatur ist.

- Kopien von Schädlinge versorgen verwenden die Stärke der für den ursprünglichen Zauberspruch geopferten Kreatur, um zu ermitteln, wie viele Schädlinge jede Kopie erzeugt. Da die Kopien nicht gewirkt werden, opferst du für sie keine zusätzlichen Kreaturen.

Schlangenkurve

{3}{U}

Hexerei

Erzeuge einen 0/0 grünen und blauen Fraktalwesen-Kreaturenspielstein. Lege X +1/+1-Marken auf ihn, wobei X gleich eins plus der Gesamtanzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten ist, die du besitzt und die sich im Exil oder in deinem Friedhof befinden.

- Die Schlangenkurve selbst befindet sich noch nicht in deinem Friedhof, wenn du den Wert von X ermittelst.
- Falls du verdeckte Karten im Exil besitzt, werden sie beim Wert von X nicht mitgezählt, auch falls du sie dir anschauen darfst und weißt, dass sie Spontanzauber- oder Hexereikarten sind.

Selbstloser Glyphenweber

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/3

Schicke den Selbstlosen Glyphenweber ins Exil: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

////

Tödliche Eitelkeit

{5}{B}{B}{B}

Hexerei

Bestimme eine Kreatur oder einen Planeswalker und zerstöre dann alle anderen Kreaturen und Planeswalker.

- Du kannst die Fähigkeit des Selbstlosen Glyphenwebers nur aktivieren, falls der Selbstlose Glyphenweber im Spiel ist. Nur Kreaturen, die du kontrollierst, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird, erhalten Unzerstörbarkeit. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten sie nicht.
- Sowie die Tödliche Eitelkeit verrechnet wird, bestimmst du, welche Kreatur oder welchen Planeswalker du rettetest. Sobald die Entscheidung gefallen ist, können Spieler nicht mehr darauf antworten, bevor der Rest der Kreaturen und Planeswalker zerstört wird.

- Du kannst eine beliebige Kreatur oder einen beliebigen Planeswalker bestimmen, sogar eine bzw. einen, der bzw. die von einem Gegner kontrolliert wird.
- Du musst eine Kreatur oder einen Planeswalker bestimmen, falls eine bzw. einer im Spiel ist.
- Da die Tödliche Eitelkeit die bleibende Karte, die du rettetest, nicht als Ziel hat, kannst du dafür Kreaturen mit Fluchsicherheit oder Schutz vor Schwarz bestimmen.

Shadrix Silberkiel

{3}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

2/5

Fliegend, Doppelschlag

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du zwei bestimmen. Jeder Modus muss einen anderen Spieler als Ziel haben.

- Ein Spieler deiner Wahl erzeugt einen 2/1 weißen und schwarzen Tintling-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.
 - Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte und verliert 1 Lebenspunkt.
 - Ein Spieler deiner Wahl legt auf jede Kreatur, die er kontrollierst, eine +1/+1-Marke.
- Du kannst genau genau null oder zwei Modi bestimmen. Du kannst nicht nur einen Modus bestimmen. Falls du zwei Modi bestimmst, bestimmst du diese und die Spieler deiner Wahl, sowie du die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel legst.
 - Du kannst einen Spieler als Ziel für den dritten Modus bestimmen, auch falls er keine Kreaturen kontrolliert.

Shaile, Dekanin der Ausstrahlung

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Vogel, Kleriker

1/1

Fliegend, Wachsamkeit

{T}: Lege auf jede Kreatur, die in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, eine +1/+1-Marke.

////

Embrose, Dekan der Schatten

{2}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

4/4

{T}: Lege eine +1/+1-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl. Dann fügt Embrose, Dekan der Schatten, jener Kreatur 2 Schadenspunkte zu.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, stirbt, ziehe eine Karte.

- Falls eine Kreatur in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, aber von einem anderen Spieler kontrolliert wird, wenn Shailes aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, erhält sie trotzdem eine +1/+1-Marke.

Silberkiel-Befehl

{2}{W}{B}

Hexerei

Bestimme zwei —

- Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.
- Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
- Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte und verliert 1 Lebenspunkt.
- Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Kreatur.

- Falls alle Ziele des Silberkiel-Befehls illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, hat er keinen Effekt.
- Falls zumindest 1 Ziel noch legal ist, wenn der Silberkiel-Befehl verrechnet werden soll, wird er verrechnet und bewirkt so viel wie möglich.

Silberkiel-Mundtotmacherin

{W}{B}

Kreatur — Mensch, Kleriker

3/2

Sowie die Silberkiel-Mundtotmacherin ins Spiel kommt, bestimme einen Nichtland-Kartennamen.

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch mit dem bestimmten Namen wirkt, verliert er 3 Lebenspunkte und du ziehst eine Karte.

- Die zweite ausgelöste Fähigkeit der Silberkiel-Mundtotmacherin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

Skurrid-Kolonie

{1}{G}

Kreatur — Eichhörnchen

2/2

Reichweite

Die Skurrid-Kolonie erhält +2/+2, solange du acht oder mehr Länder kontrollierst.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der der Skurrid-Kolonie zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, im Laufe des Zuges unter acht fällt.
- Falls die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, unter acht fällt, verliert die Skurrid-Kolonie den +2/+2-Bonus. Dies kann dazu führen, dass sie durch Schaden, der bereits auf ihr vermerkt ist, stirbt.

Speer der Sterblichkeit

{2} {B} {G}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist.

- 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 des Speers der Sterblichkeit) ab. Der Manabetrag des Speers der Sterblichkeit ist dabei immer 4, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Spektakelmagierin

{1} {U} {R}

Kreatur — Vogel, Schamane

2/2

Fliegend

Spontanzauber und Hexereien mit Manabetrag 5 oder mehr, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Die zweite Fähigkeit der Spektakelmagierin reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die für Zaubersprüche benötigt wird, die du wirkst.
- Die zweite Fähigkeit der Spektakelmagierin betrachtet nur den Manabetrag eines Zauberspruchs, nicht die Kosten, die du für ihn bezahlst. Falls du beispielsweise zwei Spektakelmagierinnen kontrollierst und eine Hexerei mit Manakosten von {4} {U} wirkst, werden die Kosten auf {2} {U} reduziert.
- Falls der Zauberspruch ein {X} in seinen Manakosten hat, verwende den bestimmten Wert für X, um seinen Manabetrag zu ermitteln. Falls du beispielsweise eine Hexerei mit Manakosten {X} {U} wirkst und den Wert 4 für X bestimmst, ist ihr Manabetrag gleich 5.

Steingebundene Mentorin

{1} {R} {W}

Kreatur — Geist, Berater

3/3

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, wende Hellsicht 1 an.

- Falls in deinem Zug mehrere Karten als Teil desselben Ereignisses deinen Friedhof verlassen, wird die Fähigkeit der Steingebundenen Mentorin nur einmal ausgelöst.
-

Strahlende Schriftenträgerin

{2} {R} {W}

Kreatur — Zwerg, Kleriker

2/4

Spontanzauber und Hexereien, die du kontrollierst, haben Lebensverknüpfung.

Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du eine per Zufall bestimmte Spontanzauber- oder Hexereikarte aus deinem Friedhof ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug wirken. Falls ein Zauberspruch, der auf diese Weise gewirkt wurde, auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Du bezahlst beim Wirken der ins Exil geschickten Karte immer noch die Manakosten, und du musst alle für sie geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei mit Lebensverknüpfung, den bzw. die du kontrollierst, dir Schaden zufügt, verlierst und erhältst du gleichzeitig entsprechend viele Lebenspunkte. In diesem Fall bleibt dein Lebenspunktstand unverändert. (Du kannst jedoch Lebenspunkte dazuerhalten, falls der Zauberspruch auch anderen bleibenden Karten und/oder Spielern Schaden zufügt.)
- Manche Spontanzauber und Hexereien weisen andere Dinge an, Schaden zuzufügen, ohne selbst Schaden zuzufügen. In diesen Fällen erhältst du für den Schaden keine Lebenspunkte dazu (es sei denn, die anderen Dinge haben ebenfalls Lebensverknüpfung). Insbesondere bewirkt ein Zauberspruch, der eine Kreatur, die du kontrollierst, anweist zu kämpfen, nicht, dass du Lebenspunkte dazuerhältst.

Strenge Prüfungsaufsicht

{1} {W}

Kreatur — Geist, Kleriker

1/3

Fliegend

Immer wenn eine bleibende Karte ins Spiel kommt und dadurch eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, neutralisiere jene Fähigkeit, es sei denn, ihr Beherrscher bezahlt {2}.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“.
 - Effekte, die modifizieren, wie eine Kreatur ins Spiel kommt, sind keine ausgelösten Fähigkeiten und werden nicht von der Fähigkeit der Strengen Prüfungsaufsicht betroffen. Dazu gehören (ohne darauf beschränkt zu sein) Effekte, die eine bleibende Karte als Kopie einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommen lassen, Effekte, die eine bleibende Karte mit Marken ins Spiel kommen lassen, und Effekte, die eine bleibende Karte getappt ins Spiel kommen lassen.
 - Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn etwas anderes eine Fähigkeit auslöst, werden immer nach der Fähigkeit auf den Stapel gelegt, die sie ausgelöst hat. Die Fähigkeit der Strengen Prüfungsaufsicht wird beispielsweise immer vor der ausgelösten Fähigkeit verrechnet, die sie ausgelöst hat. Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln.
-

Strixhaven-Stadion

{3}

Artefakt

{T}: Erzeuge {C}. Lege eine Punktmarke auf das Strixhaven-Stadion.

Immer wenn dir eine Kreatur Kampfschaden zufügt, entferne eine Punktmarke vom Strixhaven-Stadion.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Gegner Kampfschaden zufügt, lege eine Punktmarke auf das Strixhaven-Stadion. Falls danach zehn oder mehr Punktmarken auf ihm liegen, entferne alle und jener Spieler verliert die Partie.

- Der Begriff „jener Spieler“ bezieht sich auf den Gegner, dem Schaden zugefügt wurde.
- Falls mehrere Kreaturen dir oder einem Gegner gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die entsprechende Fähigkeit des Strixhaven-Stadions entsprechend oft ausgelöst. Du kannst diese Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet.
- Falls in einer Multiplayer-Partie Kreaturen, die du kontrollierst, mehreren Gegnern gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die letzte Fähigkeit mehrmals ausgelöst. Da jedoch die Marken entfernt werden, ist es schwierig (allerdings nicht unmöglich), mehrere Spieler in derselben Kampfphase durch diese Fähigkeit die Partie verlieren zu lassen.
- Ob auf dem Strixhaven-Stadion zehn oder mehr Punktmarken liegen, wird nur geprüft, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird. Insbesondere gilt: Falls du die zehnte Punktmarke auf andere Weise hinzufügst, verliert niemand die Partie ... noch nicht.

Strömungsbildnerin

{2} {U} {U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/2

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}.*)

Wenn die Strömungsbildnerin ins Spiel kommt, schicke eine Spontanzauber- oder Hexereikarte aus deinem Friedhof ins Exil. Lege so viele +1/+1-Marken auf die Strömungsbildnerin, wie die Hälfte des Manabetrags jener Karte, aufgerundet, beträgt.

////

Flammenwerfer-Sonate

{1} {R}

Hexerei

Wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte. Wenn du auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexereikarte abwirfst, fügt die Flammenwerfer-Sonate einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags jener Karte zu.

- Du bestimmst, welche Spontanzauber- oder Hexereikarte ins Exil geschickt wird, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Strömungsbildnerin verrechnet wird. Du musst eine Karte ins Exil schicken, falls möglich.
- Die Flammenwerfer-Sonate geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während sie verrechnet wird, wirfst du eine Karte ab und ziehst dann eine Karte. Wenn du auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexereikarte abwirfst, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel deiner Wahl, dem Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von Effekten, die sagen „Falls du dies tust, ...“ insofern, als Spieler auf die ausgelöste Fähigkeit antworten können und dabei wissen, wie viel Schaden zugefügt wird.
- Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie die Flammenwerfer-Sonate verrechnet wird, kannst du keine Karte abwerfen, aber du ziehst eine Karte. Kein Schaden wird zugefügt.

Talentprobe

{1}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl. Durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek seines bzw. ihres Beherrschers nach einer beliebigen Anzahl an Karten mit demselben Namen wie jener Zauberspruch und schicke sie ins Exil. Der Spieler mischt und zieht dann für jede Karte, die auf diese Weise aus seiner Hand ins Exil geschickt wurde, eine Karte.

- Beim Neutralisieren eines Zauberspruchs wird die Karte normalerweise auf den Friedhof gelegt, sodass du sie dort finden und ins Exil schicken kannst.
- Falls die Rückseite einer modalen doppelseitigen Karte neutralisiert wird, kannst du keine Karten ins Exil schicken, auch nicht diejenige, die du neutralisiert hast, weil diese Karten im Friedhof, auf der Hand und in der Bibliothek nur die Eigenschaften ihrer Vorderseite (einschließlich des Namens) haben.

Tanazir Quandrix

{3}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

4/4

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Wenn Tanazir Quandrix ins Spiel kommt, verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Immer wenn Tanazir Quandrix angreift, kannst du bis zum Ende des Zuges die Basis-Stärke und -Widerstandskraft anderer Kreaturen, die du kontrollierst, zu Tanazir Quandrix' Stärke und Widerstandskraft werden lassen.

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer bleibenden Karte zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie sie bereits hat. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
- Sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, werden Basis-Stärke und -Widerstandskraft anderer Kreaturen, die du kontrollierst, auf Tanazir Quandrix' tatsächliche Stärke und Widerstandskraft gesetzt, nicht nur auf

seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft. Falls sich Tanazir Quandrix' Stärke und/oder Widerstandskraft später im Zug ändern, werden die anderen Kreaturen, die du kontrollierst, davon nicht betroffen.

- Tanazir Quandrix' letzte Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die ihre Stärke oder Widerstandskraft auf einen bestimmten Wert setzen und angewendet werden, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Alle Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen (d. h. solche, die nicht ihre Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft betreffen), werden angewendet, nachdem ihre Basis-Stärke und Basis-Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt wurden. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren.

Tödliches Gebräu

{B} {G}

Hexerei

Jeder Spieler opfert eine Kreatur oder einen Planeswalker. Falls du auf diese Weise eine bleibende Karte geopfert hast, kannst du eine andere bleibende Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Zuerst bestimmt der aktive Spieler, welche Kreatur oder welcher Planeswalker geopfert werden soll. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden all jene bleibenden Karten gleichzeitig geopfert.
- Falls du das Tödliche Gebräu wirkst und Kreaturen oder Planeswalker kontrollierst, sowie es verrechnet wird, musst du eine bzw. einen von ihnen opfern.
- Du bestimmst, welche bleibende Karte (falls überhaupt) du auf deine Hand zurückbringst, sowie das Tödliche Gebräu verrechnet wird, nachdem bleibende Karten geopfert wurden.
- Du kannst nicht dieselbe bleibende Karte zurückbringen, die du geopfert hast.

Traumkauz

{2} {U}

Kreatur — Vogel, Illusion

3/2

Fliegend

Wenn der Traumkauz das Ziel eines Zauberspruchs wird, opfere ihn.

Wenn der Traumkauz stirbt, lerne eine Lektion. *(Du kannst eine Lektion-Karte von außerhalb der Partie, die du besitzt, offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen, oder eine Karte abwerfen und dann eine Karte ziehen.)*

- Falls der Traumkauz das Ziel eines Zauberspruchs wird, wird er geopfert, bevor der Zauberspruch verrechnet wird. Falls er das einzige Ziel jenes Zauberspruchs ist, wird der Zauberspruch vom Stapel entfernt, anstatt ihn zu verrechnen, und keine seiner Anweisungen wird ausgeführt.
-

Unter Büchern begraben
{4} {U}
Spontanzauber
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger,
falls er eine angreifende Kreatur als Ziel hat.
Lege eine Kreatur deiner Wahl als zweite Karte von oben
in die Bibliothek ihres Besitzers.

- Falls der Beherrscher der Kreatur deiner Wahl null Karten in seiner Bibliothek hat, wenn Unter Büchern begraben verrechnet wird, wird die Kreatur zur obersten Karte seiner Bibliothek.

Uvilda, Dekanin der Perfektion
{2} {U}
Legendäre Kreatur — Dschinn, Zauberer
2/2
{T}: Du kannst eine Spontanzauber- oder Hexereikarte
aus deiner Hand ins Exil schicken und drei
Feinschliffmarken auf sie legen. Sie erhält „Zu Beginn
deines Versorgungssegments und falls sich diese Karte
im Exil befindet, entferne eine Feinschliffmarke von ihr“
und „Wenn die letzte Feinschliffmarke von dieser Karte
entfernt wird und falls sie sich im Exil befindet, kannst
du sie wirken. Falls du sie auf diese Weise wirkst, kostet
sie beim Wirken {4} weniger.“

////

Nassari, Dekan des Ausdrucks
{3} {R} {R}
Legendäre Kreatur — Ifrit, Schamane
4/4
Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du die
oberste Karte der Bibliothek jedes Gegners ins Exil. Bis
zum Ende des Zuges kannst du Zaubersprüche von
diesen ins Exil geschickten Karten wirken, und um sie zu
wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana
einer beliebigen Farbe.
Immer wenn du einen Zauberspruch aus dem Exil wirkst,
lege eine +1/+1-Marke auf Nassari, Dekan des
Ausdrucks.

- Nachdem die letzte Feinschliffmarke entfernt wurde, ist das Wirken des Zauberspruchs optional. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Falls ein Effekt es dir verbietet, die Karte zu wirken, oder du dich entscheidest, sie nicht zu wirken, bleibt sie ohne Feinschliffmarken im Exil, und du kannst sie später nicht mehr wirken.
- Die Kostenreduktion von Uvilda, Dekanin der Perfektion, reduziert nicht die Menge an farbigem Mana in den Kosten des Zauberspruchs.
- 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 von Uvilda, Dekanin der Perfektion) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Mit Nassari, Dekan des Ausdrucks, schickst du Karten aufgedeckt ins Exil. Beim Wirken dieser Zaubersprüche musst du die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen für Zaubersprüche beachten.

- Karten, die du mit Nassaris Fähigkeit ins Exil geschickt hast und nicht spielst, bleiben im Exil. Du kannst diese Karten in späteren Zügen nicht mehr wirken, obwohl Nassaris Fähigkeit dir jedes Mal, wenn sie verrechnet wird, neue Karten gibt, unter denen du wählen kannst.
- Nassaris letzte Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du einen beliebigen Zauberspruch aus dem Exil wirkst, nicht nur die Karten, die mit seiner ersten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.

Valentin, Dekan des Blutes

{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Hexenmeister

1/1

Bedrohlich, Lebensverknüpfung

Falls eine Nichtspielsteinkreatur, die ein Gegner kontrolliert, sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil. Wenn du dies tust, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 1/1 schwarzen und grünen Schädling-Kreaturenspielstein mit „Wenn diese Kreatur stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.“

////

Lisette, Dekanin der Wurzeln

{2}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Druide

4/4

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Jene Kreaturen verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Falls eine Nichtspielsteinkreatur, die ein Gegner kontrolliert, sterben würde, und sowohl Valentin als auch ein anderer Effekt versuchen, sie stattdessen ins Exil zu schicken, bestimmt jener Gegner, welcher Effekt angewendet wird. Falls Valentins Effekt aufgrund dieser Entscheidung letztendlich nicht angewendet wird, wird die ausgelöste Fähigkeit, die es dir erlaubt, {2} zu bezahlen, nicht ausgelöst, auch falls die Kreaturenkarte ins Exil geschickt wird.
- Falls du zum selben Zeitpunkt Lebenspunkte dazuerhältst, zu dem einer Kreatur, die du kontrollierst, tödlicher Schaden zugefügt wird, stirbt die Kreatur, bevor Lisettes Fähigkeit eine +1/+1-Marke auf sie legen kann.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst“, wird für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast.
- Du darfst für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal {1} bezahlen.
- 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 eine „immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst“-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.

Velomachus Kundhort

{5} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

5/5

Fliegend, Wachsamkeit, Eile

Immer wenn Velomachus Kundhort angreift, schaue dir die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag kleiner oder gleich der Stärke von Velomachus Kundhort wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Wenn Velomachus Kundhorts ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, lässt sie dich sofort einen Zauberspruch wirken und dabei seine Zeitpunkts-Einschränkungen ignorieren. Sie erlaubt es dir nicht, den Zauberspruch später im Zug zu wirken.
- Falls du dich entscheidest, auf diese Weise keinen Zauberspruch zu wirken, werden alle Karten in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek gelegt.
- Falls du einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, musst du 0 als Wert für X bestimmen.

Verschlingende Ranken

{1} {G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Wenn die bleibende Karte, die du nicht kontrollierst, in diesem Zug stirbt, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

- Die Verschlingenden Ranken erzeugen eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn die Kreatur oder der Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den du nicht kontrollierst, in diesem Zug stirbt, auch falls sie bzw. er nicht aufgrund des Schadens gestorben ist, der zugefügt wurde, sowie die Verschlingenden Ranken verrechnet wurden.

Verschneiter Tag

{4} {U} {U}

Spontanzauber

Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Sie enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

- Falls du Ziele für den Verschneiten Tag bestimmst, sowie du ihn wirkst, und keines der Ziele legal ist, wenn er verrechnet werden soll, wird er vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt. Du ziehst keine Karten und wirfst keine ab.

- Du kannst getappte Kreaturen als Ziele bestimmen. Sie enttappen nicht während des nächsten Enttapsegmentes ihrer Beherrscher.

Verschörungstheoretiker

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

Immer wenn der Verschörungstheoretiker angreift, kannst du {1} bezahlen und eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

Immer wenn du eine oder mehrere Nichtland-Karten abwirfst, kannst du eine davon aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, kannst du sie in diesem Zug wirken.

- Während die Fähigkeit des Verschörungstheoretikers verrechnet wird, kannst du nicht mehrmals {1} bezahlen und eine Karte abwerfen, um mehr Karten zu ziehen.
- Die Karte, die von der zweiten Fähigkeit ins Exil geschickt wird, wird aufgedeckt ins Exil geschickt. Wenn sie gewirkt wird, gelten die normalen Spielregeln zum Wirken dieser Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls es beispielsweise eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist. In den meisten Fällen gilt: Falls du eine Nicht-Spontanzauber-Karte im Zug eines Gegners ins Exil schickst, kannst du sie nicht in diesem Zug wirken.

Versierte Alchemistin

{3}{G}

Kreatur — Elf, Druiden

2/5

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{T}: Erzeuge X Mana genau einer beliebigen Farbe, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Die zweite Fähigkeit der Versierten Alchemistin zählt, wie viele Lebenspunkte du insgesamt dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug verloren hast. Falls du beispielsweise 3 Lebenspunkte verloren und früher im Zug 3 Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeugst du drei Mana.

Verstärkender Trank

{G}

Spontanzauber

Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Der Verstärkende Trank zählt, wie viele Lebenspunkte du insgesamt dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug verloren hast. Falls du beispielsweise 2

Lebenspunkte verloren und früher im Zug 3 Lebenspunkte dazuerhalten hast, erhältst du durch den Verstärkenden Trank 2 weitere Lebenspunkte dazu, und die Kreatur deiner Wahl erhält +5/+5.

Versuchung durch die Oriq

{1}{U}{U}{U}

Hexerei

Übernimm von jedem Gegner die Kontrolle über bis zu eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger, die bzw. den jener Spieler kontrolliert.

- Der kontrolleverändernde Effekt der Versuchung durch die Oriq ist dauerhaft.
 - Du kannst in dem Zug, indem du die Kontrolle über eine Kreatur übernimmst, weder mit ihr angreifen noch ihre Fähigkeiten mit {T} in ihren Kosten aktivieren, es sei denn, sie hat Eile.
-

Vertrauter des Steinbinders

{W}

Kreatur — Geist, Hund

1/1

Immer wenn in deinem Zug eine oder mehrere Karten ins Exil geschickt werden, lege eine +1/+1-Marke auf den Vertrauten des Steinbinders. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Falls in deinem Zug mehrere Karten als Teil desselben Ereignisses ins Exil geschickt werden, wird die ausgelöste Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
-

Verwegener Verstärkungszauberer

{1}{G}

Kreatur — Elf, Druide

2/2

{4}{G}: Verdopple bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft des Verwegenen Verstärkungszauberers.

- Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält diese Kreatur +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie dieser Effekt angewendet wird. Dasselbe gilt für die Widerstandskraft.
 - Falls die Stärke einer Kreatur weniger als 0 beträgt, wenn diese verdoppelt wird, erhält diese Kreatur stattdessen -X/-0, wobei X gleich dem Betrag ihrer Stärke unter 0 ist. Falls z. B. ein Effekt dem Verwegenen Verstärkungszauberer -4/-0 gegeben hat, sodass er eine -2/2 Kreatur ist, führt das Verdoppeln seiner Stärke und Widerstandskraft dazu, dass er -2/+2 erhält und zu einer -4/4 Kreatur wird.
-

Wachstumssequenz

{1}{G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-

Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

Das Land wird zu einer 0/0 grünen und blauen

Fraktalwesen-Kreatur, die immer noch ein Land ist. Lege

für jedes Land, das in diesem Zug unter deiner Kontrolle

ins Spiel gekommen ist, eine +1/+1-Marke auf sie.

- Das Land ist keine Kreatur, sowie es ins Spiel kommt, es sei denn, ein anderer Effekt macht es zu einer. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst.
 - Beim letzten Satz der Fähigkeit der Wachstumssequenz wird das Land, das sie ins Spiel gebracht hat, mitgezählt.
-

Wanderndes Urzeitwesen

{5}

Kreatur — Avatar

4/4

Immer wenn ein Gegner einen Spontanzauber oder eine

Hexerei wirkt, kann er {2} bezahlen. Falls er dies nicht

tut, kannst du den Zauberspruch kopieren. Du kannst

neue Ziele für die Kopie bestimmen.

////

Erkundung der Fernländer

{3}

Hexerei

Jeder Spieler schaut sich die obersten fünf Karten seiner

Bibliothek an und kann davon eine Länderkarte und/oder

eine Spontanzauber- oder Hexereikarte offen vorzeigen.

Jeder Spieler nimmt die Karten, die auf diese Weise

offen vorgezeigt wurden, auf seine Hand und legt den

Rest in beliebiger Reihenfolge unter seine Bibliothek.

Jeder Spieler erhält 3 Lebenspunkte dazu.

- Bei der ausgelösten Fähigkeit des Wandernden Urzeitwesens bestimmt der Gegner, ob er {2} bezahlt, bevor sein Zauberspruch verrechnet wird. Falls er nicht {2} bezahlt, wird deine Kopie vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
 - Der Oracle-Text von Erkundung der Fernländer wurde aktualisiert. Den offiziellen Text findest du oben. Insbesondere ist das Vorzeigen einer Länderkarte oder einer Hexerei- oder Spontanzauberkarte optional. Ein Spieler, der keine solcher Karten vorzeigt (weil er es nicht kann oder nicht möchte), legt alle Karten, die er betrachtet hat, in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek. Jeder Spieler erhält 3 Lebenspunkte dazu, unabhängig davon, ob er eine Karte vorgezeigt hat oder nicht.
 - Während die Erkundung der Fernländer verrechnet wird, zeigt zuerst der aktive Spieler die Karten, die er auf seine Hand nehmen wird, offen vor. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben.
-

Weise der Symmetrie

{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

0/2

Fliegend

Magiefertigkeit — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst, hat eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Basis-Stärke 2 bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Weisen der Symmetrie überschreibt alle bisherigen Effekte, die die Stärke der Kreatur deiner Wahl auf einen bestimmten Wert setzen. Andere Effekte, die ihre Stärke auf einen bestimmten Wert setzen und angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Alle Effekte, die die Stärke einer Kreatur modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen (d. h. solche, die nicht ihre Basis-Stärke betreffen), werden angewendet, nachdem ihre Basis-Stärke auf einen bestimmten Wert gesetzt wurde. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke modifizieren.

Weiser der Manifestation

{g/u} {g/u} {g/u} {g/u}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Wenn der Weise der Manifestation ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 grünen und blauen Fraktalwesen-Kreaturenspielstein. Lege X +1/+1-Marken auf ihn, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand ist.

- X ist die Anzahl der Karten auf deiner Hand, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Weisen der Manifestation verrechnet wird.

Zimone, Quandrix-Genie

{G} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/2

{1}, {T}: Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen.

{4}, {T}: Ziehe eine Karte. Falls du acht oder mehr Länder kontrollierst, ziehe stattdessen zwei Karten.

- Was dich Zimones erste Fähigkeit tun lässt, ist nicht dasselbe wie das Spielen eines Landes. Sowie sie verrechnet wird, kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen, auch falls du kein Land mehr spielen kannst oder es der Zug eines anderen Spielers ist.
 - Zimones letzte Fähigkeit zählt die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, sowie sie verrechnet wird, nicht sowie du sie aktivierst.
-

Zugangstunnel
Land
{T}: Erzeuge {C}.
{3}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder weniger kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Sobald eine Kreatur mit Stärke 3 oder weniger geblockt wurde, führt die zweite Fähigkeit des Zugangstunnels nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl größer als 3 ist, wenn die zweite Fähigkeit des Zugangstunnels verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Wird die Stärke der Kreatur jedoch auf über 3 erhöht, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kann sie in diesem Zug weiterhin nicht geblockt werden.

STRIXHAVEN: MYSTISCHES ARCHIV – KARTENSPEZIFISCHES

Begierde des Verstands
{4}{U}{U}
Hexerei
Mische deine Bibliothek. Schicke dann die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du sie spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
Sturm (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde.*)

- Jede Kopie, die du wegen der ausgelösten Sturm-Fähigkeit erzeugst, löst deine Magiefertigkeit-Fähigkeiten aus.
 - Obwohl jede Kopie der Begierde des Verstands dich anweist, deine Bibliothek zu mischen und eine einzelne Karte ins Exil zu schicken, einigen sich die Spieler häufig auf eine Abkürzung und mischen nur einmal, bevor sie die entsprechende Anzahl an Karten ins Exil schicken. Diese Abkürzung sollte nur verwendet werden, wenn zwischen dem Verrechnen der einzelnen Kopien nichts geschieht, was die Reihenfolge der Bibliothek ändert.
 - Die Karten werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
 - Alle von der Begierde des Verstands ins Exil geschickten Karten, die nicht in diesem Zug gespielt werden, bleiben im Exil. Sie können in späteren Zügen nicht mehr gespielt werden.
 - Die Kopien 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 von der Hand eines Spielers gewirkt wurden, und Zaubersprüche, die neutralisiert 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.
-

Blitzhelix
{R} {W}
Spontanzauber
Die Blitzhelix fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Falls das bestimmte Ziel illegal ist, wenn die Blitzhelix verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst nicht 3 Lebenspunkte dazu.

Blutzoll
{G} {G}
Hexerei
Bis zum Ende des Zuges kannst du jedes Mal, das du eine Manafähigkeit aktivieren könntest, 1 Lebenspunkt bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge {C}.

- Sobald dein Lebenspunktstand gleich 0 ist, kannst du keine Lebenspunkte mehr bezahlen, auch falls du irgendwie die Partie noch nicht verloren hast.

Chaosschleife
{2} {R}
Spontanzauber
Der Besitzer einer bleibenden Karte deiner Wahl mischt sie in seine Bibliothek und deckt dann die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Falls es eine bleibende 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 die bleibende Karte 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 bleibende Karte ist eine Karte mit einem oder mehreren der folgenden Kartentypen: Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land oder Planeswalker.
- Falls die aufgedeckte Karte eine bleibende 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 bleibende Karte ist, bleibt sie oben auf der Bibliothek.

Dämonischer Lehrmeister
{1} {B}
Hexerei
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Du zeigst die Karte, die du findest, nicht offen vor. Falls dein Gegner dich fragt, welche Karte du gefunden hast, versucht er, dich hereinzulegen. Rate ihm, das nicht zu tun. Du hast *Dämonen* auf deiner Seite.

Dem Sturm trotzen

{1}{G}

Spontanzauber

Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

Sturm (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde.*)

- Jede Kopie, die du wegen Sturm erzeugst, löst deine Magiefertigkeit-Fähigkeiten aus.
- Die Kopien 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 von der Hand eines Spielers gewirkt wurden, und Zaubersprüche, die neutralisiert 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.

Dorfrituale

{B}

Spontanzauber

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

Ziehe zwei Karten.

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.

Elektrolysieren

{1}{U}{R}

Spontanzauber

Elektrolysieren fügt 2 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein oder zwei Ziele deiner Wahl du bestimmst.

Ziehe eine Karte.

- Du teilst den Schaden auf, sowie du Elektrolysieren wirkst, nicht sowie es verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. Anders ausgedrückt: Sowie du Elektrolysieren wirkst, bestimmst du, ob es einem einzelnen Ziel 2 Schadenspunkte oder zwei Zielen je 1 Schadenspunkt zufügt.
- Falls Elektrolysieren zwei Kreaturen als Ziel hat und eine ein illegales Ziel wird, wird dem verbliebenen Ziel 1 Schadenspunkt zugefügt, nicht 2. Du ziehst dennoch eine Karte.

- Falls alle bestimmten Ziele illegal sind, wenn Elektrolysieren verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Schaden wird zugefügt und du ziehst keine Karte.
-

Eliminieren
{1} {B}
Spontanzauber
Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner
Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger.

- Falls eine Kreatur oder ein Planeswalker im Spiel {X} in ihren bzw. seinen Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
 - Der Manabetrag eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, ist 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat die umgewandelten Manakosten dessen, was er kopiert.
-

Funkenraub
{W} {B}
Spontanzauber
Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl mit
Manabetrag 4 oder mehr ins Exil.

- Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
-

Gedankenwirbel
{U}
Spontanzauber
Ziehe drei Karten und lege dann zwei Karten aus deiner
Hand in beliebiger Reihenfolge oben auf deine
Bibliothek.

- Du ziehst drei Karten und legst zwei Karten zurück, während der Gedankenwirbel verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
-

Göttliches Gambit
{W} {W}
Hexerei
Schicke ein Artefakt, eine Kreatur oder eine
Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner
kontrolliert, ins Exil. Jener Spieler kann eine bleibende
Karte aus seiner Hand ins Spiel bringen.

- Eine bleibende Karte ist eine Karte mit einem oder mehreren der folgenden Kartentypen: Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land oder Planeswalker.
- Falls das Artefakt, die Kreatur oder die Verzauberung ein illegales Ziel ist, wenn das Göttliche Gambit verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler bringt Karten ins Spiel.

- Falls der Spieler bestimmt, eine doppelseitige Karte ins Spiel zu bringen, kommt sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel. Dies kann der Spieler nur tun, falls die Vorderseite der Karte eine bleibende Karte ist.
- Auf der deutschen Version der Karte hat sich der Fehlerteufel eingeschlichen. Der oben aufgeführte Text ist korrekt (es kann eine *bleibende Karte* ins Spiel gebracht werden).

Herannahen der zweiten Sonne

{6} {W}

Hexerei

Falls dieser Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt wurde und du in dieser Partie bereits einen anderen Zauberspruch namens Herannahen der zweiten Sonne gewirkt hast, gewinnst du die Partie. Anderenfalls lege Herannahen der zweiten Sonne als siebte Karte von oben in die Bibliothek ihres Besitzers und du erhältst 7 Lebenspunkte dazu.

- Wechselt eine Karte die Zone, wird sie fortan als ein neues Objekt betrachtet. Du kannst also dieselbe Karte Herannahen der zweiten Sonne in einem späteren Zug ein weiteres Mal wirken, dies gilt dann als „anderer Zauberspruch“ namens Herannahen der zweiten Sonne.
- Falls du weniger als sechs Karten in deiner Bibliothek hast, wird das Herannahen der zweiten Sonne unter deine Bibliothek gelegt. Anderenfalls legst du das Herannahen der zweiten Sonne unter die obersten sechs Karten deiner Bibliothek, ohne diese anzusehen.
- Das zweite Herannahen der zweiten Sonne muss aus deiner Hand gewirkt werden, das erste kann aus einer beliebigen Zone gewirkt worden sein.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs wird nicht gewirkt und gilt daher weder als erstes noch als zweites Wirken des Herannahens der zweiten Sonne.
- Sowie das zweite Herannahen der zweiten Sonne verrechnet wird, wird nur geprüft, ob das erste gewirkt wurde und nicht, ob es verrechnet wurde. Falls dein erstes Herannahen der zweiten Sonne neutralisiert wurde, gewinnst du trotzdem die Partie, sowie das zweite verrechnet wird.
- Das Herannahen der zweiten Sonne hat erst dann einen Effekt, wenn es verrechnet wird. Falls das zweite Exemplar, das du wirkst, neutralisiert wird, gewinnst du die Partie nicht.

Krosas Eingriff

{2} {G}

Spontanzauber

Sekundenbruchteil (*Solange dieser Zauberspruch sich auf dem Stapel befindet, können Spieler keine Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, die keine Manafähigkeiten sind.*)

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

- Spieler erhalten immer noch Priorität, solange sich eine Karte mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.
- Sekundenbruchteil verhindert nicht, dass Spieler Manafähigkeiten aktivieren.

- Sekundenbruchteil verhindert nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls dies geschieht, legt ihr Beherrscher sie auf den Stapel und wählt Ziele dafür, falls nötig. Diese Fähigkeiten werden ganz normal verrechnet.
- Sekundenbruchteil verhindert nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten wie diejenige des von Rowan, Gelehrte der Funken, erzeugten Emblems Zaubersprüche kopieren.
- Sekundenbruchteil verhindert nicht, dass Spieler besondere Aktionen ausführen. Insbesondere können Spieler verdeckte Kreaturen aufdecken, solange sich ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.
- Einen Zauberspruch mit Sekundenbruchteil zu wirken, betrifft nicht die Zaubersprüche und Fähigkeiten, die sich bereits auf dem Stapel befinden.
- Falls das Verrechnen einer ausgelösten Fähigkeit das Wirken eines Zauberspruchs enthält, kann dieser nicht gewirkt werden, falls sich eine Karte mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.

Kultivieren

{2}{G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten, zeige sie offen vor, bringe eine davon getappt ins Spiel, nimm die andere auf deine Hand und mische danach.

- Falls du dich entscheidest, nur ein Standardland zu finden, bringst du es getappt ins Spiel.

Landschenkung

{1}{W}

Hexerei

Falls ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu drei Ebene-Karten, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Die Landschenkung hat keinen Effekt, falls jeder deiner Gegner gleich viele oder weniger Länder hat als du.
- Du kannst Nichtstandardland-Karten finden, falls sie den Landtyp Ebene haben.

Mizzix' Meisterstück

{3}{R}

Hexerei

Schicke eine Karte deiner Wahl, die ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist, aus deinem Friedhof ins Exil.

Kopiere jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte.

Du kannst die Kopien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Schicke Mizzix' Meisterstück ins Exil.

Überlast {5}{R}{R}{R} *(Du kannst diesen Zauber für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, verändere seinen Text, indem du alle Vorkommen von „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“ ersetzt.)*

- Das Kopieren der Karten löst keine Magiefertigkeit-Fähigkeiten aus, das Wirken jener Kopien aber schon.
- Falls Mizzix' Meisterstück mehrere Karten ins Exil geschickt hat, kannst du die Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken. Die letzte Kopie, die du wirkst, ist die erste, die verrechnet wird.
- Falls du eine der Kopien nicht wirkst (z. B. weil es keine legalen Ziele gibt oder du nicht möchtest), hört die Kopie auf zu existieren.
- Mizzix' Meisterstück ist immer noch auf dem Stapel, sowie es verrechnet wird. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, wird Mizzix' Meisterstück weder vom ersten Teil des Effekts ins Exil geschickt noch kopiert.
- Die Kopien werden während der Verrechnung von Mizzix' Meisterstück erzeugt und gewirkt. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Kopie abhängen, werden ignoriert. Andere Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [Name] nur während des Kampfes“).
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls die Kopie {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.
- Die Karten bleiben im Exil, unabhängig davon, was mit den Kopien geschieht.

Natürliche Ordnung

{2}{G}{G}

Hexerei

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

Durchsuche deine Bibliothek nach einer grünen Kreaturenkarte, bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Das Opfern einer grünen Kreatur ist Teil der Kosten der Natürlichen Ordnung. Du kannst nicht mehrere Kreaturen opfern, um mehrere Kreaturenkarten zu suchen, und du kannst die Natürliche Ordnung nicht wirken, falls du keine grünen Kreaturen kontrollierst.
- Spieler können auf diesen Zauberspruch erst antworten, nachdem er gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst, oder um dich zu zwingen, eine andere Kreatur zu opfern.
- Falls ein Effekt die Natürliche Ordnung kopiert, während sie auf dem Stapel liegt, opferst du keine weitere Kreatur.

Ranken der Pein

{2} {B} {B}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

Sturm (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.*)

- Jede Kopie, die du wegen Sturm erzeugst, löst deine Magiefertigkeit-Fähigkeiten aus.
- Die Kopien 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 von der Hand eines Spielers gewirkt wurden, und Zaubersprüche, die neutralisiert 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.
- Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen. Du kannst für jede Kopie unterschiedliche wählen.

Raub des Erstgeborenen

{R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger. Enttappe sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Der Raub des Erstgeborenen kann jede beliebige Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger als Ziel haben, auch eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.
- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über die an sie angelegten Auren oder Ausrüstungen übernimmst.

Schmerzvolle Reue

{1} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst entweder davon eine Nichtland-Karte oder eine Karte aus seinem Friedhof. Schicke die bestimmte Karte ins Exil. Du verlierst 1 Lebenspunkt.

- Falls du eine Karte aus dem Friedhof bestimmst, kann es eine Länderkarte sein.
- Du musst eine Karte, die ins Exil geschickt werden soll, bestimmen, falls möglich. Falls sich beispielsweise auf der Hand des Gegners keine Nichtland-Karten befinden, musst du eine Karte aus seinem Friedhof ins Exil schicken.
- Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du eine Karte bestimmst, und dem Zeitpunkt, zu dem sie ins Exil geschickt wird, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
- Falls sich auf der Hand des Gegners deiner Wahl keine Nichtland-Karten und in seinem Friedhof keine Karten befinden, verlierst du nur 1 Lebenspunkt.

Schwerter zu Pflugscharen

{W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr Beherrscher erhält Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke dazu.

- Die Anzahl an Lebenspunkten, die der Beherrscher der Kreatur dazuerhältst, ist gleich der Stärke der Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte.
- Falls die Stärke der Kreatur negativ ist, verliert ihr Beherrscher weder Lebenspunkte, noch erhält er welche dazu.

Strategische Planung

{1}{U}

Hexerei

Schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.

- Falls du weniger als drei Karten in deiner Bibliothek hast, schaust du sie dir alle an, nimmst eine auf deine Hand und legst den Rest auf deinen Friedhof.

Teferis Schutzbann

{2}{W}

Spontanzauber

Bis zu deinem nächsten Zug kann sich dein Lebenspunktstand nicht verändern und du erhältst Schutz vor allem. Alle bleibenden Karten, die du kontrollierst, destabilisieren sich. (*Während sie destabilisiert sind, werden sie behandelt, als würden sie nicht existieren. Bevor du während deines Enttappsegments enttappst, stabilisieren sie sich wieder.*) Schicke Teferis Schutzbann ins Exil.

----- Schwerpunkt der folgenden Regelauslegungen ist das Schlüsselwort „Schutz vor allem“ -----

- Falls ein Spieler Schutz vor allem hat, bedeutet das drei Dinge: (1) Jeglicher Schaden, der dem Spieler zugefügt würde, wird verhindert. (2) Auren können nicht an den Spieler angelegt werden. (3) Der 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 Lebenspunktstand nicht verändern kann -----

- Zaubersprüche und Fähigkeiten, die normalerweise dazu führen würden, dass du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, werden immer noch verrechnet, solange sich dein Lebenspunktstand 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. Dein Lebenspunktstand kann sich zwar nicht verändern, trotzdem hat der Schaden in diesem Fall alle anderen Effekte (z. B. Effekte von Lebensverknüpfung oder Infizieren), die er möglicherweise sonst hätte (außer dem Effekt, dass du entsprechend viele Lebenspunkte verlierst). Ausgelöste Fähigkeiten und Effekte können sehen, dass Schaden zugefügt wurde, obwohl sich dein Lebenspunktstand nicht verändert 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 dazuzuerhalten. 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 eine bleibende Karte destabilisiert ist, wird sie behandelt, als würde sie nicht existieren. Sie kann 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 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 eine bleibende Karte destabilisiert wird.
- 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 Ausrüstung, die sich destabilisiert und dabei an eine bleibende Karte angelegt ist, die sich destabilisiert, stabilisiert sich zusammen mit dieser bleibenden Karte und ist immer noch an sie angelegt.
- Jede Aura und Ausrüstung, die du kontrollierst und die an eine bleibende Karte angelegt ist, die sich nicht destabilisiert, stabilisiert sich an diese bleibende Karte angelegt, falls sie immer noch an diese bleibende Karte 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.
- Bleibende Karten mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten 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.
- Dadurch, dass sich eine bleibende Karte destabilisiert, hat ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel, falls er bzw. sie jene bleibende Karte 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 bleibenden Karten erst im nächsten Enttappsegment, das du tatsächlich hast, aber du hast nicht länger 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 eine bleibende Karte eines anderen Spielers übernimmst und sie sich destabilisiert, und falls die Dauer des kontrollverändernden Effekts endet, bevor sie sich stabilisiert, stabilisiert sich jene bleibende Karte 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.

Tezzerets Gambit

{3}{u/p}

Hexerei

{u/p} kann entweder mit {U} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.)

Ziehe zwei Karten und führe dann Wucherung durch.

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

- Eine Karte mit phyrexianischen Manasymbolen in ihren Manakosten hat alle Farben, die in diesen Manakosten auftauchen, unabhängig davon, wie die Kosten bezahlt wurden.

- Um den Manabetrag einer Karte mit phyrexianischen Manasymbolen in den Kosten zu berechnen, zählst du jedes phyrexianische Manasymbol als 1. Tezzerets Gambit hat immer Manabetrag 4.
- Sowie du einen Zauberspruch mit einem oder mehreren phyrexianischen Manasymbolen in den Kosten wirkst, bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem du den Modus des Zauberspruchs oder einen Wert für X bestimmen würdest, wie du für jedes phyrexianische Manasymbol bezahlst.
- Falls du 1 Lebenspunkt oder weniger hast, kannst du nicht 2 Lebenspunkte bezahlen.
- Phyrexianisches Mana ist keine Farbe. Spieler können kein phyrexianisches Mana erzeugen.

Traubenkartusche

{1} {R}

Hexerei

Die Traubenkartusche fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

Sturm (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.*)

- Jede Kopie, die du wegen Sturm erzeugst, löst deine Magiefertigkeit-Fähigkeiten aus.
- Die Kopien 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 von der Hand eines Spielers gewirkt wurden, und Zaubersprüche, die neutralisiert oder 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.
- Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen. Dabei kannst du für jede Kopie andere Ziele bestimmen.

Treuloses Plündern

{R}

Hexerei

Ziehe zwei Karten und wirf dann zwei Karten ab.

Rückblende {2} {R} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen von zwei Karten passiert, während das Treulose Plündern verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Trutziger Schlag
{W}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.
Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Trutzige Schlag verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.
-

Ursprünglicher Befehl
{3}{G}{G}
Hexerei
Bestimme zwei —

- Ein Spieler deiner Wahl erhält 7 Lebenspunkte dazu.
- Lege eine bleibende Karte deiner Wahl, die keine Kreatur ist, oben auf die Bibliothek ihres Besitzers.
- Ein Spieler deiner Wahl mischt seinen Friedhof in seine Bibliothek.
- Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Die Modi des Ursprünglichen Befehls werden in der aufgeführten Reihenfolge ausgeführt. Falls du eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist, oben auf die Bibliothek ihres Besitzers legst und jenen Spieler seinen Friedhof in seine Bibliothek mischen lässt, wird die Karte hineingemischt.
 - Der Ursprüngliche Befehl wird erst auf deinen Friedhof gelegt, nachdem er verrechnet wurde. Das bedeutet, dass er nicht durch seinen eigenen Effekt in deine Bibliothek gemischt wird, falls du dich selbst als Ziel für seinen dritten Modus bestimmst.
 - Falls der Ursprüngliche Befehl mit zwei Zielen gewirkt wird und eines der Ziele illegal ist, wenn er verrechnet werden soll, wird er verrechnet und bewirkt bei den legalen Zielen, die noch legal sind, so viel wie möglich.
-

Urzas Zorn
{2}{R}
Spontanzauber
Bonus {8}{R} (*Du kannst zusätzlich {8}{R} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)
Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.
Urzas Zorn fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, fügt er der bleibenden Karte oder dem Spieler stattdessen 10 Schadenspunkte zu und der Schaden kann nicht verhindert werden.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Urzas Zorn immer noch als Ziel haben. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird, wird Urzas Zorn nicht neutralisiert, aber zusätzliche Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.

- Falls das Ziel für Urzas Zorn ein illegales Ziel wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und ohne Effekt auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Dies gilt auch, falls sein Schaden nicht verhindert werden kann und obwohl er nicht neutralisiert werden kann.
-

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 (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.)

- 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 von Verflüchtigen 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 (vielleicht 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.
-

Verlockung der Möglichkeiten

{1} {R}

Spontanzauber

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

Ziehe zwei Karten.

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

Wachstumsspirale

{G} {U}

Spontanzauber

Ziehe eine Karte. Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Der Effekt der Wachstumsspirale zählt nicht als Spielen eines Landes. Sie kann auch eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls es nicht dein Zug ist oder falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.
-

Wille der Götter

{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor einer Farbe, die du bestimmst. *(Sie kann von nichts dieser Farbe geblockt oder als Ziel bestimmt werden, Schaden zugefügt bekommen oder verzaubert oder ausgerüstet werden.)*

Hellsicht 1.

- Du bestimmst die Farbe, sowie der Wille der Götter verrechnet wird. Sobald die Farbe bestimmt wurde, können Spieler nicht mehr darauf antworten.
 - Du kannst nicht „Artefakt“ oder „farblos“ bestimmen, sowie du für den Willen der Götter eine Farbe wählen musst, da dies keine Farben sind.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Wille der Götter verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl durch den Willen der Götter Schutz vor Weiß erhält, wird der Wille der Götter normal fertig verrechnet. Du wendest Hellsicht 1 an.
-

Wirbelnde Verweigerung

{2}{U}

Spontanzauber

Für jeden Zauberspruch und jede Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, sein bzw. ihr Beherrscher bezahlt {4}.

- Nur aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten verwenden den Stapel. Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Andere Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
 - Beim Verrechnen der Wirbelnden Verweigerung bestimmt zuerst der Gegner, dessen Zug es ist (oder, falls es dein Zug ist, der nächste Gegner in Zugreihenfolge), für welche Zaubersprüche und/oder Fähigkeiten er bezahlen möchte, und bezahlt dann den entsprechenden Betrag. Dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Dann werden alle Zaubersprüche und Fähigkeiten, für die nicht bezahlt wurde, gleichzeitig neutralisiert.
-

Zeitschleife

{3}{U}{U}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl erhält nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

- Falls mehrere Effekte, die einen „zusätzlichen Zug“ erzeugen, im selben Zug verrechnet werden, werden die zusätzlichen Züge in der umgekehrten Reihenfolge durchgeführt, in der die Effekte verrechnet wurden.

Zenit der Blauen Sonne

{X}{U}{U}{U}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl zieht X Karten. Mische den Zenit der Blauen Sonne in die Bibliothek seines Besitzers.

- Falls dieser Zauberspruch nicht verrechnet wird, tritt keiner seiner Effekte ein. Insbesondere wird er auf den Friedhof gelegt, anstatt ihn in die Bibliothek seines Besitzers zu mischen.
- Da du die Anweisungen des Zauberspruchs in der angegebenen Reihenfolge ausführst, kannst du nicht denselben Zenit der Blauen Sonne ziehen, den du gewirkt hast.

Zunehmende Rache

{R}{R}

Spontanzauber

Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Falls dieser Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt wurde, kopiere jenen Zauberspruch stattdessen zweimal. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

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

- Falls du den Zauberspruch zweimal kopierst, wird jede Magiefertigkeit-Fähigkeit von Kreaturen, die du kontrollierst, zweimal ausgelöst.
- Die Zunehmende Rache kann jeden Spontanzauber und jede Hexerei als Ziel haben (und kopieren), den bzw. die du kontrollierst, nicht nur solche mit Zielen.
- Wenn die Zunehmende Rache verrechnet wird, erzeugt sie eine oder zwei Kopien eines Zauberspruchs. Du kontrollierst alle Kopien. 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.
- Jede Kopie hat die gleichen Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, falls du keine neuen bestimmst. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist). Falls es zwei Kopien sind, kannst du die Ziele jeder Kopie unabhängig von denen der anderen verändern.
- Falls der von der Zunehmenden Rache kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder ähnlichem beginnt), haben die Kopien den gleichen Modus bzw. die gleichen Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der von der Zunehmenden Rache kopierte Zauberspruch ein X hat, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie beim Zenit der Blauen Sonne), hat die Kopie den gleichen Wert für X.

- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopien zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten stammen, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären. Falls du beispielsweise eine 3/3 Kreatur opferst, um die Flugstunde zu wirken, und sie dann mit der Zunehmenden Rache kopierst, fügen auch die Kopien der Flugstunde ihrem Ziel 3 Schadenspunkte zu.

Zwingende Nachforschungen

{2} {U}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl zieht drei Karten. Dann wirft der Spieler zwei Karten ab, es sei denn, er wirft eine Länderkarte ab.

- Der Spieler deiner Wahl kann entweder eine Länderkarte abwerfen oder zwei Karten, die Länder sein können oder auch nicht. Der Spieler kann ein Land und eine andere Karte abwerfen oder auch zwei Länder, falls er das möchte.

STRIXHAVEN-COMMANDER KARTENSPEZIFISCHES

Alibou, Uralter Zeuge

{3} {R} {W}

Legendäre Artefaktkreatur — Golem

4/5

Andere Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.

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

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

Armschienen des Kampfmagiers

{2} {R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Eile.

Immer wenn eine Fähigkeit der ausgerüsteten Kreatur aktiviert wird und falls es keine Manafähigkeit ist, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, kopiere die Fähigkeit.

Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

Ausrüsten {2}

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Prahlen) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
- Das Kopieren von Fähigkeiten löst keine Magiefertigkeit-Fähigkeiten aus.
- Die Kopie hat die gleichen Ziele wie die Fähigkeit, die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls die Fähigkeit modal ist (also eine Liste von Modi enthält), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine neuen Modi bestimmen.
- Falls die Fähigkeit {X} in ihren Aktivierungskosten hat, hat die Kopie denselben Wert für X.

Ausgrabungsingenieurin

{2} {W}

Kreatur — Zwerg, Handwerker

3/3

Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, kannst du

{2} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 0/0

farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein mit

„Diese Kreatur erhält +1/+1 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.“

- Der Spielstein wird erzeugt, bevor der Artefaktzauber, der seine Erzeugung ausgelöst hat, verrechnet wird. Zum Glück zählt der Spielstein sich selbst mit, also ist er mindestens 1/1.

Beschützer Augmentierer

{2} {G}

Kreatur — Troll, Zauberer

2/2

Aufblitzen

Kommandeur-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten

+2/+2.

Kommandeure, die du kontrollierst, haben

Fluchsicherheit.

- Diese Effekte gelten für alle Kommandeure, die du kontrollierst, nicht nur für deinen eigenen Kommandeur.

- Die Eigenschaft, ein Kommandeur zu sein, ist nicht kopierbar; diese Effekte gelten nicht für Kopien von Kommandeuren.
-

Blühende Sumpfbestie

{4}{G}

Kreatur — Bestie

3/3

Immer wenn die Blühende Sumpfbestie angreift, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu. Bis zum Ende des Zuges verursachen Kreaturen, die du kontrollierst, Trampelschaden und erhalten +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Diese Fähigkeit zählt, wie viele Lebenspunkte du insgesamt dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug verloren hast. Falls du beispielsweise 3 Lebenspunkte verloren und früher im Zug 3 Lebenspunkte dazuerhalten hast, erhältst du durch die Blühende Sumpfbestie 2 weitere Lebenspunkte dazu, und die Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +5/+5.
-

Breana die Demagogin

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Vogel, Hexenmeister

1/3

Fliegend

Immer wenn ein Spieler einen deiner Gegner angreift und falls jener Gegner mehr Lebenspunkte hat als ein anderer deiner Gegner, zieht der angreifende Spieler eine Karte und du legst zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst.

- Falls der angreifende Spieler einer deiner Gegner ist und weniger Lebenspunkte hat als der Spieler, der angegriffen wird, ist die Bedingung erfüllt.
 - Breenas ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, auch falls du keine Kreaturen kontrollierst.
 - Du bestimmst, auf welche Kreatur du +1/+1-Marken legst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Sobald du die Entscheidung getroffen hast, kann kein Spieler mehr Aktionen ausführen, bis die Marken auf die Kreatur gelegt werden.
-

Bronzener Wächter
{4} {W}
Artefaktkreatur — Golem
*/5

Doppelschlag
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}.*)
Andere Artefakte, die du kontrollierst, haben Abwehr {2}.
Die Stärke des Bronzenen Wächters ist gleich der Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst.

- Sobald eine Abwehr-Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle mehr, ob das Artefakt Abwehr verliert (wahrscheinlich weil der Bronzene Wächter als Antwort das Spiel verlässt), bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Der Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit muss trotzdem {2} bezahlen, oder der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit wird neutralisiert.
- Die Fähigkeit, die die Stärke des Bronzenen Wächters bestimmt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur solange er im Spiel ist.

Esix die Fraktalblüte
{4} {G} {U}
Legendäre Kreatur — Fraktalwesen
4/4

Fliegend
Das erste Mal, das du in deinem Zug einen oder mehrere Spielsteine erzeugen würdest, kannst du stattdessen eine andere Kreatur als Esix die Fraktalblüte bestimmen und entsprechend viele Spielsteine erzeugen, die Kopien jener Kreatur sind.

- Dieser Effekt wird auf alles angewendet, was modifiziert, wie diese Spielsteine ins Spiel kommen.
 - Dieser Effekt kann auf beliebige Spielsteine angewendet werden, nicht nur auf Kreaturespielsteine. Du könntest beispielsweise statt eines Schatz-Spielsteins eine Kopie der bestimmten Kreatur erzeugen.
 - Falls du eine legendäre Kreatur bestimmst, sind die Kopien ebenfalls legendär. Falls dies dazu führt, dass du mehr als eine legendäre bleibende Karte mit demselben Namen kontrollierst, legst du alle bis auf eine davon auf den Friedhof ihres Besitzers.
 - Falls du dich entscheidest, den Ersatzeffekt nicht anzuwenden, hast du bis zu deinem nächsten Zug nicht mehr die Wahl, ihn erneut anzuwenden.
 - Falls du während deines Zuges einen oder mehrere Spielsteine erzeugst und Esix danach unter deine Kontrolle kommt, wird der Ersatzeffekt nicht auf Spielsteine angewendet, die du im Rest des Zuges erzeugst. Dann musst du bis zu deinem nächsten Zug warten.
-

Ezzawurz-Wegbahner

{5} {G}

Kreatur — Baumhirte, Druide

4/6

Reichweite

Kreaturenzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken {X}

weniger, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten

ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

{T}: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Die zweite Fähigkeit des Ezzawurz-Wegbahners zählt, wie viele Lebenspunkte du insgesamt dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug verloren hast. Falls du beispielsweise 3 Lebenspunkte verloren und früher im Zug 4 Lebenspunkte dazuerhalten hast, kosten Kreaturenzauber, die du wirkst, {4} weniger.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der zweiten Fähigkeit des Ezzawurz-Wegbahners) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die Kostenreduktion der zweiten Fähigkeit reduziert nur das generische Mana in den Gesamtkosten eines Zauberspruchs. Sie reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die benötigt wird.

Felisa, Fangzahn von Silberkiel

{2} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Zauberer

3/2

Fliegend

Mentor (*Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.*)

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt und falls eine Marke auf ihr lag, erzeuge X getappte 2/1 weiße und schwarze Tintling-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit, wobei X gleich der Anzahl an Marken ist, die auf ihr lagen.

- Die letzte Fähigkeit zählt die Anzahl aller Sorten von Marken, nicht nur +1/+1-Marken.
- Mentor vergleicht die Stärke der Kreatur mit Mentor mit der Stärke der Kreatur deiner Wahl zu zwei verschiedenen Zeitpunkten: einmal, sowie die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, und ein weiteres Mal beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit. Falls du die Stärke einer Kreatur erhöhen möchtest, damit ihre Mentor-Fähigkeit eine größere Kreatur als Ziel haben kann, ist deine letzte Chance, dies zu tun, im Beginn-des-Kampfes-Segment.
- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl beim Verrechnen der Fähigkeit nicht mehr niedriger ist als die Stärke der angreifenden Kreatur, fügt Mentor keine +1/+1-Marke hinzu. Falls zum Beispiel zwei 3/3-Kreaturen mit Mentor angreifen und beide Mentor-Fähigkeiten dieselbe 2/2-Kreatur als Ziel haben, fügt die erste Mentor-Fähigkeit, die verrechnet wird, eine +1/+1-Marke hinzu und die zweite hat keinen Effekt.
- Falls die Kreatur mit Mentor das Spiel verlässt, während sich die Mentor-Fähigkeit auf dem Stapel befindet, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu entscheiden, ob die Stärke der Kreatur deiner Wahl niedriger ist.

Feurige Zugabe

{4} {R}

Hexerei

Wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte. Wenn du auf diese Weise eine Nichtland-Karte abwirfst, fügt die Feurige Zugabe einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags der abgeworfenen Karte zu.

Sturm (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde.*)

- Jede Kopie, die du wegen Sturm erzeugst, löst deine Magiefertigkeit-Fähigkeiten aus.
- Die Kopien werden eine nach der anderen verrechnet. Beim Verrechnen jeder einzelnen Kopie wird, falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst, und du bestimmst ein Ziel deiner Wahl, dem Schaden zugefügt werden soll. Diese Fähigkeit wird verrechnet, bevor du dich um die nächste Kopie der Feurigen Zugabe kümmerst.
- Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie die Feurige Zugabe verrechnet wird, kannst du keine Karte abwerfen, aber du ziehst eine Karte. Kein Schaden wird zugefügt.

Fraktal-Zaumzeug

{X} {2} {G}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn das Fraktal-Zaumzeug ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 grünen und blauen Fraktalwesen-Kreaturespielstein. Lege X +1/+1-Marken auf ihn und lege das Fraktal-Zaumzeug an ihn an.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, verdopple die Anzahl der +1/+1-Marken auf ihr.

Ausrüsten {2}

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer bleibenden Karte zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie sie bereits hat. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
- Falls du das Fraktal-Zaumzeug ins Spiel bringst, ohne es zu wirken, oder falls du 0 als Wert von X bestimmst, ist der Spielstein, den du erzeugst, 0/0. Dieser Spielstein kommt ins Spiel und stirbt, bevor du Aktionen ausführen könntest, es sei denn, etwas anderes erhöht seine Widerstandskraft.

Freche Plagiatorin

{3} {B}

Kreatur — Vampir, Räuber

2/2

Aufblitzen

Immer wenn ein Gegner eine oder mehrere Marken auf eine Kreatur legt, die er kontrolliert, legt er dieselbe Anzahl solcher Marken auf die Freche Plagiatorin.

- Dein Gegner legt die Marken auf beide bleibenden Karten. Falls er ebenfalls eine Freche Plagiatörin kontrolliert, wird deren Fähigkeit daher nicht ausgelöst.
-

Gerissener Anstifter

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/4

{U}, {T}: Bis zu deinem nächsten Zug kann eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, nicht geblockt werden. Stachle die Kreatur an. *(Bis zu deinem nächsten Zug greift die Kreatur in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

- Sobald eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, legal geblockt wurde, ändert sich der Block nicht mehr und wird auch nicht rückgängig gemacht, wenn die Fähigkeit des Gerissenen Anstifters aktiviert wird.
 - Falls eine angestachelte Kreatur aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers 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.
 - Falls die angestachelte Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler als den Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen gegnerischen Planeswalker (den ein beliebiger Gegner kontrolliert) oder einen Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.
 - Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist.
 - Vom selben Spieler mehrfach angestachelt zu werden hat keinerlei Auswirkungen.
 - Falls du eine Kreatur, die du kontrollierst, anstachelst, muss sie angreifen und sie muss einen Spieler anstatt eines Planeswalkers angreifen.
 - Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, bestimmst du, welchen Gegner sie angreift.
 - Falls du die Partie verlässt, bleiben alle Kreaturen, die du angestachelt hast, angestachelt, bis dein nächster Zug beginnen würde. Sie hören nicht sofort auf, angestachelt zu sein, und bleiben nicht permanent angestachelt.
-

Gyome der Meisterkoch
{2} {B} {G}
Legendäre Kreatur — Troll, Hexenmeister
5/3
Verursacht Trampelschaden
Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du so viele
Speise-Spielsteine, wie in diesem Zug
Nichtspielsteinkreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel
gekommen sind.
{1}, opfere eine Speise: Eine Kreatur deiner Wahl erhält
Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe sie.

- Die zweite Fähigkeit von Gyome dem Meisterkoch zählt alle Nichtspielsteinkreaturen, die in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, auch falls alle diese Kreaturen nicht mehr im Spiel sind, keine Kreaturen mehr sind oder nicht mehr unter deiner Kontrolle sind.
- Die zweite Fähigkeit zählt Gyome selbst in dem Zug mit, in dem er ins Spiel kommt.
- Du kannst die letzte Fähigkeit aktivieren, auch falls die Kreatur bereits getappt ist.

Hinterlistige Rhetorik
{2} {B}
Verzauberung
Immer wenn ein Gegner dich und/oder einen oder
mehrere Planeswalker, die du kontrollierst, angreift,
schicke die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers
ins Exil. Du kannst die Karte spielen, solange sie im Exil
ist, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als
wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für die ins Exil geschickte Karte beachten. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
- Falls du die Karte auf diese Weise spielst, verlässt sie das Exil und wird zu einem neuen Objekt. Falls sie später im Zug wieder ins Exil geschickt wird, kannst du sie nicht erneut spielen.

Inkarnationsverfahren
{4} {B}
Hexerei
Demonstrieren (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst,
kannst du ihn kopieren. Falls du dies tust, bestimme
einen Gegner, der ihn ebenfalls kopiert.*)
Du millst fünf Karten. Bringe dann eine Kreaturenkarte
aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Du bestimmst, welche Kreatur ins Spiel zurückgebracht wird, nachdem du fünf Karten gemillt hast.
- Du kannst eine beliebige Kreaturenkarte in deinem Friedhof bestimmen, nicht nur eine, die du auf diese Weise gemillt hast.

Inspirierender Refrain

{4} {U} {U}

Hexerei

Ziehe zwei Karten. Schicke den Inspirierenden Refrain mit drei Zeitmarken ins Exil.

Aussetzen 3 — {2} {U} (*Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {2} {U} bezahlen, sie ins Exil schicken und drei Zeitmarken auf sie legen. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.*)

- Du kannst eine Karte auf deiner Hand mit Aussetzen zu jedem Zeitpunkt ins Exil schicken, zu dem du sie wirken könntest. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, betreffen (wie Aufblitzen), und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass du die Karte wirkst (wie der Effekt von In Schweigen hüllen), um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du in diesem Moment alle Schritte beim Wirken der Karte durchführen könntest, ist irrelevant. Du kannst beispielsweise eine Karte mit Aussetzen ins Exil schicken, die keine Manakosten hat oder die ein Ziel benötigt, auch falls zu dem Zeitpunkt keine legalen Ziele verfügbar sind.
- Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird der Stapel nicht verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird während des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (die dich die Karte wirken lässt) neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du die Karte wirken, falls möglich. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du die Karte aus irgendeinem Grund nicht wirken kannst, bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.

Karte des Archäomagiers

{2} {W}

Artefakt

Wenn die Karte des Archäomagiers ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Ebene-Standardlandkarten, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

Immer wenn ein Land unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel kommt und falls jener Spieler mehr Länder kontrolliert als du, kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Die letzte Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls jener Gegner mehr Länder kontrolliert als du, nachdem das Land ins Spiel gekommen ist. Die Fähigkeit überprüft dies erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls

jener Spieler zu diesem Zeitpunkt nicht immer noch mehr Länder kontrolliert als du, wird die Fähigkeit nicht verrechnet.

Laelia, neu geschmiedete Klinge

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Geist, Krieger

2/2

Eile

Immer wenn Laelia, neu geschmiedete Klinge, angreift, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

Immer wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die du kontrollierst, eine oder mehrere Karten aus deiner Bibliothek und/oder deinem Friedhof ins Exil schickt, lege eine +1/+1-Marke auf Laelia.

- Der Oracle-Text von Laelia, neu geschmiedete Klinge, wurde aktualisiert. Den offiziellen Text findest du oben. Genauer gesagt, spielt es für die zweite Fähigkeit keine Rolle, dass du der Spieler bist, der die Aktion ausführt, die Karten ins Exil zu schicken. Wichtig ist nur, dass du den Zauberspruch oder die Fähigkeit kontrollierst, der bzw. die sie ins Exil schickt.
 - Karten, die von Laelia, neu geschmiedete Klinge, ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
 - Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen beachten, wenn du die ins Exil geschickte Karte spielst. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
 - Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
 - Falls du eine Karte auf diese Weise spielst, verlässt sie das Exil und wird zu einem neuen Objekt. Falls sie später im Zug wieder ins Exil geschickt wird, kannst du sie nicht erneut spielen.
-

Mitreibender Refrain

{3} {R} {R}

Hexerei

Erzeuge {R} für jede Karte auf der Hand eines Gegners deiner Wahl. Bis zum Ende des Zuges verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden. Schicke den Mitreibenden Refrain mit drei Zeitmarken ins Exil.

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

- Du kannst eine Karte auf deiner Hand mit Aussetzen zu jedem Zeitpunkt ins Exil schicken, zu dem du sie wirken könntest. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, betreffen (wie Aufblitzen), und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass du die Karte wirkst (wie der Effekt von In Schweigen hüllen), um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du in diesem Moment alle Schritte beim Wirken der Karte durchführen könntest, ist irrelevant. Du kannst

beispielsweise eine Karte mit Aussetzen ins Exil schicken, die keine Manakosten hat oder die ein Ziel benötigt, auch falls zu dem Zeitpunkt keine legalen Ziele verfügbar sind.

- Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird der Stapel nicht verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.
- Falls der Zauberspruch Ziele benötigt, werden diese Ziele bestimmt, wenn der Zauberspruch schließlich gewirkt wird, nicht wenn er ins Exil geschickt wird.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird während des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (die dich die Karte wirken lässt) neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du die Karte wirken, sofern dies möglich ist. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du die Karte nicht wirken kannst, vielleicht weil keine legalen Ziele verfügbar sind, bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.

Monolog-Steuer

{2}{W}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner seinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkt, erzeugst du einen Schatz-Spielstein.

- Beim dritten Zauberspruch, beim vierten Zauberspruch usw. passiert nichts Besonderes.
- Die Fähigkeit kann für jeden Gegner einmal pro Zug ausgelöst werden.
- Es spielt keine Rolle, ob die Monolog-Steuer beim ersten Zauberspruch im Spiel war. Außerdem spielt es keine Rolle, ob der erste Zauberspruch verrechnet wurde oder nicht.

Musenstrudel

{X}{U}{U}

Hexerei

Schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst davon einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag X oder weniger wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen. Nimm danach alle Spontanzauber- und Hexereikarten, die auf diese Weise ins Exil geschickt und nicht gewirkt wurden, auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, musst du 0 als Wert für X bestimmen.

- Du musst nicht unbedingt einen Spontanzauber oder eine Hexerei auf diese Weise wirken. Falls du dies nicht tust, nimmst du alle ins Exil geschickten Spontanzauber- oder Hexereikarten auf deine Hand.
-

Neu deuten

{2} {U} {R}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Du kannst einen Zauberspruch mit gleichem oder kleineren Manabtrag aus deiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Falls ein Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten auf diese Weise neutralisiert wird, ist {X} gleich dem Wert, der bestimmt wurde, sowie der Zauberspruch gewirkt wurde.
 - Dies kann verwendet werden, um eine beliebige Seite einer modalen doppelseitigen Karte zu wirken, aber nur falls die Seite, die du wirkst, den gleichen oder einen niedrigeren Manabtrag hat als der Zauberspruch deiner Wahl.
 - Falls du einen Zauberspruch als Ziel bestimmst, der nicht neutralisiert werden kann, z. B. die Hitzige Debatte, neutralisierst du den Zauberspruch nicht, aber du darfst einen Zauberspruch mit gleichem oder niedrigerem Manabtrag wirken.
 - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
 - Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.
-

Nils, Hüter der Disziplin

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Zu Beginn deines Endsegments bestimmst du für jeden Spieler bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert, und legst eine +1/+1-Marke auf sie.

Jede Kreatur, auf der mindestens eine Marke liegt, kann weder dich noch Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen, es sei denn, ihr Beherrscher bezahlt {X}, wobei X die Anzahl an Marken auf der Kreatur ist.

- Für jeden Spieler ist das Bestimmen einer Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert, optional.
 - Beim Ermitteln des Werts von X werden alle Marken auf einer Kreatur berücksichtigt, nicht nur +1/+1-Marken.
 - Deine Gegner müssen für eine Kreatur mit einer oder mehreren Marken oder eine Kreatur, die angreift, „falls möglich“, nicht bezahlen. Falls es keinen anderen Spieler oder Planeswalker gibt, den die Kreatur angreifen könnte, greift die Kreatur nicht an.
-

Palette des Elementaristen

{3}

Artefakt

Immer wenn du einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, lege zwei Ladungsmarken auf die Palette des Elementaristen.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{T}: Erzeuge {C} für jede Ladungsmarke auf der Palette des Elementaristen. Verwende dieses Mana nur für Kosten, die {X} enthalten.

- Falls du einen Zauberspruch mit mehreren {X}-Manasymbolen in seinen Kosten wirkst, wird die erste Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Das von der letzten Fähigkeit erzeugte Mana kann zwar nur verwendet werden, um Kosten mit mindestens einem {X} zu bezahlen, aber es kann verwendet werden, um einen beliebigen Teil dieser Kosten zu bezahlen, nicht nur das {X}. Dieses {X} kann in den Gesamtkosten eines Zauberspruchs enthalten sein, in den Aktivierungskosten einer Fähigkeit oder in Kosten, die du bezahlen musst, sowie ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird.
- Das von der letzten Fähigkeit erzeugte Mana muss nicht komplett für dieselben Kosten verwendet werden.

Pilzrücken-Stampfer

{7}{G}{G}

Kreatur — Pilzwesen, Bestie

9/7

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

Verursacht Trampelschaden

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, kannst du den Pilzrücken-Stampfer aus deinem Friedhof wirken.

- Die Fähigkeit des Pilzrücken-Stampfers zählt, wie viele Lebenspunkte du insgesamt dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug verloren hast. Falls du beispielsweise 3 Lebenspunkte verloren und früher im Zug 4 Lebenspunkte dazuerhalten hast, kostet der Pilzrücken-Stampfer {3}{G}{G}.
 - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten Fähigkeit des Pilzrücken-Stampfers) ab. Der Manabetrag des Pilzrücken-Stampfers ist dabei immer 9, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
 - Die Kostenreduktion reduziert nur das generische Mana in den Gesamtkosten eines Zauberspruchs. Sie kann die Kosten für das Wirken des Pilzrücken-Stampfers nicht unter {G}{G} senken.
 - Du musst trotzdem die Kosten bezahlen, um den Pilzrücken-Stampfer aus deinem Friedhof zu wirken.
 - Damit die letzte Fähigkeit ausgelöst wird, musst du Lebenspunkte dazuerhalten, bevor das Endsegment beginnt.
-

Puls der Essenz

{3} {B}

Hexerei

Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Jede Kreatur erhält bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Diese Fähigkeit zählt, wie viele Lebenspunkte du insgesamt dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug verloren hast. Falls du beispielsweise 3 Lebenspunkte verloren und früher im Zug 3 Lebenspunkte dazuerhalten hast, erhältst du durch den Puls der Essenz 2 weitere Lebenspunkte dazu, und jede Kreatur erhält -5/-5.

Rionya die Feuertänzerin

{3} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erzeugst du X Spielsteine, die Kopien einer anderen Kreatur deiner Wahl sind, die du kontrollierst, wobei X gleich eins plus der Anzahl an Spontanzaubern und Hexereien ist, die du in diesem Zug gewirkt hast. Die Spielsteine erhalten Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Die ausgelöste Fähigkeit zählt alle Spontanzauber und Hexereien, die gewirkt wurden, bevor sie verrechnet wird. Falls du Spontanzauber als Antwort auf die Fähigkeit wirkst, werden diese Zaubersprüche mitgezählt.
 - Die Spielsteine kopieren genau das, was auf die Kreatur aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist ein Spielstein oder selbst eine Kopie; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Falls die kopierte Kreatur selbst ein Spielstein ist, kopieren die von Rionya erzeugten Spielsteine die Originaleigenschaften dieses Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
 - Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommen die Spielsteine als Kopien von (b) ins Spiel.
 - Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
-

Ruinenschleifer

{5} {R}

Artefaktkreatur — Konstrukt

7/4

Bedrohlich

Wenn der Ruinenschleifer stirbt, kann jeder Spieler alle Karten aus seiner Hand abwerfen und sieben Karten ziehen.

Gebirgsumwandlung {2} ({2}, wirf diese Karte ab:

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

- Die Spieler müssen in Zugreihenfolge, beginnend mit dem aktiven Spieler, entscheiden und ankündigen, ob sie alle Karten aus der Hand abwerfen oder nicht. Danach werfen alle Spieler, die sich dafür entschieden haben, alle Karten aus der Hand ab und ziehen sieben Karten. Die in der Zugreihenfolge später folgenden Spieler wissen zwar, ob die Spieler vor ihnen ihre Karten abwerfen, aber sie sehen nicht, was diese Spieler abwerfen, bevor sie entscheiden müssen, ob sie selbst ihre Karten abwerfen.

Ruxa, geduldiger Professor

{2} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Bär, Druiden

4/4

Immer wenn Ruxa, geduldiger Professor, ins Spiel kommt oder angreift, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl ohne Fähigkeiten aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Kreaturen ohne Fähigkeiten, die du kontrollierst, erhalten

+1/+1.

Du kannst Kreaturen ohne Fähigkeiten, die du kontrollierst, ihren Kampfschaden zuweisen lassen, als ob sie nicht geblockt würden.

- Eine Kreatur ohne Fähigkeiten ist eine Kreaturenkarte, auf der überhaupt kein Regeltext steht. Dazu gehören echte Vanilla-Kreaturen (einschließlich Grizzlybären, Runenklauenbär, Bärenjunges und andere goldige Bär-Studenten), verdeckte Kreaturen, viele Spielsteine und Kreaturen, die ihre Fähigkeiten verloren haben. Fähigkeiten, die nur in anderen Zonen als im Spiel funktionieren, zählen dabei. Eine Kreatur mit Umwandlung {2} ist beispielsweise keine Kreatur ohne Fähigkeiten.
 - Ruxa selbst gibt keiner Kreatur eine Fähigkeit.
 - Auren und Ausrüstungen, die Fähigkeiten gewähren, verwenden die Wörter „erhält“ oder „hat“, und auf ihnen ist eine Schlüsselwortfähigkeit oder eine Fähigkeit in Anführungszeichen aufgedruckt. Eine Kreatur ohne Fähigkeiten, die von einer solchen Aura oder Ausrüstung betroffen wird, würde den +1/+1-Bonus nicht mehr erhalten und könnte nicht mehr Kampfschaden zuweisen, als ob sie nicht geblockt würde. Falls die Aura oder Ausrüstung der Kreatur keine Fähigkeiten gibt, profitiert die Kreatur weiterhin von Ruxas letzten beiden Fähigkeiten.
 - Für jede angreifende Kreatur ohne Fähigkeiten, die du kontrollierst, entscheidest du, ob sie Kampfschaden den blockenden Kreaturen zuweisen soll oder dem Spieler oder Planeswalker, den sie angreift. Du kannst die Schadenszuweisung nicht aufteilen. Diese Entscheidung triffst du für jede Kreatur, die die Voraussetzung erfüllt, einzeln, unmittelbar bevor sie Kampfschaden zufügt.
-

Schädlingsbefall

{X} {X} {G}

Hexerei

Zerstöre bis zu X Artefakte und/oder Verzauberungen deiner Wahl. Erzeuge zweimal X 1/1 schwarze und grüne Schädling-Kreaturenspielsteine mit „Wenn diese Kreatur stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.“

- Die Anzahl der erzeugten Schädlinge ist gleich zweimal der bestimmte Wert von X, unabhängig davon, wie viele Artefakte und Verzauberungen zerstört wurden.
 - Falls Artefakte oder Verzauberungen als Ziele bestimmt wurden und alle Ziele illegal sind, wenn der Schädlingsbefall verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Es werden keine Schädlinge erzeugt.
-

Schillernde Sphinx

{3} {U} {U}

Kreatur — Sphinx

4/5

Fliegend

Immer wenn die Schillernde Sphinx einem Spieler Kampfschaden zufügt, schickt jener Spieler Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ins Exil schickt. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Danach legt der Spieler alle Karten, die auf diese Weise ins Exil geschickt und nicht gewirkt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Schillernden Sphinx lässt dich die ins Exil geschickte Karte während der Verrechnung der Fähigkeit wirken. Sie erlaubt es dir nicht, die Karte erst zu einem späteren Zeitpunkt zu wirken.
 - Du kannst dich entscheiden, die Spontanzauber- oder Hexereikarte, die du ins Exil geschickt hast, nicht zu wirken. In diesem Fall wird sie zusammen mit den anderen ins Exil geschickten Karten unter die Bibliothek gelegt.
 - Falls die ins Exil geschickte Spontanzauber- oder Hexereikarte ein {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für {X} bestimmen.
-

Stampfergarten

{2} {G}

Verzauberung

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 4/4 grünen Pilzwesen-Bestie-Kreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst“, wird für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast.
- Du darfst für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal {2} bezahlen.

- 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 eine „immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst“-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.

Stechendes Studium

{4} {B}

Spontanzauber

Du ziehst X Karten und verlierst X Lebenspunkte, wobei X gleich dem Manabetrag eines Kommandeurs ist, den du besitzt und der sich in der Kommandozone oder im Spiel befindet.

- Falls dein Kommandeur unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie das Stechende Studium verrechnet wird, ist er immer noch im Spiel und wird immer noch verwendet, um den Wert von X zu ermitteln.
- Falls du mehrere Kommandeure im Spiel und/oder in der Kommandozone besitzt, bestimmst du einen davon, sowie das Stechende Studium verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln.

Stipendienvermittler

{3} {W}

Kreatur — Mensch, Berater

3/3

Wenn der Stipendienvermittler ins Spiel kommt, durchsucht jeder Spieler, der weniger Länder kontrolliert als der Spieler, der die meisten Länder kontrolliert, seine Bibliothek nach einer Anzahl an Standardland-Karten, die kleiner oder gleich der Differenz ist, bringt sie getappt ins Spiel und mischt danach.

- Falls du beispielsweise vier Länder kontrollierst, ein Gegner sechs Länder kontrolliert und ein anderer Gegner sieben Länder kontrolliert, durchsuchst du deine Bibliothek nach bis zu drei Standardland-Karten, und der erste Gegner durchsucht seine Bibliothek nach bis zu einer Standardland-Karte. Der zweite Gegner durchsucht seine Bibliothek gar nicht.

Strahlende Darstellerin

{3} {R} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Aufblitzen

Wenn die Strahlende Darstellerin ins Spiel kommt und falls du sie aus deiner Hand gewirkt hast, bestimme einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit deiner Wahl, der bzw. die nur eine einzelne bleibende Karte oder einen einzelnen Spieler als Ziel hat. Kopiere den Zauberspruch oder die Fähigkeit für jede andere bleibende Karte und jeden anderen Spieler, die bzw. den der Zauberspruch oder die Fähigkeit als Ziel haben könnte. Jede Kopie hat eine unterschiedliche bleibende Karte bzw. einen unterschiedlichen Spieler davon als Ziel.

- Du kopierst den Zauberspruch oder die Fähigkeit für jede bleibende Karte oder jeden Spieler, die bzw. den er bzw. sie als Ziel haben könnte. Das bedeutet, du bestimmst nicht entweder bleibende Karten oder Spieler und erzeugst dann auf dieser Grundlage Kopien.
- Du kannst einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit mehreren Zielen bestimmen, solange alle diese Ziele dieselbe bleibende Karte oder derselbe Spieler sind.
- Du kontrollierst alle Kopien und du bestimmst, welche Kopie welche bleibende Karte oder welchen Spieler als Ziel hat. Falls beispielsweise der ursprüngliche Zauberspruch besagt „Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl“, bestimmst du letztendlich die Reihenfolge, in der die einzelnen Kreaturen, die Ziel einer Kopie sind, zerstört werden. Denk daran, dass der ursprüngliche Zauberspruch nach allen Kopien verrechnet wird.
- Jede Kopie, die du erzeugst, löst deine Magiefertigkeit-Fähigkeiten aus.

Sumpfland-Blutmagierin

{4} {B}

Kreatur — Vampir, Hexenmeister

3/5

Fliegend

{1} {B}, {T}: Anstatt die Manakosten des nächsten Zauberspruchs zu bezahlen, den du in diesem Zug wirkst, kannst du Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags des Zauberspruchs bezahlen.

- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „anstatt seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für seine alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise beim Drakonischen Eingreifen der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls der nächste Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, falls du Lebenspunkte bezahlst, anstatt seine Manakosten zu bezahlen.
- Die Fähigkeit der Sumpfland-Blutmagierin betrifft den nächsten Zauberspruch, den du wirkst, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde. Falls du Zaubersprüche als Antwort auf die Fähigkeit wirkst, werden sie ganz normal gewirkt.
- Selbst nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kannst du dich entscheiden, nicht Lebenspunkte zu bezahlen, statt die Manakosten des nächsten Zauberspruchs, den du in diesem Zug wirkst, zu bezahlen.

Falls du dies jedoch tust, hast du nicht die Möglichkeit, Lebenspunkte für irgendwelche anderen Zaubersprüche zu bezahlen, die du in diesem Zug wirkst (es sei denn, du aktivierst die Fähigkeit erneut).

Tintenschild

{3}{W}{B}

Spontanzauber

Verhindere allen Kampfschaden, der dir in diesem Zug zugefügt würde. Erzeuge für jeden auf diese Weise verhinderten 1 Schadenspunkt einen 2/1 weißen und schwarzen Tintling-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Falls mehrere Schadensverhinderungseffekte auf Kampfschaden angewendet würden, der dir zugefügt würde, darfst du die Reihenfolge bestimmen, in der diese Verhinderungseffekte angewendet werden.
-

Tivash, Beschwörer der Düsternis

{4}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

4/4

Lebensverknüpfung

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, kannst du X Lebenspunkte bezahlen, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast. Falls du dies tust, erzeuge einen X/X schwarzen Dämon-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Tivashs Fähigkeit zählt, wie viele Lebenspunkte du insgesamt dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug verloren hast. Falls du beispielsweise 3 Lebenspunkte verloren und früher im Zug 4 Lebenspunkte dazuerhalten hast, kannst du 4 Lebenspunkte bezahlen, um einen 4/4 Dämon zu erzeugen.
 - Du kannst nicht weniger Lebenspunkte bezahlen, als du dazuerhalten hast, um einen kleineren, aber weniger schädlichen Dämon zu erzeugen.
 - Damit die letzte Fähigkeit ausgelöst wird, musst du Lebenspunkte dazuerhalten, bevor das Endsegment beginnt.
-

Treueversprechen

{4}{W}

Hexerei

Jeder Spieler legt eine Schwurmarke auf eine Kreatur, die er kontrolliert, und opfert den Rest. Keine der Kreaturen kann dich oder Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen, solange eine Schwurmarke auf ihr liegt.

- Jeder Spieler, auch du, muss eine Schwurmarke auf eine Kreatur legen, die er kontrolliert, falls möglich. Er kann sich nicht entscheiden, dies nicht zu tun und alle seine Kreaturen zu opfern. Die Kreatur, auf die du

eine Schwurmarke legt, wird sich an ihr Versprechen erinnern, falls ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt.

- Falls die Schwurmarke von der Kreatur entfernt wird, kann sie normal angreifen.
- Falls die Schwurmarke auf eine andere Kreatur gelegt wird, verhindert dies nicht, dass die zweite Kreatur normal angreift.

Übersimplifizierung

{3} {G} {U}

Hexerei

Schicke alle Kreaturen ins Exil. Jeder Spieler erzeugt einen 0/0 grünen und blauen Fraktalwesen-Kreaturenspielstein und legt so viele +1/+1-Marken auf ihn, wie die Gesamtstärke der auf diese Weise ins Exil geschickten Kreaturen, die er kontrolliert hat, betrug.

- Die Übersimplifizierung zählt die Gesamtstärke der Kreaturen, wie sie zuletzt im Spiel existierten, nicht die Stärke der Karten im Exil.
- Falls ein Kommandeur auf diese Weise ins Exil geschickt wird, wird seine Stärke zusammen mit der der anderen Kreaturen gezählt. Sobald die Übersimplifizierung fertig verrechnet wurde, kann der Besitzer des Kommandeurs ihn in die Kommandozone legen.

Venenhexenzirkel

{2} {B}

Kreatur — Vampir, Hexenmeister

3/3

Bedrohlich

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, kannst du {B} bezahlen. Falls du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst“, wird für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast.
 - Du darfst für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal {B} bezahlen.
 - 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 eine „immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst“-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.
-

Verfluchter Spiegel

{2} {R}

Artefakt

{T}: Erzeuge {R}.

Sowie der Verfluchte Spiegel ins Spiel kommt, kannst du ihn bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel werden lassen, außer dass er Eile hat.

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Verfluchte Spiegel ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Solange der Verfluchte Spiegel eine Kreatur kopiert, hat er nicht „{T}: Erzeuge {R}.“ (es sei denn, die Kreatur, die er kopiert, hat ebenfalls diese Fähigkeit).
- Falls etwas anderes zu einer Kopie des Verfluchten Spiegels wird, solange der Verfluchte Spiegel eine Kopie einer Kreatur ist, wird die Dauer des Effekts nicht kopiert. Die neue Kopie ist immer noch eine Kreatur (mit Eile), nachdem der Verfluchte Spiegel am Ende des Zuges aufhört, eine Kopie zu sein.
- Der Verfluchte Spiegel kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Verfluchte Spiegel als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der Verfluchte Spiegel die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Das Kopieren eines Spielsteins macht den Verfluchten Spiegel selbst nicht zu einem Spielstein. Ebenso gilt: Falls der Verfluchte Spiegel selbst ein Spielstein ist, hört er nicht auf, ein Spielstein zu sein, wenn er eine bleibende Karte, die kein Spielstein ist, kopiert.
- Falls der Verfluchte Spiegel irgendwie gleichzeitig mit einer Kreatur ins Spiel kommt, kann er nicht zu einer Kopie jener Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.

Verlockender Vertrag

{4}

Artefakt

Zu Beginn deines Versorgungssegments kann jeder Gegner einen Schatz-Spielstein erzeugen. Für jeden Gegner, der dies tut, erzeugst du einen Schatz-Spielstein.

- Jeder Gegner in Zugreihenfolge entscheidet, ob er einen Schatz-Spielstein erzeugt oder nicht. Dabei weiß jeder, welche Entscheidungen die Spieler vor ihm getroffen haben. Diese Schatz-Spielsteine werden alle gleichzeitig erzeugt. Danach erzeugst du deine Schatz-Spielsteine alle gleichzeitig.
-

Verwirrender Test

{3} {U} {U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Bringe alle Kreaturenspielsteine auf die Hand ihrer Besitzer zurück.
- Bringe alle Nichtspielsteinkreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Ein Spielstein, der auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wird, hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren, wenn das nächste Mal ein Spieler Priorität erhalten würde.
-

Veyran, Stimme der Dualität

{1} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Ifrit, Zauberer

2/2

Magiefertigkeit — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst, erhält Veyran, Stimme der Dualität, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst und dadurch bei einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Die letzte Fähigkeit von Veyran, Stimme der Dualität, löst jede deiner Magiefertigkeit-Fähigkeiten, einschließlich Veyrans eigener, ein weiteres Mal aus.
 - Veyrans Effekt kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sondern sorgt nur dafür, dass sie noch einmal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die du triffst, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst, zum Beispiel über Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Bei der Verrechnung getroffene Entscheidungen werden ebenfalls einzeln getroffen.
 - Falls du irgendwie zwei Veyrans kontrollierst (was poetisch wäre) und dann einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst. Bei einem dritten Veyran (weniger poetisch) werden Fähigkeiten viermal ausgelöst und so weiter.
-

Vorpreschen zum Sieg

{4} {R} {R}

Hexerei

Schicke eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich dem Manabetrag jener Karte ist. Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler in diesem Zug Kampfschaden zufügt, kopiere die ins Exil geschickte Karte. Du kannst die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Das Kopieren der Karte löst keine Magiefertigkeit-Fähigkeiten aus, das Wirken der Kopien aber schon.

- Du wirkst die Kopien, während die vom Vorpreschen zum Sieg erzeugte verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Ignoriere alle Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Kartentypen der Kopien abhängen.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.

Wächter-Archon

{4}{W}{W}

Kreatur — Archon

5/5

Fliegend

Sowie der Wächter-Archon ins Spiel kommt, bestimme geheim einen Gegner.

Offenbare den bestimmten Spieler: Du und eine bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, erhaltet bis zum Ende des Zuges Schutz vor dem bestimmten Spieler. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal.

- In einer Zwei-Spieler-Partie ist der bestimmte Spieler kein großes Geheimnis.
- Es gibt mehrere Möglichkeiten, geheim einen Gegner zu bestimmen. Die vielleicht beliebteste Methode besteht darin, den Namen des bestimmten Spielers auf einen Zettel zu schreiben, der beim Wächter-Archon aufbewahrt wird.
- Falls du mehr als einen Wächter-Archon kontrollierst, kannst du für jeden einen anderen Gegner bestimmen. Achte darauf, genau zu verfolgen, welcher Gegner für welchen Wächter-Archon bestimmt wurde.
- Falls der Wächter-Archon das Spiel verlässt und zurückkehrt, gilt er als neues Objekt. Du kannst einen neuen Gegner bestimmen und seine letzte Fähigkeit erneut aktivieren.
- Falls du keinen Gegner bestimmt hast, als der Wächter-Archon ins Spiel kam, kannst du die Kosten zum Aktivieren der letzten Fähigkeit nicht bezahlen. Das passiert meist, weil du die Kontrolle über den Wächter-Archon eines anderen Spielers erhalten hast oder weil eine Kreatur, die bereits im Spiel war, zur Kopie des Wächter-Archons geworden ist.
- Schutz vor einem Spieler bedeutet Folgendes: (1) Du und die bleibende Karte deiner Wahl können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die vom bestimmten Spieler kontrolliert werden. (2) Du und die bleibende Karte deiner Wahl können nicht von Auren verzaubert oder mit Ausrüstungen ausgerüstet werden, die vom bestimmten Spieler kontrolliert werden. (Okay, das gilt auch für Befestigungen, falls die bleibende Karte deiner Wahl ein Land ist.) (3) Falls die bleibende Karte deiner Wahl eine Kreatur ist, kann sie nicht von Kreaturen, die vom bestimmten Spieler kontrolliert werden, geblockt werden. (4) Jeglicher Schaden, der dir oder der bleibenden Karte deiner Wahl von Quellen zugefügt würde, die der bestimmte Spieler kontrolliert, wird verhindert. Das gilt auch für Quellen, die der bestimmte Spieler besitzt und die keinen Beherrscher haben.

Wiederbelebungsexperiment

{4} {B} {G}

Hexerei

Bringe für jeden Typ bleibender Karten bis zu eine bleibende Karte des jeweiligen Typs aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Du verlierst für jede auf diese Weise zurückgebrachte Karte 3 Lebenspunkte. Schicke das Wiederbelebungsexperiment ins Exil.

- Die Typen bleibender Karten sind Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land und Planeswalker. Angaben wie „legendär“ oder „verschneit“ sind Übertypen, keine Typen.
 - Die Karten, die du zurückbringst, werden bestimmt, sowie das Wiederbelebungsexperiment verrechnet wird. Spieler können auf diese Entscheidungen nicht antworten.
-

Yedora die Friedhofsgärtnerin

{4} {G}

Legendäre Kreatur — Baumhirte, Druiden

5/5

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, kannst du sie verdeckt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurückbringen. Sie ist ein Wald-Land. (*Sie hat keine anderen Typen oder Fähigkeiten.*)

- Die verdeckte Karte hat weder einen Namen noch Farben. Ihr einziger Typ ist Land, ihr einziger Untertyp ist Wald, und ihre einzige Fähigkeit ist „{T}: Erzeuge {G}“.
 - Falls die verdeckte Karte Morph hat, kannst du ihre Morph-Kosten bezahlen, um sie aufzudecken.
 - Falls eine dieser Wälder aufgedeckt wird, ist er nicht mehr länger von Yedoras Fähigkeit betroffen. Die aufgedeckte bleibende Karte hat wieder ihren aufgedruckten Namen, ihre Typen, Manakosten, Fähigkeiten, und so weiter.
-

Zaffai, Dirigent des Donners

{2} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

1/4

Magiefertigkeit — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst, wende Hellsicht 1 an. Falls der Manabetrag jenes Zauberspruchs 5 oder mehr ist, erzeuge einen 4/4 blauen und roten Elementarwesen-Kreaturespielstein. Falls der Manabetrag jenes Zauberspruchs 10 oder mehr ist, fügt Zaffai, Dirigent des Donners, einem per Zufall bestimmten Gegner 10 Schadenspunkte zu.

- „Manabetrag jenes Zauberspruchs“ bezieht sich auf den Zauberspruch, der die Fähigkeit ausgelöst hat, nicht auf die Karte, die du dir anschaust, wenn du Hellsicht anwendest.
- Falls der Spontanzauber oder die Hexerei {X} in seinen bzw. ihren Manakosten hat, ist X gleich dem Wert, der für X bestimmt wurde, sowie der Zauberspruch gewirkt wurde.

- Auf der englischen Karte wurde unabsichtlich der falsche Kartename im Regeltext gedruckt. Der obige Text ist korrekt und der vollständige englische Name ist Zaffai, Thunder Conductor.

Magic: The Gathering, Magic, Strixhaven, Kaldheim, Zendikar, Thron von Eldraine, Theros, Ikorja und Schatten über Innistrad sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2021 Wizards.