

Sethinweise zu *Geheimnisse von Strixhaven*

Zusammengestellt von Eric Levine

Fassung vom 24. Februar, 2026

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

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

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

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

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

Neue *Geheimnisse von Strixhaven* Commander-Karten mit dem Set-Code SOC sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code SOC sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Das *Geheimnisse von Strixhaven* Release umfasst außerdem Karten aus dem Mystischen Archiv mit dem Set-Code SOA. Diese neu aufgelegten Karten sind in allen Formaten erlaubt, in denen sie auch bisher bereits legal waren.

Special Guests Karten sind wiederaufgelegte Karten, die als Besucher zurückkehren. Lass dich überraschen, wer bei dir auftaucht! Es gibt zehn *Special Guests* Karten in *Geheimnisse von Strixhaven*. Sie haben den Set-Code SPG und sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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

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

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

Neue Mechanik: Karten mit Vorbereitet-Zauberspruch Neue Schlüsselwortaktion: Vorbereiten

Die Studierenden von Strixhaven waren fleißig, seit wir sie das letzte Mal besucht haben, und sie haben ein paar neue Tricks gelernt. Insbesondere können sie jetzt Zaubersprüche *vorbereiten*, die sie dann einsetzen können, solange sie im Spiel sind. Jede Karte mit Vorbereitet-Zauberspruch hat ein Set an alternativen Eigenschaften für ihren Vorbereitet-Zauberspruch, die in einem eigenen Feld in der rechten Hälfte ihrer Textbox aufgeführt werden. Wenn eine Kreatur mit Vorbereitet-Zauberspruch vorbereitet wird, erzeugst du eine Kopie jenes Zauberspruchs im Exil, den du wirken kannst, solange jene Kreatur vorbereitet und im Spiel bleibt. Sobald du jenen Zauberspruch gewirkt hast, hört die Kreatur auf, vorbereitet zu sein. Während manche Vorbereitet-Zaubersprüche neu in *Magic* sind, stammen andere aus früheren Sets. Vielleicht begegnen dir sogar ein paar Vorbereitet-Zaubersprüche, auf die du nicht vorbereitet warst!

Emeritus der Ideenfindung

{3}{U}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

5/5

Fliegend, Abwehr {2}

Diese Kreatur kommt vorbereitet ins Spiel.

Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du acht Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, wird diese Kreatur vorbereitet.

//Prep//

Erinnerung der Ahnen

{U}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl zieht drei Karten.

Goblin-Glasmacher

{1}{R}

Kreatur — Goblin, Magier

2/2

Diese Kreatur kommt vorbereitet ins Spiel. *(Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.)*

//Prep//

Stolzes Handwerk

{R}

Hexerei

Erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere diesen Spielstein: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.“)*

- Karten mit Vorbereitet-Zauberspruch können nur mit ihren Grundeigenschaften gewirkt werden.
- Eine Karte mit Vorbereitet-Zauberspruch ist in jeder Zone eine Kreaturenkarte. Zum Beispiel ist der Emeritus der Ideenfindung, während er in deinem Friedhof ist, eine blaue Kreatur mit Manabetrag 5. Er kann nicht das Ziel der ausgelösten Fähigkeit der Fanatischen Kundwirkerin sein („Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.“).

- Sowie ein Effekt bewirkt, dass eine Kreatur mit einem Vorbereitet-Zauberspruch vorbereitet wird (einschließlich Effekten, die besagen, dass eine Kreatur „vorbereitet ins Spiel kommt“), erzeugt der Beherrscher jener Kreatur eine Kopie des Vorbereitet-Zauberspruchs jener Kreatur im Exil. Jene Kopie bleibt im Exil, solange jenes Permanent im Spiel und vorbereitet ist. Der Beherrscher jener Kreatur kann jene Kopie wirken, solange sie im Exil bleibt. Sowie er sie wirkt, hört jene Kreatur auf, vorbereitet zu sein.
- Nur der aktuelle Beherrscher einer vorbereiteten Kreatur kann die Kopie ihres Vorbereitet-Zauberspruchs aus dem Exil wirken. Es spielt keine Rolle, wer jene Kreatur besitzt oder wer sie kontrollierte, als sie vorbereitet wurde.
- Zwar hören Kopien von Zaubersprüchen in Zonen, die nicht der Stapel sind, normalerweise auf zu existieren, wenn zustandsbasierte Aktionen überprüft werden, allerdings gilt dies nicht für Kopien von Vorbereitet-Zaubersprüchen im Exil, die beim Vorbereiten der Kreatur erzeugt wurden.
- Vorbereitet zu sein ist kein kopierbarer Wert. Falls ein Permanent zu einer Kopie einer vorbereiteten Kreatur wird, ist es nicht vorbereitet. Allerdings hat jenes Permanent die alternativen Eigenschaften und ein anderer Effekt könnte später bewirken, dass es vorbereitet wird.
- Falls eine vorbereitete Kreatur alle Fähigkeiten verliert, hört sie nicht auf, vorbereitet zu sein und nichts geschieht mit ihren alternativen Eigenschaften oder der Kopie ihres Vorbereitet-Zauberspruchs im Exil.
- Falls eine vorbereitete Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, bleibt sie trotzdem vorbereitet und die Kopie ihres Vorbereitet-Zauberspruchs bleibt im Exil. Der Beherrscher jenes Permanents kann ihn trotzdem wirken. Dasselbe gilt, falls eine vorbereitete Kreatur zu einer Kopie von irgendetwas anderem wird, auch falls sie dann ein Permanent ohne Vorbereitet-Zauberspruch ist.
- Eine Kreatur ohne Vorbereitet-Zauberspruch kann nicht vorbereitet werden.
- Eine Kreatur mit Vorbereitet-Zauberspruch kann nicht gleichzeitig mehrfach vorbereitet werden. Nehmen wir zum Beispiel an, der Emeritus der Ideenfindung ist im Spiel und vorbereitet. Wenn er angreift, wird seine letzte Fähigkeit ausgelöst. Wenn jene Fähigkeit ausgelöst wird, kann sein Beherrscher zwar acht Karten aus seinem Friedhof ins Exil schicken, aber dies zu tun, bewirkt nicht, dass der Emeritus der Ideenfindung ein zweites Mal vorbereitet wird oder dass eine zweite Kopie der Erinnerung der Ahnen im Exil erzeugt wird.
- Falls ein Effekt bewirkt, dass eine Kreatur unvorbereitet wird, hört eine vorbereitete Kreatur auf, vorbereitet zu sein, und die damit verbundene Kopie ihres Vorbereitet-Zauberspruchs im Exil hört auf zu existieren. Falls sie zu jenem Zeitpunkt nicht vorbereitet war, geschieht nichts.
- Falls ein Effekt dich auffordert, einen Kartennamen zu bestimmen, kannst du den alternativen Namen des Vorbereitet-Zauberspruchs bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
- Beim Wirken einer Kopie eines Vorbereitet-Zauberspruchs aus dem Exil wirkst du sie nicht für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf die Kopie eines Vorbereitet-Zauberspruchs anzuwenden, der aus dem Exil gewirkt wird.
- Kopierausnahmen, die auf eine Kreatur mit Vorbereitet-Zauberspruch angewendet werden und die sich auf die kopierbaren Werte ihres Vorbereitet-Zauberspruchs auswirken würden, werden beim Erzeugen der Kopie des Vorbereitet-Zauberspruchs im Exil ignoriert. Nehmen wir zum Beispiel an, ein Spieler wirkt das Quakende Gegenstück (eine Hexerei mit dem Text „Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Nicht-Frosch-Kreatur deiner Wahl ist, außer dass er ein 1/1 grüner Frosch ist.“) mit dem Goblin-Glasmacher als Ziel. Die Spielsteinkopie des Goblin-Glasmachers kommt vorbereitet als eine 1/1 grüne Frosch-Kreatur ins Spiel, aber die Kopie des Stolzen Handwerks im Exil ist trotzdem eine rote Hexerei. Die Kopie des Stolzen Handwerks ist weder grün noch eine Kreatur oder ein Frosch und sie hat weder Stärke noch Widerstandskraft.

- Falls ein Vorbereitet-Zauberspruch mit einem oder mehreren Zielen keine legalen Ziele hat, wenn er verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Da der Zauberspruch gewirkt wurde, ist das damit verbundene Permanent trotzdem nicht mehr vorbereitet.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Inkrement

Quandrix-Magier beziehen ihre Macht aus dem Studium von Mathematik und Mustern und die *Inkrement*-Fähigkeit stellt zur Schau, wie sie sich verstärken, indem sie die Mathematik manipulieren. Kreaturen mit Inkrement belohnen dich dafür, dass du immer mehr Mana für Zaubersprüche aus gibst, indem sie immer weiter wachsen.

Kuboide Kolonie
 {G} {U}
 Kreatur — Insekt
 1/1
 Aufblitzen
 Fliegend, verursacht Trampelschaden
 Inkrement (*Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und falls die Menge Mana, die du ausgegeben hast, größer ist als die Stärke oder Widerstandskraft dieser Kreatur, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

- Die Inkrement-Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
- Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, vergleiche die Menge Mana, die du ausgegeben hast, um ihn zu wirken, jeweils mit der Stärke und der Widerstandskraft der Kreatur mit Inkrement. Falls die Menge Mana, die du ausgegeben hast, nicht größer als einer der beiden Werte jener Kreatur ist, wird Inkrement gar nicht erst ausgelöst.
- Falls Inkrement ausgelöst wird, werden die Werte erneut verglichen, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll. Falls die Menge Mana, die ausgegeben wurde, um jenen Zauberspruch zu wirken, nicht größer als einer der beiden Werte jener Kreatur ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
- Beim Vergleichen der ausgegebenen Menge Mana mit den Werten der Kreatur, sowie die Inkrement-Fähigkeit verrechnet wird, ist es möglich, dass der Wert, der kleiner als die ausgegebene Menge Mana ist, von Stärke zu Widerstandskraft wechselt oder umgekehrt. Nehmen wir beispielsweise an, du kontrollierst, eine 1/3 Kreatur mit Inkrement und du bezahlst zwei Mana, um einen Zauberspruch zu wirken. Da die Menge Mana, die du ausgegeben hast, größer ist als die Stärke der Kreatur, wird Inkrement ausgelöst. Während die Inkrement-Fähigkeit auf dem Stapel ist, gibt ein Effekt der Kreatur mit Inkrement +2/-2, sodass sie nun 3/1 hat. Wenn die Inkrement-Fähigkeit verrechnet wird, erhält die Kreatur trotzdem eine +1/+1-Marke, da die Menge Mana, die du ausgegeben hast, größer als die Widerstandskraft der Kreatur ist.
- Eine Inkrement-Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls das Permanent, das sie hat, eine Kreatur ist. Ebenso gilt: Falls das Permanent keine Kreatur mehr ist, wenn seine Inkrement-Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Paradigma

Manche außergewöhnliche Zaubersprüche, die von den Studierenden und Lehrkräften von Strixhaven erdacht werden, können langfristige Auswirkungen haben. Die *Paradigma*-Fähigkeit bewirkt, dass sich diese unglaublichen Effekte Zug um Zug bis zum Ende der Partie wiederholen!

Dekorurn-Dissertation

{3} {B} {B}

Hexerei — Lektion

Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten und verliert 2 Lebenspunkte.

Paradigma (*Schicke dann diesen Zauberspruch ins Exil.*

Nachdem du zum ersten Mal einen Zauberspruch mit diesem Namen verrechnet hast, kannst du zu Beginn jeder deiner ersten Hauptphasen eine Kopie davon aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)

- Paradigma erzeugt eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die für den Rest der Partie zu Beginn jeder deiner ersten Hauptphasen ausgelöst wird. Wenn jene Fähigkeit verrechnet und die Kopie erzeugt wird, kannst du bestimmen, die Kopie nicht zu wirken. In jenem Fall hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen überprüft werden. Die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird trotzdem erneut zu Beginn der ersten Hauptphase deines nächsten Zuges ausgelöst.
- Sobald ein Zauberspruch mit Paradigma verrechnet wurde, spielt es keine Rolle, was mit der Karte im Exil geschieht. Auch falls die Karte das Exil verlässt, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit trotzdem zu Beginn jeder deiner ersten Hauptphasen ausgelöst und die Kopie wird trotzdem erzeugt.
- Jeder Zauberspruch mit Paradigma hat den Lektion-Untertyp. Der Lektion-Untertyp erscheint auf Spontanzaubern und Hexereien und hat keine regeltechnische Bedeutung. Andere Effekte (wie die „Lerne eine Lektion“-Fähigkeit aus dem ursprünglichen *Strixhaven*-Release) können sich darauf beziehen.

Neues Fähigkeitswort: Infusion

Blütenwelk-Magier nutzen Lebensessenz, um sich selbst und andere zu stärken. Manchmal wird diese Essenz freiwillig zur Verfügung gestellt. Aber oft eben auch nicht. So oder so ist die *Infusion* von Lebensessenz eine sehr mächtige Waffe. Das Infusion-Fähigkeitswort umschließt Fähigkeiten, die prüfen, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast.

Altholz-Anleiter

{2} {B} {G}

Kreatur — Baumhirte, Druide

4/4

Wachsamkeit, Reichweite

Infusion — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege

zwei +1/+1-Marken auf sie, falls du in diesem Zug

Lebenspunkte dazuerhalten hast.

Neues Fähigkeitswort: Opus

Prismari-Magier sind dafür berühmt, in ihrem Streben nach einem bestimmenden *Opus* magische Spektakel zu veranstalten, um ihre Persönlichkeit auszudrücken. Das Opus-Fähigkeitswort umschließt Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, und die einen zusätzlichen oder stärkeren Effekt haben, falls fünf oder mehr Mana ausgegeben wurden, um jenen Zauberspruch zu wirken.

Herrlicher Himmelswal
{2}{U}{R}
Kreatur — Elementarwesen, Wal
1/4
Fliegend
Opus — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhält diese Kreatur +3/+0 bis zum Ende des Zuges. Falls fünf oder mehr Mana ausgegeben wurden, um jenen Zauberspruch zu wirken, lege stattdessen drei +1/+1-Marken auf diese Kreatur.

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

Neues Fähigkeitswort: Schlagfertig

Silberkiel-Magier wissen besser als alle anderen, welche Macht Worten innewohnt. Ganz gleich, ob sie inspirierende Rhetorik einsetzen, um ihre Gefährten zu motivieren, oder sich verletzende Beleidigungen zurechtlegen, um ihre Feinde herunterzumachen, ihr Talent, *schlagfertig* zu sein, verleiht ihnen Kraft. Das Schlagfertig-Fähigkeitswort gruppiert Fähigkeiten zusammen, die ausgelöst werden, immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die eine Kreatur als Ziel hat.

Tadelnder Hausmeister
{W}{B}
Kreatur — Zwerg, Kleriker
2/2
Bedrohlich (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)
Schlagfertig — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die eine Kreatur als Ziel hat, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.
Wenn diese Kreatur stirbt und falls Marken auf ihr lagen, lege jene Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

- Eine Schlagfertig-Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
- Es spielt keine Rolle, ob die Kreatur oder Kreaturen, die das Ziel des Zauberspruchs waren, der die Schlagfertig-Fähigkeit ausgelöst hat, das Spiel verlassen oder aufhören, Kreaturen zu sein, bevor jener Zauberspruch verrechnet wird. Solange jener Zauberspruch eine oder mehrere Kreaturen als Ziel hatte, sowie er gewirkt wurde, wird die Schlagfertig-Fähigkeit ausgelöst und dann später verrechnet.

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Rückblende

Kundhort-Magier treibt ein Verlangen an, die Geschichte zu erkunden. Das kann bedeuten, uralte Texte zu studieren, Ausgrabungen an archäologischen Stätten durchzuführen oder sogar die Geister der Verstorbenen zu beschwören! Diese Leidenschaft für die Macht der Vergangenheit findet in diesem Release in der wiederkehrenden *Rückblende*-Mechanik Ausdruck, die Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof die Gelegenheit verschafft, ihre Wirkung noch einmal zu entfalten.

Verfolgung der Vergangenheit

{R} {W}

Hexerei

Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe zwei Karten.

Rückblende {2} {R} {W} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken.*

Schicke sie danach ins Exil.)

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, falls der resultierende Zauberspruch ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen“.
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls eine Karte mit Rückblende während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Konvergenz

Knoten sind Orte, an denen es zu einer Verwebung und *Konvergenz* widerstrebender Manaquellen kommt – mächtige und gefährliche Phänomene auf Arcavios. Das Konvergenz-Fähigkeitswort umschließt Fähigkeiten, die umso mächtiger werden, je mehr Farben von Mana ausgegeben wurden, um jenen Zauberspruch zu wirken.

Knoten-Chor

{5} {G}

Hexerei

Konvergenz — Erzeuge zwei 0/0 grüne und blaue Fraktalwesen-Kreaturespielsteine. Lege auf jeden davon X +1/+1-Marken und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Farben von Mana ist, das ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Wildwuchs-Urzeitwesen

{2/G} {2/G}

Kreatur — Avatar

0/0

Verursacht Trampelschaden, Reichweite

Konvergenz — Diese Kreatur kommt für jede Farbe von Mana, das ausgegeben wurde, um sie zu wirken, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, kommt jene Kreatur mit X zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an Farben von Mana ist, das ausgegeben wurde, um ihn zu wirken.

- Die maximale Anzahl an Manafarben, die du ausgeben kannst, um einen Zauberspruch zu wirken, ist fünf. Farblos ist keine Farbe. Beachte, dass die Kosten eines Zauberspruchs mit Konvergenz beschränken können, wie viele Manafarben du ausgeben kannst.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliches Mana für einen Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit zu bezahlen, nur um mehrere Manafarben auszugeben, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit erlaubt es dir. Gleichermaßen kannst du keine Kostenreduktionen ignorieren, falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit die Manakosten für das Wirken eines Zauberspruchs mit Konvergenz senkt, um mehr Manafarben auszugeben.
- Falls alternative oder zusätzliche Kosten bezahlt werden, um einen Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit zu wirken, zählen die Farben von Mana mit, die ausgegeben wurden, um diese Kosten zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch mit Konvergenz wirkst, ohne Mana dafür zu bezahlen (vielleicht weil ein Effekt dir erlaubt, ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen), beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, die ausgegeben wurde, null.
- Falls ein Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit kopiert wird, wurde für das Wirken der Kopie kein Mana ausgegeben, also beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, die ausgegeben wurde, null. Die Anzahl an Farben, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert.

GEHEIMNISSE VON STRIXHAVEN HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:

Abartiger Manawurm

{3} {G}

Kreatur — Wurm

2/5

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhält diese Kreatur bis zum Ende des Zuges

+X/+0, wobei X gleich der Menge Mana ist, die ausgegeben wurde, um jenen Zauberspruch zu wirken.

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

Abgestimmtes Trio
{U}
Kreatur — Meervolk, Barde, Zauberer
1/1
{T}, tappe zwei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst: Diese Kreatur wird vorbereitet. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)
//Prep//
Gedankenwirbel
{U}
Spontanzauber
Ziehe drei Karten und lege dann zwei Karten aus deiner Hand in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.

- Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um die Kosten der aktivierten Fähigkeit des Abgestimmten Trios zu bezahlen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.

Abigale, Poetria laureata
{1}{W}{B}
Legendäre Kreatur — Vogel, Barde
2/3
Fliegend
Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, wird Abigale vorbereitet. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)
//Prep//
Heroische Strophe
{1}{W/B}
Hexerei
Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

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

Ajanis Antwort
{4}{W}
Spontanzauber
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls er eine getappte Kreatur als Ziel hat.
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

- 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 diejenige aus der ersten Fähigkeit von Ajanis Antwort) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
-

Akzeptanz des Paradoxons

{3}{G}{U}

Spontanzauber

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

- Eine Länderkarte mit der Akzeptanz des Paradoxons ins Spiel zu bringen, zählt nicht als Spielen eines Landes. Du kannst auch dann auf diese Weise eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.
-

Altholz-Anleiter

{2}{B}{G}

Kreatur — Baumhirte, Druide

4/4

Wachsamkeit, Reichweite

Infusion — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege zwei +1/+1-Marken auf sie, falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast.

- Wenn der Altholz-Anleiter ins Spiel kommt, wird die Infusion-Fähigkeit unabhängig davon ausgelöst, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast oder nicht. Sowie jene Fähigkeit verrechnet wird, prüft sie, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Falls ja, legst du zwei +1/+1-Marken auf den Altholz-Anleiter.
-

Ambitionierter Augmentierer

{G}

Kreatur — Schildkröte, Zauberer

1/1

Inkrement Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und falls die Menge Mana, die du ausgegeben hast, größer ist als die Stärke oder Widerstandskraft dieser Kreatur, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.)

Wenn diese Kreatur stirbt und falls eine oder mehrere Marken auf ihr lagen, erzeuge einen 0/0 grünen und blauen Fraktalwesen-Kreaturespielstein und lege dann die Marken dieser Kreatur auf jenen Spielstein.

- Die letzte Fähigkeit des Ambitionierten Augmentierers legt alle Marken, die auf ihm lagen, auf den Fraktalwesen-Spielstein, nicht nur seine +1/+1-Marken.
- Die letzte Fähigkeit des Ambitionierten Augmentierers führt nicht dazu, dass du Marken vom Ambitionierten Augmentierer auf den Fraktalwesen-Spielstein bewegst. Stattdessen legst du von jeder Sorte Marke, die auf dem Ambitionierten Augmentierer lag, als er starb, die jeweilige Anzahl auf den Fraktalwesen-Spielstein.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es vorkommen, dass du die entsprechenden Marken auf mehr als ein Permanent legst. Falls du beispielsweise den Ozolithen (eine Karte aus dem Set *Ikorla: Reich der Behemoths*) kontrollierst, wenn der Ambitionierte Augmentierer stirbt, legst du die entsprechende Anzahl jeder Sorte Marke sowohl auf den Ozolithen als auch auf den Fraktalwesen-Spielstein.
- Falls auf dem Ambitionierten Augmentierer -1/-1-Marken liegen, wenn er stirbt, berücksichtigt seine Fähigkeit auch jene Marken. Das kann dazu führen, dass der Fraktalwesen-Spielstein stirbt.

- Falls genügend -1/-1-Marken auf den Ambitionierten Augmentierer gelegt werden, sodass seine Widerstandskraft 0 oder weniger wird, sieht seine zweite Fähigkeit alle +1/+1-Marken, die auf ihm lagen, als er gestorben ist, ebenso wie die auf ihn gelegten -1/-1-Marken, und entsprechend viele solcher Marken (sowie alle anderen betroffenen Marken) werden auf den Fraktalwesen-Spielstein gelegt.
- Falls durch die letzte Fähigkeit des Ambitionierten Augmentierers mehr als ein Spielstein erzeugt wird (zum Beispiel wegen des Effekts einer Karte wie der Prozession der Gesalbten), bestimme einen der erzeugten Spielsteine und lege die Marken des Ambitionierten Augmentierers auf jenen Spielstein.

Angewandte Geometrie

{2} {G} {U}

Hexerei

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Nicht-Aura-Permanents deiner Wahl ist, das du kontrollierst, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine 0/0 Fraktalwesen-Kreatur ist. Lege sechs +1/+1-Marken auf ihn.

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

Arnyn, Todesblüten-Talent

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Druiden

2/2

Todesberührung

Immer wenn eine Kreatur mit Stärke oder Widerstandskraft 1 oder weniger, die du kontrollierst, stirbt, verliert ein Gegner deiner Wahl 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Arnyns letzte Fähigkeit prüft die Stärke und Widerstandskraft der gestorbenen Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte. Es spielt keine Rolle, was ihre Stärke oder Widerstandskraft in irgendeiner anderen Zone ist.

Aufwühlender Dignimant
{2}{W}{W/B}{B}
Kreatur — Nashorn, Barde
4/5

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Aufwühlenden Dignimanten verrechnet wird.
-

Aufziegler
{2}{R}
Kreatur — Zwerg, Magier
1/4

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte. {T}, schicke eine Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge {R}. Wenn du dies tust, fügt diese Kreatur jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

- Die letzte Fähigkeit des Aufzieglers ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
 - Wenn du die Manafähigkeit des Aufzieglers aktivierst, fügt sie nicht sofort jedem Gegner Schaden zu. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du jene Fähigkeit aktivierst. Falls du die Manafähigkeit aktiviert hast, während du einen Zauberspruch wirkst oder eine Fähigkeit aktivierst oder während eines Zeitfensters für das Aktivieren von Manafähigkeiten, wenn du angewiesen wirst, Kosten während der Verrechnung eines anderen Zauberspruchs oder einer anderen Fähigkeit zu bezahlen, geht jene Fähigkeit erst auf den Stapel, wenn du mit dem Wirken, Aktivieren oder Verrechnen des anderen Zauberspruchs bzw. der anderen Fähigkeit fertig bist. Jeder Spieler kann normal auf jene ausgelöste Fähigkeit antworten.
-

Aus dem Grab zerren
{2}{B}
Hexerei
Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Du musst keine Ziele für Aus dem Grab zerren bestimmen. Falls du dies jedoch tust und alle Ziele illegal sind, sowie Aus dem Grab zerren verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
-

Ausgesetzte Aggression

{1}{R}{W}

Spontanzauber

Schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl und die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Für jede jener Karten kann ihr Besitzer sie bis zum Ende seines nächsten Zuges spielen.

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Ausgesetzte Aggression verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Keine Karten werden ins Exil geschickt.
- Spieler müssen alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls beispielsweise die aus deiner Bibliothek ins Exil geschickte Karte eine Hexerei ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.

Aziza, Magierturm-Kapitänin

{R}{W}

Legendäre Kreatur — Dschinn, Magier

2/2

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kannst du drei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen. Falls du dies tust, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Azizas Fähigkeit und die von ihr erzeugte Kopie werden beide vor dem Zauberspruch verrechnet, der die Fähigkeit ausgelöst hat. Sie werden auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird, bevor die Kopie erzeugt wird.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Falls ein Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit kopiert wird, wurde für das Wirken der Kopie kein Mana ausgegeben, also beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, die ausgegeben wurde, null. Die Anzahl an Farben, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.

- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).

Berta, weise Theoretikerin

{2} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Frosch, Druiden

1/4

Inkrement (*Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und falls die Menge Mana, die du ausgegeben hast, größer ist als die Stärke oder Widerstandskraft dieser Kreatur, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf Berta gelegt werden, erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.

{X}, {T}: Erzeuge einen 0/0 grünen und blauen

Fraktalwesen-Kreaturenspielstein und lege X +1/+1-Marken auf ihn.

- Bertas zweite Fähigkeit ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

Beute fassen

{2} {R}

Hexerei

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, wirf eine Karte ab.

Ziehe zwei Karten und erzeuge einen Schatz-Spielstein.

(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere diesen Spielstein:

Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.“)

- Du musst genau eine Karte abwerfen, um Beute fassen zu wirken; du kannst es nicht wirken, ohne eine Karte abzuwerfen, und du kannst keine zusätzlichen Karten abwerfen.

Biblioplex-Bibliothekar

{4}

Artefaktkreatur — Konstrukt

3/4

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme bis zu eines —

- Eine Kreatur deiner Wahl wird vorbereitet. (*Nur Kreaturen mit Vorbereitet-Zaubersprüchen können vorbereitet werden.*)

- Eine Kreatur deiner Wahl wird unvorbereitet.

- Der erste Modus der letzten Fähigkeit des Biblioplex-Bibliothekars hat keine Auswirkungen auf eine Kreatur, die keinen Vorbereitet-Zauberspruch hat oder die bereits vorbereitet ist. Ebenso gilt: Der zweite Modus hat keine Auswirkungen auf eine Kreatur, die nicht bereits vorbereitet ist.

Blerg, faulenzende Plage

{1} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Schädling

3/4

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege auf jeden Schädling, jede Fledermaus, jedes Insekt, jede Ophis und jede Spinne, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Eine Kreatur mit mehr als einem der aufgelisteten Typen erhält trotzdem nur eine +1/+1-Marke, wenn Blergs Fähigkeit verrechnet wird.
-

Blütenwelk, die Ausgleicherin

{6} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

5/5

Affinität zu Kreaturen (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur, die du kontrollierst, {1} weniger.*)

Fliegend, Todesberührung

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, haben

Affinität zu Kreaturen.

- Affinität zu Kreaturen bedeutet „Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur, die du kontrollierst, {1} weniger.“
 - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
 - Falls ein Zauberspruch mehrfach Affinität hat, wird jedes Vorkommen einzeln angewendet. Falls du zum Beispiel irgendwie zwei Exemplare von Blütenwelk, der Ausgleicherin, und keine anderen Kreaturen kontrollierst, kostet jeder Spontanzauber und jede Hexerei beim Wirken {4} weniger.
-

Blütenwelk-Amulett

{B} {G}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Du kannst ein Permanent opfern. Falls du dies tust, ziehe zwei Karten.
- Du erhältst 5 Lebenspunkte dazu.
- Zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger.

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

Choreographierte Funken

{R} {R}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht kopiert werden.

Bestimme eines oder beides —

- Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.
- Kopiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl, den du kontrollierst. Die Kopie erhält Eile und „Zu Beginn des nächsten Endsegments opferst du diesen Spielstein.“

- Choreographierte Funken hat ein Update erhalten, das überzählige Wort „nächsten“ wurde aus dem zweiten Modus gestrichen. Der aktualisierte Oracle-Text ist oben aufgeführt.
 - Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
 - Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
 - Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
 - Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
 - Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
 - Falls ein Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit kopiert wird, wurde für das Wirken der Kopie kein Mana ausgegeben, also beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, die ausgegeben wurde, null. Die Anzahl an Farben, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert.
 - Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
 - Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).
 - Eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein. Jener Spielstein wird nicht „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt werden.
-

Das Urzeitwesen des Anbruchs

{10}

Legendäre Kreatur — Avatar

7/7

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof {1} weniger.

Reichweite

Immer wenn Das Urzeitwesen des Anbruchs angreift, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls jener Zauberspruch auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- 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 diejenige aus der ersten Fähigkeit des Urzeitwesens des Anbruchs) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls das Ziel der letzten Fähigkeit des Urzeitwesens des Anbruchs {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du es wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Du wirkst den Zauberspruch, während die letzte Fähigkeit des Urzeitwesens des Anbruchs verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, ihn erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert. Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.

Duellant der Schlichterin

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

Kreatur — Kor, Hexenmeister

4/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Jeder Spieler verliert 1 Lebenspunkt.

Schlagfertig — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die eine Kreatur als Ziel hat, schicke bis zu eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

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

Echomagie-Symposium

{4} {U} {U}

Hexerei — Lektion

Ein Spieler deiner Wahl erzeugt einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst.

Paradigma (Schicke dann diesen Zauberspruch ins Exil. Nachdem du zum ersten Mal einen Zauberspruch mit diesem Namen verrechnet hast, kannst du zu Beginn jeder deiner ersten Hauptphasen eine Kopie davon aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)

- Der vom Echomagie-Symposium erzeugte Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Falls der Spielstein ein Fahrzeug ist, ist er nicht bemannt.
- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, den der Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.

Elementar-Maskottchen

{1} {U} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Vogel

1/4

Fliegend, Wachsamkeit

Opus — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhält diese Kreatur +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Falls fünf oder mehr Mana ausgegeben wurden, um jenen Zauberspruch zu wirken, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
-

Emerita des Elends

{3} {B}

Kreatur — Vampir, Hexenmeister

5/4

Diese Kreatur kommt vorbereitet ins Spiel. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug zwei oder mehr Kreaturen gestorben sind, wird diese Kreatur vorbereitet.

//Prep//

Dämonischer Lehrmeister

{1} {B}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Die letzte Fähigkeit der Emerita des Elends prüft zu Beginn deines Endsegments, ob zwei oder mehr Kreaturen gestorben sind. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Es ist nicht möglich, während deines Endsegments noch rasch Kreaturen sterben zu lassen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.

Emerita des Konflikts

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Erstschlag

Immer wenn du deinen dritten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, wird diese Kreatur vorbereitet.

(*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)

//Prep//

Blitzschlag

{R}

Spontanzauber

Der Blitzschlag fügt einem Ziel deiner Wahl

3 Schadenspunkte zu.

- Die letzte Fähigkeit der Emerita des Konflikts zählt alle Zaubersprüche, die du in diesem Zug gewirkt hast, wozu auch die Emerita des Konflikts selbst gehören kann. Es spielt keine Rolle, ob die anderen Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurden oder noch auf dem Stapel sind. Falls die Emerita des Konflikts der zweite Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein dritter Zauberspruch. Falls die Emerita des Konflikts dein dritter Zauberspruch des Zuges ist, ist sie nicht rechtzeitig im Spiel, als dass ihre ausgelöste Fähigkeit ausgelöst würde, und sie wird auch nicht für weitere Zaubersprüche ausgelöst, die du in jenem Zug nach ihr wirkst.
- Die letzte Fähigkeit der Emerita des Konflikts wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Da die Emerita des Konflikts aufhört, vorbereitet zu sein, sobald die Kopie des Blitzschlags gewirkt wird, führt das Wirken jener Kopie des Blitzschlags als dritter Zauberspruch desselben Zuges dazu, dass die Emerita des Konflikts erneut vorbereitet wird, wenn ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird.

Emerita des Überflusses

{2} {G}

Kreatur — Elf, Druiden

3/4

Wachsamkeit

Diese Kreatur kommt vorbereitet ins Spiel.

Immer wenn diese Kreatur angreift und falls du acht oder mehr Länder kontrollierst, wird diese Kreatur vorbereitet.

//Prep//

Neues Leben

{1} {G}

Hexerei

Bringe eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Die letzte Fähigkeit der Emerita des Überflusses überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du acht oder mehr Länder kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während deines Angreifer-deklarieren-Segments nicht rechtzeitig Länder ins Spiel bringen, um die Fähigkeit auszulösen. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls du zu jenem Zeitpunkt nicht acht oder mehr Länder kontrollierst, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.

Emil, Erkunder der Fernländer

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Druiden

3/3

Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen +1/+1-

Marken liegen, verursachen Trampelschaden.

{4} {G}, {T}: Erzeuge einen 0/0 grünen und blauen

Fraktalwesen-Kreaturenspielstein. Lege X +1/+1-Marken

auf ihn, wobei X gleich der Anzahl an Ländern mit

unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst.

- Um die Anzahl an Ländern mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst zu bestimmen, zähle jedes Land, das du kontrollierst, einmal, aber nur wenn der englische Name nicht exakt derselbe wie der eines anderen Landes ist, welches du bereits gezählt hast.

Ende der Jagd

{1} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl schickt eine Kreatur oder einen

Planeswalker mit dem höchsten Manabetrag unter den

Kreaturen und Planeswalkern, die er kontrolliert, ins

Exil.

- Falls der Gegner deiner Wahl mehrere Kreaturen und/oder Planeswalker mit dem höchsten Manabetrag hat, bestimmt jener Spieler, welche bzw. welchen er ins Exil schickt.
-

Ennis, Debatten-Moderator

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

1/1

Wenn Ennis ins Spiel kommt, schicke bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil.

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

Zu Beginn deines Endsegments und falls eine oder mehrere Karten in diesem Zug ins Exil geschickt wurden, lege eine +1/+1-Marke auf Ennis.

- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war.
 - Da Kopien von Vorbereitet-Zaubersprüchen keine Karten sind, zählen sie für Ennis' letzte Fähigkeit nicht.
-

Erodieren

{W}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl. Ihr bzw. sein Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.

- Falls das Ziel illegal ist, sowie das Erodieren verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler durchsucht seine Bibliothek.
-

Essenzknüpfende Gelehrte

{B}{B/G}{G}

Kreatur — Dryade, Hexenmeister

3/1

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 schwarzen und grünen Schädling-Kreaturenspielstein mit „Immer wenn dieser Spielstein angreift, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.“

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur unter deiner Kontrolle gestorben ist, ziehe eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit der Essenzknüpfenden Gelehrten überprüft zu Beginn deines Endsegments, ob in diesem Zug eine Kreatur unter deiner Kontrolle gestorben ist. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, während deines Endsegments noch rasch eine Kreatur sterben zu lassen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.
-

Essenzerstäubung
{1}{U}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl.

- Ein „Kreaturenzauber“ ist ein Zauberspruch mit dem Kartentyp „Kreatur“, auch falls er andere Typen wie Artefakt oder Verzauberung hat.

Farbensturm-Hengst
{1}{U}{R}
Kreatur — Elementarwesen, Pferd
3/3
Abwehr {1}, Eile
Opus — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Falls fünf oder mehr Mana ausgegeben wurden, um jenen Zauberspruch zu wirken, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie dieser Kreatur ist.

- Die Spielsteinkopie hat die Fähigkeit des Farbensturm-Hengsts und kann Kopien von sich selbst erzeugen.
- Der Spielstein kopiert nicht, ob der Farbensturm-Hengst getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihm liegen oder Auren an ihn angelegt sind oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
- Im ungewöhnlichen Fall, dass der Farbensturm-Hengst zu einer Kopie von etwas anderem wird, während seine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber bevor sie verrechnet wurde, kommt der Spielstein als Kopie dessen ins Spiel, was der Farbensturm-Hengst kopiert.

Finsterer Forscher
{2}{B}
Kreatur — Troll, Hexenmeister
3/3
Zu Beginn deines Versorgungssegments wendest du Überwachen 1 an. Falls sich dann drei oder mehr Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden, wird diese Kreatur vorbereitet. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)
//Prep//
Reanimation
{B}
Hexerei
Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags jener Karte.

- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Die Anzahl an Lebenspunkten, die du verlierst, sowie die Reanimation verrechnet wird, wird vom Manabtrag der Karte in deinem Friedhof bestimmt, nicht von der Kreatur, sobald sie im Spiel ist.

- Du verlierst die Lebenspunkte, nachdem die Kreatur bereits im Spiel ist. Fähigkeiten, die mit dem Verlust von Lebenspunkten interagieren, wie die des Platin-Emperions, werden auf jenen Verlust von Lebenspunkten angewendet.
- Falls Fähigkeiten dadurch ausgelöst werden, dass die Kreatur ins Spiel kommt, werden jene Fähigkeiten verrechnet, nachdem du Lebenspunkte verlierst. Falls der Verlust von Lebenspunkten dazu führt, dass du die Partie verlierst, werden jene Fähigkeiten nicht verrechnet.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, wird die Kreatur, die du durch die Reanimation kontrollierst, ins Exil geschickt.

Flugwagen-Haltestelle

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{3}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl wird vorbereitet.

(Nur Kreaturen mit Vorbereitet-Zaubersprüchen können vorbereitet werden.)

- Die letzte Fähigkeit der Flugwagen-Haltestelle hat keine Auswirkungen auf eine Kreatur, die keinen Vorbereitet-Zauberspruch hat oder die bereits vorbereitet ist.

Flugwagen-Schaffner

{2}{U}

Kreatur — Vogel, Pilot

2/3

Aufblitzen

Fliegend, Wachsamkeit

Diese Kreatur kommt vorbereitet ins Spiel. *(Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.)*

//Prep//

Alle einsteigen

{U}

Spontanzauber

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

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

Fraktale Anomalie

{U}

Spontanzauber

Erzeuge einen 0/0 grünen und blauen Fraktalwesen-Kreaturenspielstein und lege X +1/+1-Marken auf ihn, wobei X gleich der Anzahl an Karten ist, die du in diesem Zug gezogen hast.

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie die Fraktale Anomalie verrechnet wird.
-

Fraktalpflegerin

{3}{G}{U}

Kreatur — Elf, Zauberer

3/3

Abwehr {2}

Inkrement (*Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und falls die Menge Mana, die du ausgegeben hast, größer ist als die Stärke oder Widerstandskraft dieser Kreatur, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug eine Marke auf diese Kreatur gelegt hast, erzeuge einen 0/0 grünen und blauen Fraktalwesen-Kreaturenspielstein und lege drei +1/+1-Marken auf ihn.

- Die letzte Fähigkeit der Fraktalpflegerin prüft zu Beginn des Endsegments, ob du in diesem Zug eine Marke auf die Fraktalpflegerin gelegt hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Es ist nicht möglich, während des Endsegments noch rasch eine Marke auf die Fraktalpflegerin legen, um die Fähigkeit auszulösen.
-

Garnisonsausgräber

{3}{R}

Kreatur — Ork, Magier

3/4

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

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, erzeuge einen 2/2 roten und weißen Geist-Kreaturenspielstein.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die letzte Fähigkeit des Garnisonsausgräbers nur einmal ausgelöst.
-

Geborgtes Wissen

{2}{R}{W}

Hexerei

Bestimme eines —

- Wirf deine Hand ab und ziehe dann so viele Karten, wie ein Gegner deiner Wahl auf der Hand hat.
- Wirf deine Hand ab und ziehe dann so viele Karten, wie auf diese Weise abgeworfen wurden.

- Falls der erste Modus des Geborgten Wissens bestimmt wurde, aber das Ziel illegal ist, wenn das Geborgte Wissen verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wirfst deine Hand nicht ab und ziehst keine Karten.

Geist-Maskottchen

{R}{W}

Kreatur — Geist, Ochse

2/2

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die Fähigkeit des Geist-Maskottchens nur einmal ausgelöst.

Gipfel der Improvisation

{5}{R}{R}

Hexerei — Lektion

Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du Karten mit Gesamt-Manabetrag 4 oder mehr ins Exil geschickt hast. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Paradigma (Schicke dann diesen Zauberspruch ins Exil. Nachdem du zum ersten Mal einen Zauberspruch mit diesem Namen verrechnet hast, kannst du zu Beginn jeder deiner ersten Hauptphasen eine Kopie davon aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)

- Falls eine ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0 und du musst 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Du wirkst die Zaubersprüche, während der Gipfel der Improvisation verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karten abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.

Gliederfüßler des Geometers

{G}{U}

Kreatur — Fraktalwesen, Krabbe

1/4

Immer wenn du einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Die Fähigkeit des Gliederfüßlers des Geometers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verläßt, ohne verrechnet zu werden. Verwende in jenem Fall den Wert von X, als der Zauberspruch zuletzt auf dem Stapel existierte, um den Wert von X für die Fähigkeit des Gliederfüßlers des Geometers zu ermitteln.
- In einigen seltenen Fällen kann sich der Wert von X, den der Zauberspruch auf dem Stapel hatte, von dem Wert unterscheiden, der bestimmt wurde, als du ihn gewirkt hast. Falls du zum Beispiel das Entfesselte Gedeihen kontrollierst (eine Verzauberung mit „Immer wenn du einen Permanent-Zauberspruch mit {X} in den Manakosten wirkst, verdopple den Wert von X.“), kann der Wert von X verdoppelt worden sein. Verwende in jenen Fällen den Wert von X, den der Zauberspruch auf dem Stapel hat, sowie die Fähigkeit des Gliederfüßlers des Geometers verrechnet wird, um den Wert von X für die Fähigkeit des Gliederfüßlers des Geometers zu ermitteln.

Grobes Gespött

{2} {R}

Spontanzauber

Das Grobe Gespött fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Überwachen 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie in deinen Friedhof legen.*)

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie das Grobe Gespött verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest nicht Überwachen an.

Große Halle des Biblioplex

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um einen Spontanzauber oder eine Hexerei zu wirken.

{5}: Falls dieses Land keine Kreatur ist, wird es zu einer 2/4 Zauberer-Kreatur mit „Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhält diese Kreatur +1/+0 bis zum Ende des Zuges.“ Es ist immer noch ein Land.

- Falls dieses Land zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.

Gruppenarbeit

{1} {W}

Hexerei

Erzeuge einen 2/2 roten und weißen Geist-Kreaturenspielstein.

Rückblende — Tappe drei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst. (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

- Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um die Rückblendekosten der Gruppenarbeit zu bezahlen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.

Gunst der Lumina

{1}{G}

Spontanzauber

Infusion — Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn, falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+4 bis zum Ende des Zuges.

- Wenn du die Gunst der Lumina wirkst, wird die Infusion-Fähigkeit unabhängig davon ausgelöst, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast oder nicht. Sowie jene Fähigkeit verrechnet wird, prüft sie, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Falls ja, wird die Gunst der Lumina einmal kopiert.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der ursprüngliche Zauberspruch, es sei denn, du bestimmst neue. Falls das Ziel illegal ist, aber du kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert.

Harsche Annotation

{1}{W}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher erzeugt einen 1/1 weißen und schwarzen Tintling-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Harsche Annotation verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler erzeugt einen Tintling-Spielstein.

Hartgesottener Akademiker

{R}{W}

Kreatur — Vogel, Kleriker

2/1

Fliegend, Eile

Wirf eine Karte ab: Diese Kreatur erhält

Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die letzte Fähigkeit des Hartgesottenen Akademikers nur einmal ausgelöst.
-

Hitzeschlag

{2} {R} {W}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls in diesem Zug eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen haben.

Der Hitzeschlag fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Falls jene Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- 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 diejenige aus der ersten Fähigkeit des Hitzeschlags) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Hitziger Streit

{4} {R}

Spontanzauber

Der Hitzige Streit fügt einer Kreatur deiner Wahl 6 Schadenspunkte zu. Du kannst eine Karte aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, fügt der Hitzige Streit zusätzlich dem Beherrscher jener Kreatur 2 Schadenspunkte zu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Hitziger Streit verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du kannst keine Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken und keinem Spieler wird Schaden zugefügt.

In Ordnung bringen

{2} {W} {B}

Hexerei

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, bezahle X Lebenspunkte.

Bringe jede Artefakt- und Kreaturenkarte mit Manabetrag X aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

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

Kessel der Essenz

{1} {B} {G}

Artefakt

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

{1} {B} {G}, {T}, opfere eine Kreatur: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt sterben, zu dem der Kessel der Essenz das Spiel verlässt, wird seine erste ausgelöste Fähigkeit einmal für jede jener Kreaturen ausgelöst.
 - Da Ziele bestimmt werden, bevor Kosten bezahlt werden, kann das Ziel der letzten Fähigkeit des Kessels der Essenz nicht die Kreatur sein, die geopfert wird, um ihre Kosten zu bezahlen.
-

Kilians Selbstvertrauen

{W} {B}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Ziehe eine Karte.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, kannst du {W/B} bezahlen. Falls du dies tust, bringe diese Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

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

Kirol, Geschichtskoryphäe

{R} {W}

Legendäre Kreatur — Vampir, Kleriker

2/3

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, wird Kirol vorbereitet. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)

//Prep//

Hinhauen

{1} {R} {W}

Hexerei

Du millst eine Karte. Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl. Sie verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird Kirols erste Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
-

Koloss des Blutzalters

{4} {R} {W}

Artefaktkreatur — Konstrukt

6/6

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, fügt sie jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

Wenn diese Kreatur stirbt, wirf eine beliebige Anzahl an Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten plus eine.

- Du bestimmst, wie viele Karten du abwirfst, sowie die letzte Fähigkeit des Kolosses des Blutzitalters verrechnet wird. Du kannst auch bestimmen, keine Karten abzuwerfen und nur eine Karte zu ziehen.

Kundhort, die Historikerin

{3} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

5/5

Fliegend, Eile

Jede Spontanzauber- und Hexereikarte auf deiner Hand

hat Mirakulum {2}. *(Du kannst eine Karte für ihre Mirakulum-Kosten wirken, wenn du sie ziehst, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.)*

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Es ist wichtig, eine Karte mit Mirakulum offen vorzuzeigen, bevor sie mit den anderen Karten auf deiner Hand vermischt wird.
- Du kannst eine Karte mit Mirakulum in jedem Zug aufdecken und wirken, nicht nur in deinem eigenen, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.
- Das Ziehen von mehreren Karten auf einmal wird immer als eine Folge einzelner Ziehvorgänge abgehandelt. Falls du zum Beispiel in einem Zug noch keine Karten gezogen hast und einen Zauber wirkst, der dich anweist, drei Karten zu ziehen, ziehst du sie eine nach der anderen. Nur die erste Karte, die auf diese Weise gezogen wird, kann vorgezeigt und für ihre Mirakulum-Fähigkeit gewirkt werden.
- Falls ein Effekt eine Karte auf deine Hand bringt, ohne das Wort „ziehen“ zu verwenden, wurde die Karte nicht gezogen.
- Du musst eine gezogene Karte mit Mirakulum nicht vorzeigen, falls du sie zu diesem Zeitpunkt nicht wirken möchtest.
- Du kannst eine Karte nur für ihre Mirakulum-Kosten wirken, sowie die ausgelöste Mirakulum-Fähigkeit verrechnet wird. Wenn du sie zu diesem Zeitpunkt nicht wirken möchtest (oder nicht wirken kannst, weil vielleicht keine legalen Ziele verfügbar sind), kannst du sie später nicht mehr für die Mirakulum-Kosten wirken.
- Du wirkst die Karte mit Mirakulum während der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Ignoriere alle Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen.
- Mirakulum-Kosten sind alternative Kosten zum Wirken des Zauberspruchs mit Mirakulum. Sie können nicht mit anderen alternativen Kosten wie dem Wirken eines Zauberspruchs „ohne seine Manakosten zu bezahlen“ kombiniert werden. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Mirakulum-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Wenn die Karte mit Mirakulum deine Hand verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du sie nicht unter Anwendung ihrer Mirakulum-Fähigkeit wirken.

- Die Karte wird gezogen, ob du die Mirakulum-Fähigkeit verwendest oder nicht. Entsprechend wird dadurch zum Beispiel eine Fähigkeit ausgelöst, die immer dann ausgelöst wird, wenn du eine Karte ziehst. Falls du die Karte nicht unter Anwendung ihrer Mirakulum-Fähigkeit wirkst, bleibt sie auf deiner Hand.
-

Kundhort-Amulett

{R} {W}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Jeder Gegner opfert ein Nichtspielsteinartefakt, das er bestimmt.
 - Bringe eine Artefakt- oder Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
 - Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
-

Lade des Hungers

{2} {R} {W}

Artefakt

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, fügt dieses Artefakt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.
{T}: Du millst eine Karte. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die Fähigkeit der Lade des Hungers nur einmal ausgelöst.
 - Falls durch die letzte Fähigkeit der Lade des Hungers mehr als eine Karte gemillt wird (zum Beispiel wegen des Effekts der Fähigkeit von Bruvac dem Wortgewaltigen), kannst du in jenem Zug alle auf diese Weise gemillten Karten spielen.
-

Lehrling des Giftmischers

{2} {B}

Kreatur — Ork, Hexenmeister

2/2

Infusion — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -4/-4 bis zum Ende des Zuges, falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast.

- Wenn der Lehrling des Giftmischers ins Spiel kommt, wird die Infusion-Fähigkeit unabhängig davon ausgelöst, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast oder nicht, und du bestimmst ein Ziel. Sowie jene Fähigkeit verrechnet wird, prüft sie, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Falls ja, erhält die Kreatur deiner Wahl -4/-4 bis zum Ende des Zuges.
-

Magierturm-Schiedsrichter

{2}

Artefaktkreatur — Konstrukt

2/1

Immer wenn du einen mehrfarbigen Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Die Fähigkeit des Magierturm-Schiedsrichters wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
-

Magmablut-Urzeitwesen

{2/R} {2/R} {2/R}

Kreatur — Avatar

2/2

Verursacht Trampelschaden, Reichweite

Konvergenz — Diese Kreatur kommt für jede Farbe von Mana, das ausgegeben wurde, um sie zu wirken, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, für jede Farbe von Mana, das ausgegeben wurde, um jenen Zauberspruch zu wirken, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

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

Manaformung

{1} {U} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Spontanzauber deiner Wahl. Falls du einen Zauberer kontrollierst, erzeuge zu Beginn deiner nächsten Hauptphase so viel {C}, wie Mana ausgegeben wurde, um jenen Zauberspruch zu wirken.

- Falls der Zauberspruch deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Manaformung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugt zu Beginn deiner nächsten Hauptphase kein Mana. Falls das Ziel legal ist, aber nicht neutralisiert wird (wahrscheinlich weil ein Effekt bewirkt, dass jener Zauberspruch nicht neutralisiert werden kann), und du einen Zauberer kontrollierst, erzeugst du das Mana trotzdem.
-

Materiebändigende Magierin

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bringe bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Immer wenn du einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, kann diese Kreatur in diesem Zug nicht geblockt werden.

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

Mica, Ruinendeuter

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

4/4

Abwehr — 3 Lebenspunkte bezahlen. *(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 3 Lebenspunkte.)*

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kannst du ein Artefakt opfern. Falls du dies tust, kopiere den Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Micas letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Falls ein Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit kopiert wird, wurde für das Wirken der Kopie kein Mana ausgegeben, also beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, die ausgegeben wurde, null. Die Anzahl an Farben, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert.

- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).

Moment der Abrechnung

{3}{W}{W}{B}{B}

Hexerei

Bestimme bis zu vier. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

- Zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl.
- Bringe eine Nichtland-Permanent-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Du bestimmst die Modi, sowie du den Moment der Abrechnung wirkst. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.
- Egal welche Kombination von Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
- Falls du denselben Modus mehr als einmal bestimmst, legst du die relative Reihenfolge für jenen Modus beim Wirken des Zauberspruchs fest. Falls du zum Beispiel den zweiten Modus des Moments der Abrechnung mehr als einmal bestimmst, legst du die Reihenfolge, in der du die Nichtland-Permanent-Karten deiner Wahl zurückbringst, fest.
- Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn ein Zauberspruch komplett verrechnet wurde.
- Falls der Moment der Abrechnung kopiert wird, erlaubt dir normalerweise der Effekt, der die Kopie erzeugt, neue Ziele zu bestimmen, aber du kannst keine neuen Modi bestimmen.
- Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor der Moment der Abrechnung verrechnet wird, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.

Moseo, neuer Dekan des Blutes

{2}{B}

Legendäre Kreatur — Vogel, Skelett, Hexenmeister

2/1

Fliegend

Wenn Moseo ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 schwarzen und grünen Schädling-Kreaturenspielstein mit „Immer wenn dieser Spielstein angreift, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.“

Infusion — Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, bringe bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag X oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Moseos letzte Fähigkeit prüft zu Beginn deines Endsegments, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Es ist nicht möglich, während deines Endsegments noch rasch Lebenspunkte dazuerhalten, um die Fähigkeit auszulösen.
 - Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
-

Nachhallende Leier

{2} {U} {R}

Artefakt

Länder, die du kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um Spontanzauber und Hexereien zu wirken.“

{T}: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du sieben oder mehr Karten auf deiner Hand hast.

- Sobald du die letzte Fähigkeit der Nachhallenden Leier aktiviert hast, spielt es keine Rolle mehr, ob die Anzahl der Karten auf deiner Hand unter sieben fällt. Die Fähigkeit wird trotzdem wie gewohnt verrechnet.
-

Narrensicksal

{2} {B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

Infusion — Falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, verliert der Beherrscher jener Kreatur 3 Lebenspunkte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie das Narrensicksal verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler verliert Lebenspunkte.
-

Nita, Forum-Schlichterin

{1} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

2/3

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, den du nicht besitzt, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

{2}, opfere eine andere Kreatur: Schicke eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug wirken, und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um jenen Zauberspruch zu wirken. Falls jener Zauberspruch auf einen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

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

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

Ordentlicher Braufessor

{4} {G}

Kreatur — Troll, Druide

4/5

Wachsamkeit

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

Infusion — Diese Kreatur erhält +2/+0, solange du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast.

- Die zweite Fähigkeit des Ordentlichen Braufessors wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit den Ordentlichen Braufessor mehr als einmal als Ziel hat, wird seine zweite Fähigkeit trotzdem nur einmal ausgelöst.

Orysa, Choreografin der Gezeiten

{4} {U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Barde

2/2

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls die Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtwiderstandskraft 10 oder mehr haben.

Wenn Orysa ins Spiel kommt, ziehe zwei Karten.

- 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 diejenige aus Orysas erster Fähigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Der erste Schritt beim Wirken eines Zauberspruchs ist, ihn auf den Stapel zu legen. Falls sich dadurch die Gesamtwiderstandskraft der Kreaturen, die du kontrollierst, ändert (vielleicht weil du eine Kreatur kontrollierst, deren Widerstandskraft von der Anzahl an Karten auf deiner Hand bestimmt wird), wird diese neue Widerstandskraft zur Bestimmung der Kostenreduktion verwendet, um zu ermitteln, ob die Kostenreduktion aus Orysas erster Fähigkeit angewendet wird oder nicht.
- Sobald du die Kosten für das Wirken von Orysa ermittelt hast, kannst du Manafähigkeiten aktivieren, um jene Kosten zu bezahlen. Falls sich die Gesamtwiderstandskraft der Kreaturen, die du kontrollierst, ändert, während du Manafähigkeiten aktivierst, bleiben die Kosten für das Wirken von Orysa so, wie du sie zuvor bestimmt hast.

Pein des Urzeitwesens

{4} {R}

Hexerei

Konvergenz — Die Pein des Urzeitwesens fügt einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Farben von Mana ist, das ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken. Schicke so viele Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, wie jener Kreatur auf diese Weise überschüssiger Schaden zugefügt wurde. Du kannst jene Karten bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügte Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, wobei bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann die Pein des Urzeitwesens Todesberührung haben. Selbst 1 Schadenspunkt, der einer Kreatur von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird, gilt als tödlicher Schaden, sodass mit jedem weiteren Schadenspunkt überschüssiger Schaden zugefügt wird, auch falls der Gesamtbetrag des Schadens nicht größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur.

Pigment-Verheizerin

{4} {R}

Kreatur — Ork, Magier

4/4

Fliegend

Diese Kreatur kommt vorbereitet ins Spiel. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)

//Prep//

Farbgewalt

{R}

Hexerei

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

- Nachdem die Farbgewalt verrechnet wurde, wird der nächste Spontanzauber oder die nächste Hexerei, den bzw. die du in jenem Zug wirkst, kopiert, unabhängig davon, ob er bzw. sie Ziele hat oder nicht.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.

- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
 - Falls ein Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit kopiert wird, wurde für das Wirken der Kopie kein Mana ausgegeben, also beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, die ausgegeben wurde, null. Die Anzahl an Farben, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert.
 - Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
 - Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).
-

Prächtiger Verfall

{1}{G}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
 - Der Prächtige Verfall fügt einer fliegenden Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.
 - Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Ziehe eine Karte.
- Falls der letzte Modus des Prächtigen Verfalls bestimmt wurde, aber das Ziel illegal ist, sowie der Prächtige Verfall verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.
-

Primärforschung

{4}{W}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, bringe eine Nichtland-Permanent-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Karte deinen Friedhof verlassen hat, ziehe eine Karte.

- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
 - Die letzte Fähigkeit der Primärforschung prüft zu Beginn deines Endsegments, ob Karten in diesem Zug deinen Friedhof verlassen haben. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, während deines Endsegments noch rasch Karten aus deinem Friedhof zu entfernen, um die Fähigkeit auszulösen.
-

Prismari, Funke der Inspiration
{5}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Ältester, Drache
7/7

Fliegend
Abwehr — 5 Lebenspunkte bezahlen.
Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, haben Sturm. (*Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere ihn bzw. sie einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm bzw. ihr gewirkt wurde. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.*)

- Die von der Sturm-Fähigkeit erzeugten Kopien von Spontanzaubern und Hexereien, die du wirkst, werden direkt auf den Stapel gelegt. Sie werden nicht gewirkt und werden von anderen Zaubersprüchen mit Sturm, die später im Zug gewirkt werden, nicht mitgezählt.
- Zaubersprüche, die aus einer anderen Zone als der Hand eines Spielers gewirkt wurden, sowie Zaubersprüche, die neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
- Falls ein Zauberspruch mehrfach Sturm hat, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.

Prüfender Blick
{2}{G}{U}
Spontanzauber
Bringe bis zu ein Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück. Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Du musst kein Ziel für den Prüfenden Blick bestimmen. Falls du dies jedoch tust und das Ziel illegal ist, sowie der Prüfende Blick verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du durchsuchst deine Bibliothek nicht.

Quandrix, die Wurzel
{4}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Ältester, Drache
6/6
Fliegend, verursacht Trampelschaden
Kaskade (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.*)
Spontanzauber und Hexereien, die du aus deiner Hand wirkst, haben Kaskade.

- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
- Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Du hörst nicht nur auf, Karten ins Exil zu schicken, falls du eine Nichtland-Karte mit niedrigerem Manabetrag als der Zauberspruch mit Kaskade ins Exil schickst, sondern der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, muss ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine beliebige Hälfte wirken (solange der daraus resultierende Zauberspruch einen niedrigeren Manabetrag haben würde als der Zauberspruch mit Kaskade), aber nicht beide Hälften.

Quandrix-Amulett

{G} {U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {2}.
 - Zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.
 - Eine Kreatur deiner Wahl hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5 bis zum Ende des Zuges.
- Der Effekt des letzten Modus des Quandrix-Amuletts überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur deiner Wahl auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.

Ränkevolle Silberzunge

{1} {B}

Kreatur — Vampir, Hexenmeister

1/3

Fliegend, Lebensverknüpfung

Zu Beginn deiner zweiten Hauptphase und falls du in diesem Zug 2 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, wird diese Kreatur vorbereitet. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)

//Prep//

Mit Blut unterschreiben

{B} {B}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten und verliert 2 Lebenspunkte.

- Die letzte Fähigkeit prüft, sowie deine zweite Hauptphase beginnt, ob du in diesem Zug 2 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Es ist nicht möglich, während deiner zweiten Hauptphase rechtzeitig Lebenspunkte dazuzuerhalten, um die Fähigkeit auszulösen.

Ral Zarek, Gastdozent

{1} {B} {B}

Legendärer Planeswalker — Ral

3

+1: Überwachen 2.

-1: Eine beliebige Anzahl an Spielern deiner Wahl wirft jeweils eine Karte ab.

-2: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

-7: Wirf fünf Münzen. Ein Gegner deiner Wahl überspringt seine nächsten X Züge, wobei X gleich der Anzahl an Münzen ist, die „Kopf“ zeigen.

- Wenn Ral Zareks zweite Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt der nächste Spieler deiner Wahl in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Spielers deiner Wahl ist, jener Spieler) eine Karte auf seiner Hand, ohne diese offen vorzuzeigen, danach tut jeder andere Spieler deiner Wahl in Zugreihenfolge (falls vorhanden) dasselbe. Alle bestimmten Karten werden dann gleichzeitig abgeworfen.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.

Ringeln mit dem Tod

{1} {B} {G}

Hexerei

Zerstöre ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls das Ziel illegal ist, sowie das Ringeln mit dem Tod verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Ruchlose Rivalität

{2} {B} {G}

Hexerei

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, bezahle X Lebenspunkte.

Zerstöre alle Artefakte und Kreaturen mit Manabetrag X oder weniger.

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

Rückblende

{R}

Spontanzauber

Eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl in deinem Friedhof erhält Rückblende bis zum Ende des Zuges. Die Rückblendekosten sind gleich ihren Manakosten. *(Du kannst die Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit {X} in den Manakosten auf diese Weise wirkst, bestimmst du wie gewöhnlich den Wert für X als Teil des Wirkens des Zauberspruchs und bezahlst diese Kosten.
 - Falls du einen Zauberspruch mit Rückblende wirkst, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch mit Rückblende zu wirken.
 - Falls eine Karte mehrfach Rückblende hat, kannst du bestimmen, welche Rückblendekosten du bezahlen möchtest.
 - Falls eine Karte ohne Manakosten Rückblende erhält, hat sie keine Rückblendekosten. Sie kann nicht auf diese Weise gewirkt werden.
-

Sachkundiger Schriftrollenschmied

{R} {R/W} {W}

Kreatur — Zwerg, Kleriker

3/2

Erstschlag

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke eine Karte deiner Wahl, die weder eine Kreatur noch ein Land ist, aus deinem Friedhof ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges wirken.

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

Scharfer Verstand

{1}{W}

Spontanzauber

Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Falls es dein Zug ist, lege eine Betäubungsmarke auf sie. *(Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

Ziehe eine Karte.

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

Schlächter-Scherz

{R}

Hexerei

Schaden kann in diesem Zug nicht verhindert werden.

Der Schlächter-Scherz fügt bis zu einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

- Du musst kein Ziel für den Schlächter-Scherz bestimmen. Falls du dies jedoch tust und das Ziel illegal ist, sowie der Schlächter-Scherz verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Schaden kann dann in diesem Zug weiterhin verhindert werden.
- Der Schlächter-Scherz stoppt nur Schadenverhinderungseffekte, die den Begriff „verhindern“ verwenden.
- Schutz verhindert Schaden, daher können Schutz-Fähigkeiten während eines Zuges, in dem der Schlächter-Scherz verrechnet wurde, keinen Schaden verhindern. Das erlaubt allerdings Zaubersprüchen oder Fähigkeiten nicht, Permanente als Ziel zu bestimmen, die sie normalerweise wegen Schutz nicht als Ziel bestimmen können, auch dann nicht, falls jener Zauberspruch oder jene Fähigkeit jenen Permanenten Schaden zufügen würde.

Schlummernder Stampfer

{X}{G}

Kreatur — Pflanze, Bestie

6/6

Diese Kreatur kommt mit drei minus X

Betäubungsmarken ins Spiel. Falls X 2 oder weniger ist, kommt sie getappt ins Spiel.

- Der Regeltext des Schlummernden Stampfers wurde aktualisiert, um seine Funktionsweise deutlicher zu machen. Sein aktualisierter Oracle-Text ist oben aufgeführt.
 - Falls der Schlummernde Stampfer ins Spiel kommt, ohne gewirkt worden zu sein, ist X gleich 0. Dasselbe gilt, falls dir ein Effekt erlaubt, ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
-

Schmelzkern-Maestra

{1}{R}

Kreatur — Goblin, Barde

2/2

Bedrohlich

Opus — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

Falls fünf oder mehr Mana ausgegeben wurden, um jenen Zauberspruch zu wirken, erzeuge so viel {R}, wie die Stärke dieser Kreatur beträgt.

- Die letzte Fähigkeit der Schmelzkern-Maestra ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
-

Schmelzlied

{X}{R}{W}

Hexerei

Das Schmelzlied fügt einer Kreatur deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie Mana ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken. Enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst.

Rückblende {6}{R}{W} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken.*

Schicke sie danach ins Exil.)

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie das Schmelzlied verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du enttappst keine Kreaturen.
-

Silberkiel, der Disputant

{2}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

4/4

Fliegend, Wachsamkeit

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, haben

Todesopfer 1. (*Sowie du jenen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Kreatur mit Stärke 1 oder mehr opfern.*

Wenn du dies tust, kopiere den Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.)

- Todesopfer N bedeutet „Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine Kreatur mit Stärke N oder mehr opfern.“ und „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und falls für ihn Todesopfer-Kosten bezahlt wurden, kopiere ihn. Falls der Zauberspruch Ziele hatte, kannst du neue Ziele für die Kopie bestimmen.“
- Du kannst nur maximal eine Kreatur opfern, um die Todesopfer-Kosten eines Zauberspruchs zu bezahlen, und du kopierst den Zauberspruch nur einmal.
- Falls du die Todesopfer-Kosten eines Zauberspruchs bezahlst, wird die Kopie vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Die Kopie des Zauberspruchs wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Soziale Abfuhr

{1}{W}{B}

Hexerei

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, während du eine Kreatur kontrollierst, kannst du diesen Zauberspruch kopieren.

Jeder Spieler opfert eine Kreatur, die er bestimmt. Jeder

Gegner verliert 1 Lebenspunkt und du erhältst 1

Lebenspunkt dazu.

- Zuerst bestimmt der Spieler, dessen Zug es ist, welche Kreatur er opfern möchte. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge. Jeder Spieler weiß, was vorangegangene Spieler bestimmt haben, wenn er an der Reihe ist. Danach werden alle bestimmten Kreaturen von ihren Beherrschern gleichzeitig geopfert.

Stresstraum

{3}{U}{R}

Spontanzauber

Der Stresstraum fügt bis zu einer Kreatur deiner Wahl

5 Schadenspunkte zu. Schau dir die obersten zwei

Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine

Hand und lege die andere unter deine Bibliothek.

- Du musst kein Ziel für den Stresstraum bestimmen. Falls du dies jedoch tust und die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Stresstraum verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du schaust dir keine Karten aus deiner Bibliothek an.
- Falls du nur eine Karte in deiner Bibliothek hast, nimmst du sie auf deine Hand.

Tadelnder Hausmeister

{W}{B}

Kreatur — Zwerg, Kleriker

2/2

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

Schlagfertig — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die eine Kreatur als Ziel hat, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

Wenn diese Kreatur stirbt und falls Marken auf ihr lagen,

lege jene Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

- Die letzte Fähigkeit des Tadelnden Hausmeisters legt alle Marken, die auf dem Tadelnden Hausmeister lagen, auf die Kreatur deiner Wahl, nicht nur seine +1/+1-Marken.
- Die letzte Fähigkeit des Tadelnden Hausmeisters führt nicht dazu, dass du Marken von dem Tadelnden Hausmeister auf die Kreatur deiner Wahl bewegst. Stattdessen legst du von jeder Sorte Marke, die auf dem Tadelnden Hausmeister lag, als er starb, die jeweilige Anzahl auf die Kreatur deiner Wahl.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es vorkommen, dass du die entsprechenden Marken auf mehr als ein Permanent legst. Falls du beispielsweise den Ozolithen (eine Karte aus dem Set *Ikorja: Reich der*

Behemoths) kontrollierst, wenn der Tadelnde Hausmeister stirbt, legst du die entsprechende Anzahl jeder Sorte Marke sowohl auf den Ozolithen als auch auf die Kreatur deiner Wahl.

- Falls -1/-1-Marken auf dem Tadelnden Hausmeister liegen, wenn er stirbt, beinhaltet jene Fähigkeit auch jene Marken. Dies kann dazu führen, dass der Empfänger der Marken stirbt.
- Falls gleichzeitig genügend -1/-1-Marken auf den Tadelnden Hausmeister gelegt werden, sodass seine Widerstandskraft 0 oder weniger wird, sieht die letzte Fähigkeit alle +1/+1-Marken, die auf ihm lagen, als er gestorben ist, sowie die -1/-1-Marken, die er hatte, und entsprechend viele jener Marken (sowie alle anderen anwendbaren Marken) werden auf die Kreatur deiner Wahl gelegt.

Tafel der Entdeckung

{2} {R}

Artefakt

Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, millst du eine Karte. Du kannst sie in diesem Zug spielen. *(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

{T}: Erzeuge {R}.

{T}: Erzeuge {R} {R}. Gib dieses Mana nur aus, um Spontanzauber und Hexereien zu wirken.

- Falls durch die erste Fähigkeit der Tafel der Entdeckung mehr als eine Karte gemillt wird (zum Beispiel wegen des Effekts der Fähigkeit von Bruvac dem Wortgewaltigen), kannst du in jenem Zug alle auf diese Weise gemillten Karten spielen.

Tagträumen

{W}

Hexerei

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann mit einer +1/+1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

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

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

Tangententester

{1}{U}

Kreatur — Dschinn, Zauberer

1/1

Inkrement (*Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und falls die Menge Mana, die du ausgegeben hast, größer ist als die Stärke oder Widerstandskraft dieser Kreatur, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {X} bezahlen. Wenn du dies tust, bewege X +1/+1-Marken von dieser Kreatur auf eine andere Kreatur deiner Wahl.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Tangententesters ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {X} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Um eine Marke von einer Kreatur auf eine andere Kreatur zu bewegen, wird die Marke von der ersten Kreatur entfernt und auf die zweite gelegt. Alle Fähigkeiten, die darauf achten, ob Marken von einer Kreatur entfernt oder auf eine Kreatur gelegt werden, werden angewendet.

Tanz der Visionärin

{5}{U}{R}

Hexerei

Erzeuge zwei 3/3 blaue und rote Elementarwesen-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit.

{2}, wirf diese Karte ab: Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere auf deinen Friedhof.

- Falls du nur eine Karte in deiner Bibliothek hast, nimmst du sie auf deine Hand.

Tragödienfresser

{2}{B}{B}

Kreatur — Dämon

7/6

Verursacht Trampelschaden

Abwehr — Eine Karte abwerfen.

Infusion — Zu Beginn deines Endsegments opferst du ein Permanent, es sei denn, du hast in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten.

- Die Infusion-Fähigkeit des Tragödienfressers wird unabhängig davon ausgelöst, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast oder nicht. Sowie die Fähigkeit verrechnet wird, prüft sie, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Falls ja, opferst du kein Permanent.
-

Traumatisierende Kritik

{X}{U}{R}

Spontanzauber

Die Traumatisierende Kritik fügt einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu. Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

- Falls das Ziel illegal ist, sowie die Traumatisierende Kritik verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte und wirfst keine ab.

Traumtagebuch

{2}

Artefakt — Buch

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, lege eine Seitenmarke auf dieses Artefakt.

{5}, {T}: Ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren für jede Seitenmarke auf diesem Artefakt {1} weniger.

- Buch ist ein neuer Artefakttyp, der regeltechnisch keine Bedeutung hat.

Überpinseln

{2}{U}{U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1}{U}

weniger, falls er einen Spontanzauber oder eine Hexerei als Ziel hat.

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

- 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 diejenige aus der ersten Fähigkeit von Überpinseln) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Uhlen-Historikerin

{2}{W}

Kreatur — Vogel, Kleriker

2/3

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, wende

Überwachen 1 an. *Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die letzte Fähigkeit der Uhlen-Historikerin nur einmal ausgelöst.

Verbannender Verrat

{1}{U}

Spontanzauber

Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück. Überwachen 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

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

Vereinte Forschende

{1}{W}

Kreatur -- Mensch, Kleriker, Zauberer

2/2

Erstschlag

Zu Beginn jedes Endsegments und falls ein Gegner mehr Karten auf der Hand hat als du, wird diese Kreatur vorbereitet. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)

//Prep//

Heimliche Verabredung

{1}{W}{W}

Hexerei

Du und ein Gegner deiner Wahl zieht je drei Karten.

- Die letzte Fähigkeit der Vereinten Forschenden prüft, sowie jedes Endsegment beginnt, ob ein Gegner mehr Karten auf der Hand hat als du. Falls keiner dies tut, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Du kannst während eines Endsegments nicht rechtzeitig Karten abwerfen oder einen Gegner Karten ziehen lassen, um die Fähigkeit auszulösen. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls kein Gegner zu jenem Zeitpunkt mehr Karten auf der Hand hat als du, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.

Verstandsverkörperung

{X}{G}{U}

Hexerei

Ziehe X Karten. Dann kannst du eine Permanent-Karte mit Manabetrag X oder weniger aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen.

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

Versteinerter Weiler
Land
Wenn dieses Land ins Spiel kommt, bestimme einen Land-Kartennamen.
Aktivierte Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen können nicht aktiviert werden, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.
Länder mit dem bestimmten Namen haben „{T}:
Erzeuge {C}.“
{T}: Erzeuge {C}.

- Du kannst den Namen einer beliebigen Länderkarte bestimmen. Du kannst nicht den Namen eines Spielsteins bestimmen, es sei denn, er ist auch der Name einer Karte.
- Falls du eine Karte benennst, die sowohl eine Manafähigkeit als auch eine aktivierte Fähigkeit hat, kann die Manafähigkeit aktiviert werden, die andere nicht.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten und haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die bei ihrer Verrechnung Mana erzeugt (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).

Wachstumskurve
{G}{U}
Hexerei
Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, dann verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf jener Kreatur.

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

Wiederherstellung des Orakels
{G}
Hexerei
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Du ziehst eine Karte und erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Wiederherstellung des Orakels verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst weder eine Karte noch erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.
-

Wildwuchs-Urzeitwesen

{2/G} {2/G}

Kreatur — Avatar

0/0

Verursacht Trampelschaden, Reichweite

Konvergenz — Diese Kreatur kommt für jede Farbe von Mana, das ausgegeben wurde, um sie zu wirken, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, kommt jene Kreatur mit X zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an Farben von Mana ist, das ausgegeben wurde, um ihn zu wirken.

- Für jedes hybride Manasymbol in den Manakosten des Wildwuchs-Urzeitwesens kannst du bestimmen, entweder {2} oder {G} zu bezahlen. Falls du bestimmst, {2} zu bezahlen, kannst du trotzdem grünes Mana verwenden, um für ein oder beide generischen Mana in jenen Kosten zu bezahlen.
-

Zaffai und die Sturmwinde

{5} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Barde, Magier

5/7

Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen

Spontanzauber oder eine Hexerei aus deiner Hand

wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.
 - Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, musst du 0 als Wert von X bestimmen.
-

Zorn der Ahnen

{R}

Hexerei

Bis zum Ende des Zuges verursacht eine Kreatur deiner Wahl Trampelschaden und erhält +X/+0, wobei X gleich 1 plus der Anzahl an Karten namens Zorn der Ahnen in deinem Friedhof ist.

Ziehe eine Karte.

- Der Zorn der Ahnen wird erst auf deinen Friedhof gelegt, nachdem er fertig verrechnet wurde, sodass er sich selbst für seinen eigenen Effekt nicht mitzählt.
-

Zurückbleiben

{3}{U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls er eine angreifende Kreatur als Ziel hat.

Der Besitzer einer Kreatur deiner Wahl legt sie auf oder unter seine Bibliothek (er entscheidet).

- 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 diejenige aus der ersten Fähigkeit des Zurückbleibens) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

GEHEIMNISSE VON STRIXHAVEN MYSTISCHES ARCHIV – KARTENSPEZIFISCHES:

Abwehrende Hand

{R}{W}

Spontanzauber

Das nächste Mal, dass dir eine Quelle, die du bestimmst, in diesem Zug Schaden zufügen würde, verhindere den Schaden. Falls auf diese Weise Schaden verhindert wurde, fügt die Abwehrende Hand dem Beherrscher der Quelle entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Die Abwehrende Hand hat kein Permanent und keinen Spieler als Ziel. Du bestimmst eine Schadensquelle, sowie die Abwehrende Hand verrechnet wird.
- Falls mehrere Ersatz- und/oder Verhinderungseffekte gleichzeitig auf denselben Schaden angewendet würden, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt würde, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.

Akromas Wille

{3}{W}

Spontanzauber

Bestimme eines. Falls du einen Commander kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du stattdessen beides bestimmen.

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

- Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten

Lebensverknüpfung, Unzerstörbarkeit und Schutz vor jeder Farbe bis zum Ende des Zuges.

- Obwohl diese Karte nach einem bestimmten Charakter benannt ist, ist ihre Bedingung erfüllt, sobald du einen beliebigen Commander kontrollierst.
- Es gibt keinen zusätzlichen Bonus, falls du mehr als einen Commander kontrollierst.
- Der Commander, den du kontrollierst, muss nicht dein Commander sein.

- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, deinen Commander zu entfernen, um zu ändern, wie viele Modi du bestimmen kannst.
- Sobald du beide Modi für den Zauberspruch bestimmt hast, spielt es keine Rolle, ob du weiterhin einen Commander kontrollierst. Dies gilt auch dann, falls du irgendwie keinen Commander mehr kontrollierst, sowie du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

Ausdrucksvolle Iteration

{U} {R}

Hexerei

Schaue 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.

- 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.
- Falls du weniger als drei Karten in deiner Bibliothek hast, befolge die Anweisungen in der angegebenen Reihenfolge für alle Karten, die sich noch in ihr befinden. Falls du zum Beispiel zwei Karten in deiner Bibliothek hast, nimmst du eine davon auf deine Hand und legst die andere unter deine Bibliothek. Du hast nicht die Option, eine davon ins Exil zu schicken.

Ausmerzungsritual

{2} {B} {G}

Hexerei

Zerstöre jedes Nichtland-Permanent mit Manabetrag 2

oder weniger. Erzeuge {B} oder {G} für jedes auf diese

Weise zerstörte Permanent.

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

Bis zum Erbrechen

{3} {B} {B}

Spontanzauber

Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf und nimm

sie auf deine Hand. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe

ihres Manabetrags. Du kannst diesen Vorgang beliebig

oft wiederholen.

- Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

- Jedes Mal, wenn du die aufgedeckte Karte auf deine Hand nimmst und die entsprechenden Lebenspunkte verlierst, entscheidest du, ob du weitermachst und die nächste Karte aufdeckst. Du musst nicht im Vorfeld entscheiden, wie viele Karten du auf diese Weise auf die Hand nehmen willst.
- Du kannst mit Bis zum Erbrechen weiter Karten aufdecken, auch falls dein Lebenspunktstand auf 0 oder weniger reduziert wurde. Falls du weiter Karten aufdeckst, verlierst du noch mehr Lebenspunkte und gibst dir einen negativen Lebenspunktstand. Sobald du aufhörst, verlierst du dann als zustandsbasierte Aktion die Partie.

Blattern

{B} {B}

Hexerei

Jeder Spieler verliert 1 Lebenspunkt, wirft eine Karte ab, opfert eine Kreatur, die er bestimmt, und opfert dann ein Land, das er bestimmt.

- Sowie die Blattern verrechnet werden, verliert zuerst jeder Spieler gleichzeitig 1 Lebenspunkt. Als Nächstes bestimmt jeder Spieler verdeckt eine Karte auf seiner Hand, im Anschluss daran werden alle Karten gleichzeitig abgeworfen. Daraufhin bestimmt der Spieler, der am Zug ist, eine Kreatur. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Alle Kreaturen werden gleichzeitig geopfert. Wiederhole diesen Vorgang schließlich für Länder.
- Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, während die Blattern verrechnet werden, werden erst dann auf den Stapel gelegt, wenn die Blattern vollständig verrechnet wurden.
- Fähigkeiten der geopferten Länder können durch das Opfern der Kreaturen und das Abwerfen der Karten modifiziert oder ausgelöst werden. Fähigkeiten der Kreaturen werden nicht durch das Opfern der Länder modifiziert oder ausgelöst, können aber durch das Abwerfen der Karten modifiziert oder ausgelöst werden.

Blick in die Sterne

{X} {B} {B}

Hexerei

Schaue dir zweimal X Karten oben von deiner Bibliothek an. Nimm X davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof. Du verlierst X Lebenspunkte.

- Falls deine Bibliothek weniger als zweimal X Karten enthält, schaust du dir deine gesamte Bibliothek an. Du verlierst trotzdem X Lebenspunkte.
- Falls deine Bibliothek weniger als X Karten enthält, nimmst du sie alle auf deine Hand. Du kannst nicht bestimmen, irgendwelche davon auf deinen Friedhof zu legen. Du verlierst trotzdem X Lebenspunkte.

Blutsaugender Lehrmeister

{B}

Spontanzauber

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, mische danach und lege jene Karte oben darauf. Du verlierst 2 Lebenspunkte.

- „Mische und lege jene Karte oben darauf“ ist eine einzige Aktion. Falls ein Effekt bewirkt, dass die oberste Karte deiner Bibliothek aufgedeckt ist, wird die zweitoberste Karte nicht aufgedeckt.

Dämmerzustand

{1} {U}

Spontanzauber

Du kannst eine Insel, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen, statt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {1}.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den alternativen Kosten des Dämmerzustands), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Die Baracken leeren

{3} {R}

Hexerei

Erzeuge zwei 1/1 rote Goblin-Kreaturespielsteine.

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

- 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.
- Falls ein Zauberspruch mehrfach Sturm hat, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.
- 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.

Einblick in die Natur

{G}

Hexerei

Immer wenn du in diesem Zug einen Kreaturenzauber wirkst, ziehe eine Karte.

- Die vom Einblick in die Natur erzeugte verzögert ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.

Futter für den Schwarm

{1}{B}

Hexerei

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

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

Galgenfrist

{1}{W}

Spontanzauber

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

Ziehe eine Karte.

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

Gehirnfrost

{1}{U}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl millt drei Karten.

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.*)

- 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 der Hand eines Spielers gewirkt wurden, sowie Zaubersprüche, die neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
- Falls ein Zauberspruch mehrfach Sturm hat, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.

- 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 ein anderes Ziel bestimmen.

Gnade des Engels

{W}

Spontanzauber

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

Du kannst in diesem Zug die Partie nicht verlieren und deine Gegner können in diesem Zug die Partie nicht gewinnen. Bis zum Ende des Zuges reduziert Schaden, der deinen Lebenspunktstand unter 1 reduzieren würde, ihn stattdessen auf 1.

- Die Gnade des Engels verhindert keinen Schaden. Sie verändert nur das Ergebnis des Schadens, der dir zugefügt wird. So erhält zum Beispiel der Beherrscher einer 5/5 Kreatur mit Lebensverknüpfung, die dir Schaden zufügt, auch dann 5 Lebenspunkte, falls der Schaden deinen Lebenspunktstand von 3 auf 1 reduziert.
- Die Gnade des Engels verhindert nicht den Verlust von Lebenspunkten durch Effekte, die sagen, dass du „Lebenspunkte verlierst“.
- Falls du weniger als 1 Lebenspunkt hast, verringert Schaden, der dir zugefügt wird, deinen Lebenspunktstand ganz normal weiter unter 0.
- Du kannst nicht mehr Lebenspunkte bezahlen, als du hast, selbst wenn du das Spiel nicht verlierst.
- Falls dir in einer Partie Commander Kampfschaden von einem Commander zugefügt wird, wird dieser trotzdem gezählt, auch wenn sich dein Lebenspunktstand nicht ändert.
- Die Spieler erhalten immer noch Priorität, während eine Karte mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel ist; allerdings sind ihre Optionen jetzt auf Manafähigkeiten und bestimmte Sonderaktionen beschränkt.
- Spieler können verdeckte Kreaturen aufdecken, während sich ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.
- Sekundenbruchteil verhindert nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, legt ihr Beherrscher sie auf den Stapel und wählt Ziele dafür, falls nötig. Diese Fähigkeiten werden ganz normal verrechnet.
- Einen Zauberspruch mit Sekundenbruchteil zu wirken, wirkt sich nicht auf die Zaubersprüche und Fähigkeiten aus, 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.
- Nachdem ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil verrechnet wurde (oder auf andere Weise den Stapel verlässt), können die Spieler erneut Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, bevor das nächste Objekt auf dem Stapel verrechnet wird.

Helfende Hand

{W}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

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

Jeskas Wille

{2} {R}

Hexerei

Bestimme eines. Falls du einen Commander kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du stattdessen beides bestimmen.

- Erzeuge {R} für jede Karte auf der Hand eines Gegners deiner Wahl.
 - Schicke die obersten drei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.
- Verwende die Anzahl der Karten, die der Gegner deiner Wahl auf der Hand hat, sowie Jeskas Wille verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel {R} du erzeugst.
 - Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der vom letzten Modus von Jeskas Wille gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls eine der ins Exil geschickten Karten beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
 - Ins Exil geschickte Karten, die du nicht spielst, bleiben im Exil.
 - Obwohl diese Karte nach einem bestimmten Charakter benannt ist, ist ihre Bedingung erfüllt, sobald du einen beliebigen Commander kontrollierst.
 - Es gibt keinen zusätzlichen Bonus, falls du mehr als einen Commander kontrollierst.
 - Der Commander, den du kontrollierst, muss nicht dein Commander sein.
 - Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, deinen Commander zu entfernen, um zu ändern, wie viele Modi du bestimmen kannst.
 - Sobald du beide Modi für den Zauberspruch bestimmt hast, spielt es keine Rolle, ob du weiterhin einen Commander kontrollierst. Dies gilt auch dann, falls du irgendwie keinen Commander mehr kontrollierst, sowie du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

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 bestimmt, kostet es $\{3\}\{R\}\{R\}$, um die Knisternde Macht zu wirken und einem einzelnen Ziel 5 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 10 Schadenspunkte zuzufügen, und so weiter.

Knockout-Manöver

$\{2\}\{G\}$

Hexerei

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, dann fügt sie einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Du kannst das Knockout-Manöver nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, als Ziel.
- Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, sowie das Knockout-Manöver verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, legst du auch dann keine +1/+1-Marke auf sie, falls sie noch im Spiel ist.

Königliche Behandlung

$\{G\}$

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges. Erzeuge einen an sie angelegten Königlich-Rolle-Spielstein. *(Falls du eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Abwehr $\{1\}$.)*

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

Lebendiges Lebensende

Hexerei

Aussetzen 3 — {2} {B} {B}

Jeder Spieler schickt alle Kreaturenkarten aus seinem Friedhof ins Exil, opfert dann alle Kreaturen, die er kontrolliert, und bringt dann alle auf diese Weise ins Exil geschickten Karten ins Spiel.

- Während das Lebendige Lebensende verrechnet wird, schicken zuerst alle Spieler die Kreaturenkarten aus ihren Friedhöfen gleichzeitig ins Exil, dann opfern alle Spieler gleichzeitig alle Kreaturen, die sie kontrollieren, und schließlich bringen alle Spieler ihre ins Exil geschickten Karten gleichzeitig ins Spiel.
- „Alle auf diese Weise ins Exil geschickten Karten“ bezieht sich nur auf die Karten, die im ersten Teil des Effekts ins Exil geschickt wurden. Falls ein Ersatzeffekt (wie der der Ley-Linie der Leere) geopfert Kreaturen ins Exil schickt, anstatt sie auf den Friedhof zu bringen, werden diese Karten nicht ins Spiel zurückgebracht.
- Eine Karte ohne Manakosten kann auf normale Weise nicht gewirkt werden; du musst eine Möglichkeit finden, sie für alternative Kosten zu wirken oder sie zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, zum Beispiel, indem du sie aussetzt.
- Falls eine Karte ohne Manakosten alternative Kosten gleich ihren Manakosten erhält (zum Beispiel durch den Schnellzauberer), können jene Kosten nicht bezahlt werden und die Karte kann auf diese Weise nicht gewirkt werden.
- Aussetzen ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten verkörpert. Die erste ist eine statische Fähigkeit, mit der du die Karte mit der darauf angegebenen Anzahl an Zeitmarken (die Zahl vor dem Gedankenstrich) aus deiner Hand ins Exil schicken kannst, indem du ihre Aussetzen-Kosten bezahlst (die hinter dem Gedankenstrich angegeben werden). Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn jedes deiner Versorgungssegmente eine Zeitmarke von der ausgesetzten Karte entfernt. Die dritte ist eine ausgelöste Fähigkeit, die dir die Option gewährt, die Karte zu wirken, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird. Beachte, dass, falls eine Karte ins Exil geschickt wird und dann „Aussetzen erhält“, nur die beiden ausgelösten Fähigkeiten relevant sind.
- Falls ein Effekt sich auf eine „ausgesetzte Karte“ bezieht, bezeichnet dies eine Karte, die (1) Aussetzen hat, (2) die im Exil ist und (3) auf der eine oder mehrere Zeitmarken liegen.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (diejenige, die dich die Karte wirken lässt) ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen verrechnet wird, kannst du dir aussuchen, ob du die Karte wirkst oder nicht. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Falls du bestimmst, die Karte nicht zu wirken (oder es nicht kannst), bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, beispielsweise mit Aussetzen, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen.

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

Monströser Zorn

{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges. Erzeuge einen an sie angelegten Monster-Rolle-Spielstein. (*Falls du eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und verursacht Trampelschaden.*)

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

Raubrazzia

{W}

Hexerei

Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)

+ {1} — Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.

+ {1} — Zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.

+ {1} — Lege auf jede Kreatur, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, eine +1/+1-Marke.

- In der Textbox ist jedem Modus (bestehend aus zusätzlichen Kosten und dem damit verbundenen Effekt) ein + vorangestellt. Diese Symbole haben keine regeltechnische Bedeutung und dienen den Spielern nur als Erinnerung, dass die aufgelisteten Kosten zusätzliche Kosten sind.
- Du musst mindestens einen der aufgelisteten Modi bestimmen und die damit verbundenen zusätzlichen Kosten bezahlen, um einen Zauberspruch mit Exzess zu wirken.

- Du bestimmst die Modi beim Wirken des Zauberspruchs mit Exzess. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.
- Falls ein Modus ein Ziel benötigt, kannst du den Modus nur bestimmen, falls es ein legales Ziel für ihn gibt. Bei Modi, die du nicht bestimmst, werden eventuelle Ziel-Bedingungen ignoriert.
- Egal welche Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
- Du kannst keinen Modus öfter als einmal bestimmen.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs mit Exzess wird nur von seinen Manakosten (in der rechten oberen Ecke) bestimmt. Es spielt keine Rolle, welche Modi du bestimmst oder welche zusätzlichen Kosten du bezahlst. Das gilt auch für zusätzliche Kosten, die von anderen Effekten auferlegt werden.
- Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die aufgrund von Effekten des Zauberspruchs ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn er vollständig verrechnet wurde.
- Falls ein Zauberspruch mit Exzess kopiert wird, erlaubt dir der Effekt, der die Kopie erzeugt, möglicherweise, neue Ziele zu bestimmen. Du kannst keine neuen Modi bestimmen.
- Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor ein Zauberspruch mit Exzess verrechnet wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, einen Zauberspruch mit Exzess zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, musst du trotzdem mindestens einen Modus bestimmen und die damit verbundenen zusätzlichen Kosten bezahlen.

Revanchieren

{R} {R}

Spontanzauber

Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)

+ {1} — Kopiere einen Spontanzauber, eine Hexerei, eine aktivierte Fähigkeit oder eine ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

+ {1} — Ändere das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit deiner Wahl, der bzw. die nur ein einzelnes Ziel hat.

- In der Textbox ist jedem Modus (bestehend aus zusätzlichen Kosten und dem damit verbundenen Effekt) ein + vorangestellt. Diese Symbole haben keine regeltechnische Bedeutung und dienen den Spielern nur als Erinnerung, dass die aufgelisteten Kosten zusätzliche Kosten sind.
- Du musst mindestens einen der aufgelisteten Modi bestimmen und die damit verbundenen zusätzlichen Kosten bezahlen, um einen Zauberspruch mit Exzess zu wirken.
- Du bestimmst die Modi beim Wirken des Zauberspruchs mit Exzess. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.
- Falls ein Modus ein Ziel benötigt, kannst du den Modus nur bestimmen, falls es ein legales Ziel für ihn gibt. Bei Modi, die du nicht bestimmst, werden eventuelle Ziel-Bedingungen ignoriert.

- Egal welche Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
- Du kannst keinen Modus öfter als einmal bestimmen.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs mit Exzess wird nur von seinen Manakosten (in der rechten oberen Ecke) bestimmt. Es spielt keine Rolle, welche Modi du bestimmst oder welche zusätzlichen Kosten du bezahlst. Das gilt auch für zusätzliche Kosten, die von anderen Effekten auferlegt werden.
- Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die aufgrund von Effekten des Zauberspruchs ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn er vollständig verrechnet wurde.
- Falls ein Zauberspruch mit Exzess kopiert wird, erlaubt dir der Effekt, der die Kopie erzeugt, möglicherweise, neue Ziele zu bestimmen. Du kannst keine neuen Modi bestimmen.
- Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor ein Zauberspruch mit Exzess verrechnet wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, einen Zauberspruch mit Exzess zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, musst du trotzdem mindestens einen Modus bestimmen und die damit verbundenen zusätzlichen Kosten bezahlen.

Rift des Sturmtiefs

{1} {U}

Spontanzauber

Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das du nicht kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

Überlast {6} {U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, ersetze im Text „ein ... deiner Wahl“ durch „jedes ...“)*

- Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs mit Überlast nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Da ein Zauberspruch mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch Permanente betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Überlast-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch, der eine Überlast-Fähigkeit hat, zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.

Rückkehr zur Truppe

{X}{W}{W}

Hexerei

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

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

- Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
- Eine ungetappte Kreatur, die angreift oder blockt, zu tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, führt nicht dazu, dass jene Kreatur aufhört, anzugreifen oder zu blocken.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten ermittelt wurden. Einberufen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopfertete Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.
- Da Einberufen keine alternativen Kosten darstellt, kann Einberufen auch zusammen mit alternativen Kosten verwendet werden.
- Wenn du eine mehrfarbige Kreatur für Einberufen tappst, bezahlst du dadurch für {1} oder ein Mana einer der Farben dieser Kreatur (du bestimmst, für welche).
- Wenn du mit Einberufen einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, bestimmst du zunächst einen Wert für X. Diese Entscheidung sowie alle Kostenerhöhungen und Kostenreduktionen bestimmen die Gesamtkosten des Zauberspruchs. Dann kannst du Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um dabei zu helfen, diese Kosten zu bezahlen. Falls du zum Beispiel die Rückkehr zur Truppe wirkst und bestimmst, dass X gleich 3 sein soll, dann sind die Gesamtkosten {3}{W}{W}. Falls du eine weiße Kreatur und zwei rote Kreaturen tappst, musst du noch {1}{W} bezahlen.

Schamanische Offenbarung

{3}{G}{G}

Hexerei

Ziehe für jede Kreatur, die du kontrollierst, eine Karte.

Wildheit — Du erhältst für jede Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, 4 Lebenspunkte dazu.

- Nachdem du Karten gezogen hast, während die Schamanische Offenbarung verrechnet wird, kann nichts anderes geschehen, bevor du die entsprechenden Lebenspunkte dazuerhältst. Insbesondere werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn du Karten ziehst, erst auf den Stapel gelegt, nachdem du Lebenspunkte dazuerhalten hast.
-

Schleier des Sommers

{G}

Spontanzauber

Ziehe eine Karte, falls ein Gegner in diesem Zug einen blauen oder schwarzen Zauberspruch gewirkt hat. Zaubersprüche, die du kontrollierst, können in diesem Zug nicht neutralisiert werden. Du und Permanente, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit vor Blau und vor Schwarz bis zum Ende des Zuges.

- Der Schleier des Sommers hat keinen Effekt, bis er verrechnet wird. Er kann neutralisiert werden.
 - Falls deine Gegner mehr als einen blauen oder schwarzen Zauberspruch gewirkt haben, ziehst du trotzdem nur eine Karte, sowie der Schleier des Sommers verrechnet wird.
 - Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann deine Zaubersprüche immer noch als Ziel haben, nachdem der Schleier des Sommers verrechnet wurde. Dein Zauberspruch kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte neutralisierender Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
-

Taschenspielerei

{U}

Hexerei

Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere unter deine Bibliothek.

- Falls du nur eine Karte in deiner Bibliothek hast, nimmst du sie auf deine Hand.
-

Triumph der Horden

{2}{G}{G}

Hexerei

Bis zum Ende des Zuges erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 und Infizieren und verursachen Trampelschaden. (*Kreaturen mit Infizieren fügen Schaden in Form von -1/-1-Marken für Kreaturen und von Giftmarken für Spieler zu.*)

- Schaden, den eine Kreatur mit Infizieren zufügt, führt nicht dazu, dass Schaden auf einer Kreatur vermerkt wird oder ein Spieler Lebenspunkte verliert. Stattdessen führt er dazu, dass entsprechend viele -1/-1-Marken auf jene Kreatur gelegt werden bzw. dem Spieler entsprechend viele Giftmarken gegeben werden. Schaden, der Planeswalkern zugefügt wird, führt immer noch dazu, dass jener Planeswalker entsprechend viele Loyalitätsmarken verliert.
- Falls ein Spieler zehn oder mehr Giftmarken hat, verliert er die Partie. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion.
- Der Effekt von Infizieren betrifft jeglichen Schaden, nicht nur Kampfschaden.
- Die -1/-1-Marken bleiben dauerhaft auf der Kreatur. Sie werden nicht entfernt, wenn der Zug endet.
- Schaden aus einer Quelle mit Infizieren ist in jeder Hinsicht Schaden. Falls die Quelle mit Infizieren auch Lebensverknüpfung hat, lässt Schaden, der durch diese Quelle zugefügt wird, ihren Beherrscher auch

entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten. Schaden aus einer Quelle mit Infizieren kann verhindert oder umgeleitet werden. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Schaden zugefügt wird, werden also auch entsprechend ausgelöst, falls eine Quelle mit Infizieren Schaden zufügt.

- Falls Schaden aus einer Quelle mit Infizieren, der einem Spieler zugefügt würde, verhindert wird, erhält jener Spieler auch keine Giftmarken. Falls Schaden aus einer Quelle mit Infizieren, der einem Kreatur zugefügt würde, verhindert wird, erhält jene Kreatur auch keine -1/-1-Marken.
- Mehrfaches Vorkommen von Infizieren hat keine zusätzliche Wirkung.

Verächtlicher Hieb

{1}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl mit Manabetrag 4 oder mehr.

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

Veraffung

{U}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Sie kann nicht regeneriert werden. Ihr Beherrscher erzeugt einen 3/3 grünen Menschenaffe-Kreaturespielstein.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Veraffung verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Menschenaffe-Spielstein. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), erzeugt sein Beherrscher einen Menschenaffe-Spielstein.

Vorräte auffüllen

{2}{U}

Hexerei

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

- Falls du zwei oder weniger Karten in deiner Bibliothek hast, nimmst du sie alle auf deine Hand.

Willenskraft

{3}{U}{U}

Spontanzauber

Du kannst 1 Lebenspunkt bezahlen und eine blaue Karte aus deiner Hand ins Exil schicken, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen. Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den alternativen Kosten der Willenskraft), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Winde des Verlassens

{1}{W}

Hexerei

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, ins Exil. Für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Kreatur durchsucht ihr Beherrscher seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte. Jene Spieler bringen jene Karten getappt ins Spiel und mischen danach.

Überlast {4}{W}{W} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, ersetze im Text „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“)*

- Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs mit Überlast nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Da ein Zauberspruch mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch Permanente betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Überlast-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch, der eine Überlast-Fähigkeit hat, zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.

Wirrstorm

{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, es sei denn, sein bzw. ihr Beherrscher bezahlt {1}.

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.)*

- 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 der Hand eines Spielers gewirkt wurden, sowie Zaubersprüche, die neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.

- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
- Falls ein Zauberspruch mehrfach Sturm hat, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.
- 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 ein anderes Ziel bestimmen.

Zergliedern
 {1} {B/P} {B/P}
 Spontanzauber
 (*{B/P} kann entweder mit {B} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.*)
 Eine Kreatur deiner Wahl erhält -5/-5 bis zum Ende des Zuges.

- Ein phyrexianisches Manasymbol zählt auch dann als 1 für den Manabetrag einer Karte, falls dafür Lebenspunkte bezahlt werden. Der Manabetrag von Zergliedern ist daher immer 3.

Zum Berserker werden
 {G}
 Spontanzauber
 Wirke diesen Zauberspruch nur vor dem Kampfschadensegment.
 Eine Kreatur deiner Wahl verursacht Trampelschaden und erhält bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist. Zerstöre jene Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments, falls sie in diesem Zug angegriffen hat.

- Falls das Permanent deiner Wahl vor dem nächsten Endsegment aufhört, eine Kreatur zu sein, wird es trotzdem zerstört, wenn die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

GEHEIMNISSE VON STRIXHAVEN SPECIAL GUESTS – KARTENSPEZIFISCHES:

Adrix und Nev, Zwillingszauberer
 {2} {G} {U}
 Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer
 2/2
 Abwehr {2}
 Falls ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen doppelt so viele solcher Spielsteine erzeugt.

- Alles, was vom Effekt festgelegt wurde, der den Spielstein bzw. die Spielsteine erzeugt, gilt auch für den zusätzlichen Spielstein bzw. die zusätzlichen Spielsteine, die von Adrix und Nevs Ersatzeffekt erzeugt werden. Falls ein Effekt dich zum Beispiel anweist, einen „getappten und angreifenden“ Spielstein zu erzeugen, werden auch die zusätzlichen Spielsteine getappt und angreifend erzeugt. Ebenso gilt: Falls ein Effekt einen Spielstein erzeugt und Marken auf ihn legt (z. B. einen Fraktalwesen-Spielstein), erhält der zusätzliche Spielstein ebenfalls jene Marken.

Archäomagierin

{2} {U} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei die Archäomagierin ins Spiel bringt, kann ihre Fähigkeit jene Karte in deinem Friedhof als Ziel haben.

Bibliothek von Leng

{1}

Artefakt

Du hast keine maximale Handkartenzahl.

Falls ein Effekt bewirkt, dass du eine Karte abwirfst, wirf sie ab, aber du kannst sie oben auf deine Bibliothek legen, anstatt sie auf deinen Friedhof zu legen.

- Falls mehrere Effekte deine Handkartenzahl verändern, werden sie in Zeitstempel-Reihenfolge angewendet. Falls du zum Beispiel Keinerlei Überfluss (eine Verzauberung, die besagt, dass deine maximale Handkartenzahl zwei beträgt) ins Spiel bringst und dann die Bibliothek von Leng ins Spiel bringst, hast du keine maximale Handkartenzahl. Falls diese beiden Permanente jedoch in umgekehrter Reihenfolge ins Spiel kämen, würde deine maximale Handkartenzahl zwei betragen.

Codie, der polternde Codex

{3}

Legendäre Artefaktkreatur — Buch, Konstrukt

1/4

Du kannst keine Permanent-Zaubersprüche wirken.

{4}, {T}: Erzeuge {W} {U} {B} {R} {G}. Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Zauberspruch wirkst, schicke Karten oben von 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.

- Buch ist ein Artefakttyp, kein Kreaturentyp. Er hat keine implizite regeltechnische Bedeutung.

- Ein Permanent-Zauberspruch kann ein Artefakt, eine Kreatur, ein Planeswalker, eine Schlacht oder eine Verzauberung sein. Du kannst immer noch Länder spielen sowie Spontanzauber und Hexereien wirken. Andere Effekte können immer noch Permanente 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 Permanent-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.

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 ein Effekt eine Kopie eines Spontanzäubers oder einer Hexerei erzeugt, wird die Magiefertigkeit-Fähigkeit dadurch ebenfalls ausgelöst.
- Falls ein Effekt mehrere Kopien eines Spontanzäubers 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. Viele Effekte, die dies tun, erlauben es dir jedoch auch, die Kopie zu wirken, und durch das Wirken der Kopie werden Magiefertigkeit-Fähigkeiten ausgelöst.
- Die Fähigkeit des Erzmagus-Emeritus wird nicht ausgelöst, wenn die verzögert ausgelöste Fähigkeit eines Zauberspruchs mit Paradigma zu Beginn jeder deiner ersten Hauptphasen Kopien im Exil erzeugt. Sie wird auch nicht ausgelöst, wenn du im Exil eine Kopie eines Vorbereitet-Zauberspruchs einer Kreatur erzeugst, sowie jene Kreatur vorbereitet wird. Die Fähigkeit des Erzmagus-Emeritus wird jedoch ausgelöst, wenn jene Kopien aus dem Exil gewirkt werden.

Grimmige Haruspex

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/2

Morph {B}

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, ziehe eine Karte.

- Eine Morph-Fähigkeit lässt dich eine Karte verdeckt wirken, indem du {3} bezahlst. Danach lässt sie dich das verdeckte Permanent zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, aufdecken, indem du seine Morph-Kosten bezahlst.
- Der verdeckte Zauberspruch hat keine Manakosten und einen Manabetrag von 0. Wenn du einen Zauberspruch verdeckt wirkst, lege ihn verdeckt auf den Stapel, damit kein anderer Spieler weiß, welche Karte es ist, und bezahle {3}, um ihn zu wirken. Das sind alternative Kosten.
- Der Kreaturenzauber ist ein 2/2 Kreaturenzauber ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Die resultierende Kreatur ist eine 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Beide sind farblos und haben einen Manabetrag von 0. Andere Effekte, die auf den Zauberspruch oder die Kreatur angewendet werden, können ihnen dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen, die sie nicht haben, oder die Eigenschaften ändern, die sie haben.
- Du kannst dir verdeckte Zaubersprüche und verdeckte Permanente, die du kontrollierst, jederzeit ansehen. Verdeckte Zaubersprüche und verdeckte Permanente, die du nicht kontrollierst, kannst du dir nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir.
- Immer wenn du Priorität hast, kannst du die verdeckte Kreatur aufdecken, indem du ihre Morph-Kosten vorzeigst und diese bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Nur ein verdecktes Permanent kann auf diese Weise aufgedeckt werden, ein verdeckter Zauberspruch hingegen nicht.
- Falls eine verdeckte Kreatur ihre Fähigkeiten verliert, kann sie nicht mehr aufgedeckt werden, da sie keine Morph-Fähigkeit (und auch keine Morph-Kosten) mehr hat, sobald sie aufgedeckt würde.
- Da das Permanent sowohl bevor als auch nachdem es aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken eines Permanents keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.
- Da verdeckte Kreaturen keinen Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.
- Ein Permanent, das aufgedeckt oder verdeckt wird, ändert seine Eigenschaften, bleibt aber sonst dasselbe Permanent. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die jenes Permanent als Ziel hatten, sowie Auren und Ausrüstungen, die an das Permanent angelegt waren, sind davon nicht betroffen, es sei denn, die neuen Eigenschaften des Objekts verändern die Legalität dieser Ziele oder angelegten Auren oder Ausrüstungen.

- Das Aufdecken oder Verdecken eines Permanents ändert nichts daran, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist.
- Falls ein verdeckter Zauberspruch den Stapel verlässt und in eine andere Zone als ins Spiel kommt (falls er beispielsweise neutralisiert wurde), musst du ihn offen vorzeigen. Ebenso gilt: Falls ein verdecktes Permanent das Spiel verlässt, musst du es offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und Permanente, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.

Magus der Bibliothek

{G}{G}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/1

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du genau sieben Karten auf der Hand hast.

- Sobald du die letzte Fähigkeit des Magus der Bibliothek aktiviert hast, spielt es keine Rolle mehr, ob sich die Anzahl der Karten auf deiner Hand verändert. Die Fähigkeit wird trotzdem wie gewohnt verrechnet.

Murmelder Mystiker

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/5

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen 1/1 blauen Vogel-Illusion-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Murmelnden Mystikers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.

Waldesbibliothek

{1}{G}

Verzauberung

Zu Beginn deines Ziehsegments kannst du zwei zusätzliche Karten ziehen. Falls du dies tust, bestimme zwei Karten auf deiner Hand, die du in diesem Zug gezogen hast. Für jede der Karten bezahlst du 4 Lebenspunkte oder legst sie oben auf deine Bibliothek.

- Du führst dein normales Ziehen immer vor dieser Fähigkeit aus. Das normale Ziehen geschieht im Ziehsegment eines Spielers, bevor irgendetwas auf den Stapel gelegt werden kann.
- Falls du andere ausgelöste Fähigkeiten kontrollierst, die dir erlauben, während deines Ziehsegments Karten zu ziehen, kannst du bestimmen, ob die Fähigkeit der Waldesbibliothek vor oder nach diesen Fähigkeiten eingeordnet wird. Ausgelöste Fähigkeiten, die von anderen Spielern kontrolliert werden, werden vor ausgelösten Fähigkeiten, die du kontrollierst, verrechnet.
- Alle Karten, die gezogen wurden, bevor die Fähigkeit der Waldesbibliothek verrechnet wird, einschließlich in deinem Versorgungssegment oder als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit der Waldesbibliothek, können bestimmt werden, um sie mit diesem Effekt zurückzulegen. Der Beherrscher der Waldesbibliothek

ist dafür verantwortlich, dafür zu sorgen, dass diese Karten von anderen unterschieden werden können, indem er sie beispielsweise von Karten getrennt hält, die er zu Beginn des Zuges auf der Hand hatte.

- Falls du mehr als eine Waldesbibliothek kontrollierst, wird die ausgelöste Fähigkeit für jede in der entsprechenden Reihenfolge verrechnet. Du kannst nicht alle Karten auf einmal ziehen und dann alle auf einmal zurücklegen.
- Du kannst null, eine oder zwei Karten zurücklegen.
- Falls du dich entscheidest, zwei Karten zu ziehen, ersetzt du einen oder mehrere dieser Ziehvorgänge durch einen anderen Effekt. Der Rest der Fähigkeit der Waldesbibliothek geschieht trotzdem. Falls du in diesem Zug tatsächlich nur eine Karte gezogen hast, musst du diese Karte bestimmen und entweder 4 Lebenspunkte bezahlen oder sie oben auf deine Bibliothek legen. Falls du in diesem Zug tatsächlich keine Karten gezogen hast, hat der Rest der Fähigkeit keinen Effekt.
- Es ist nicht möglich, zwischen dem Ziehen der Karten und dem Bestimmen von zwei Karten Aktionen auszuführen. Du kannst nicht die Karten, die du gezogen hast, wirken, um zu verhindern, dass du zwei Karten zum Bestimmen hast.

Zauberverdopplerin

{1} {R} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Aufblitzen

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Zauberverdopplerin kann jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei als Ziel haben (und kopieren), nicht nur solche mit Zielen. Es ist dabei egal, wer ihn bzw. sie kontrolliert.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Falls ein Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit kopiert wird, wurde für das Wirken der Kopie kein Mana ausgegeben, also beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, die ausgegeben wurde, null. Die Anzahl an Farben, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.

- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).

GEHEIMNISSE VON STRIXHAVEN COMMANDER – SPEZIFISCHES ZU NEUEN KARTEN:

Abstrakte Aufführung

{5} {U}

Hexerei

Schicke die obersten vier Karten deiner Bibliothek als verdeckten Haufen ins Exil und schicke dann die obersten vier Karten deiner Bibliothek als aufgedeckten Haufen ins Exil. Ein Gegner bestimmt einen der Haufen. Lege jenen Haufen auf deinen Friedhof. Schau dir die Karten des anderen Haufens an. Du kannst davon einen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Nimm den Rest auf deine Hand.

- Du darfst dir die Karten im verdeckten Haufen erst anschauen, wenn du dazu angewiesen wirst oder wenn sie auf den Friedhof gelegt werden (zu jenem Zeitpunkt sind sie aufgedeckt).
- Du bestimmst, welcher Gegner den Haufen bestimmt, sowie die Abstrakte Aufführung verrechnet wird.
- Du wirkst den Zauberspruch, während die Abstrakte Aufführung verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, ihn erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von seinem Typ abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du weniger als acht Karten in deiner Bibliothek hast, ist der zweite Haufen kleiner als der erste. Falls du weniger als fünf Karten in deiner Bibliothek hast, hat nur der verdeckte Haufen überhaupt Karten und der zweite ist leer. In jenem Fall wird dein Gegner wahrscheinlich bestimmen, dass du den Haufen mit Karten auf deinen Friedhof legst.

Abtrünniger Stier

{4} {R}

Kreatur — Ochse

0/5

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhält diese Kreatur bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs ist.

Immer wenn diese Kreatur angreift, schicke bis zu eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil und kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Die zweite Fähigkeit des Abtrünnigen Stiers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Verwende für Zaubersprüche auf dem Stapel mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.
- Du wirkst die Kopie, während die letzte Fähigkeit des Abtrünnigen Stiers verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du 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 du die Kopie nicht wirken möchtest, kannst du bestimmen, es nicht zu tun. Dann hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen überprüft werden.

Augusta, erneuerte Ordnung

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Geist, Berater

1/3

Fliegend, Wachsamkeit

Immer wenn Augusta angreift, schickt jeder Spieler eine Karte aus seinem Friedhof ins Exil. Wenn auf diese Weise eine oder mehrere Nichtland-Karten ins Exil geschickt werden, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl.

- Sowie Augustas letzte Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt der Spieler, der am Zug ist, eine Karte, die aus seinem Friedhof ins Exil geschickt werden soll, dann tun die anderen Spieler in Zugreihenfolge dasselbe. Danach werden alle bestimmten Karten gleichzeitig ins Exil geschickt. Jeder Spieler weiß, welche Wahl die anderen Spieler getroffen haben, die vor ihm an der Reihe waren.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Augustas letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, immer wenn eine oder mehrere Nichtland-Karten auf diese Weise ins Exil geschickt werden. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Dämogoth-Schänder

{3}{B}{B}

Kreatur — Dämon

5/4

Bedrohlich

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

Zu Beginn deines Endsegments verliert jeder Gegner X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Der Wert von X wird zu dem Zeitpunkt berechnet, zu dem die letzte Fähigkeit des Dämogoth-Schänders verrechnet wird.

Dina, Essenzbrauerin

{1}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Dryade, Druidin

2/3

Immer wenn du eine Kreatur opferst, ziehe eine Karte.

Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

{2}, {T}, opfere eine andere Kreatur: Du erhältst X Lebenspunkte dazu und legst X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, wobei X gleich der Stärke der geopferten Kreatur ist.

- Verwende die Stärke der geopferten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.

Dirgur-Fokusmagierin

{2}{U}

Kreatur — Dschinn, Mönch

1/4

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

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag 5 oder mehr aus deiner Hand wirkst, wird diese Kreatur vorbereitet.

//Prep//

Geistesblitz

{X}{U}{U}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl zieht X Karten.

- 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 diejenige aus der ersten Fähigkeit der Dirgur-Fokusmagierin) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Die letzte Fähigkeit der Dirgur-Fokusmagierin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Eiganjo-Dynastorikerin
 {2}{W}
 Kreatur — Fuchs, Berater
 2/3
 Wachsamkeit
 Immer wenn du mit zwei oder mehr Kreaturen angreiffst, wird diese Kreatur vorbereitet. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)
 //Prep//
 Wiederauffüllen
 {3}{W}
 Hexerei
 Bringe alle Verzauberungskarten aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Sobald die letzte Fähigkeit der Eiganjo-Dynastorikerin ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle, was als Antwort mit den angreifenden Kreaturen geschieht.
- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an ein Permanent deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone.
- Eine auf diese Weise ins Spiel gebrachte Aura kann keine Verzauberung verzaubern, die ebenfalls mit dem Wiederauffüllen ins Spiel gebracht wird.

Excava, auferstandene Vergangenheit
 {2}{R}{W}
 Legendäre Kreatur — Geist, Pferd
 3/3
 Fliegend, Eile
 Immer wenn Excava angreift, bringe bis zu eine Artefakt-, Kreaturen- oder Nicht-Aura-Verzauberungskarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. Sie ist zusätzlich zu ihren anderen Typen eine 1/1 Geist-Kreatur mit Flugfähigkeit. (*Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.*)

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

- Eine Artefaktkreaturenkarte oder Verzauberungskreaturenkarte, die auf diese Weise zurückgebracht wird, hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.
- Eine Ausrüstung, die ebenfalls eine Kreatur ist, kann an nichts angelegt werden. Du kannst zwar ihre Ausrüsten-Fähigkeit aktivieren, aber sie wird nicht angelegt.
- Falls ein anderer Effekt dazu führt, dass eines der zurückgebrachten Permanente zu einer Kreatur wird, und dabei ihre Basis-Stärke und -Widerstandskraft festlegt, hat jene Kreatur jene Stärke und Widerstandskraft, nicht 1/1. Ein auf diese Weise zurückgebrachtes Fahrzeug bleibt jedoch 1/1, falls du es bemannst, und ein auf diese Weise zurückgebrachtes Raumschiff bleibt auch dann 1/1, falls genug Ladungsmarken darauf gelegt werden, sodass es zu einer Kreatur wird.

Expansionsalgorithmus

{X} {U} {U}

Hexerei

Führe X Mal Wucherung durch. *(Um Wucherung durchzuführen, bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*

- Wenn du Wucherung durchführst, kannst du beliebige Permanente mit Marken bestimmen, also auch solche, die Gegner kontrollieren. Du kannst beliebige Spieler mit Marken bestimmen, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf etwas (einem Spieler oder einem Permanent) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.
- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche Permanente und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
- Wenn mehrmals Wucherung durchgeführt wird, können Spieler zwischen dem ersten Mal und dem zweiten Mal nicht antworten und so weiter.
- Wenn du mehrmals Wucherung durchführst, musst du nicht jedes Mal dieselben Spieler und/oder Permanente bestimmen, die zusätzliche Marken erhalten sollen.

Exzentrischer Schädlingssammler
 {2} {B} {G}
 Kreatur — Troll, Druide
 5/5
 Verursacht Trampelschaden
 Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem
 Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, wird diese Kreatur
 vorbereitet. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist,
 kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das
 macht sie unvorbereitet.*)
 //Prep//
 Steine wenden
 {B} {G}
 Hexerei
 Erzeuge für jeden Gegner einen 1/1 schwarzen und
 grünen Schädling-Kreaturespielstein mit „Wenn dieser
 Spielstein stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.“

- Die letzte Fähigkeit des Exzentrischen Schädlingssammlers prüft zu Beginn des Endsegments, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Es ist nicht möglich, während des Endsegments noch rasch Lebenspunkte dazuerhalten, um die Fähigkeit auszulösen.

Fortgeschrittene Rekonstruktion
 {3} {R}
 Verzauberung — Klasse
 (*Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit
 freizuschalten.*)
 Zu Beginn deiner ersten Hauptphase millst du eine Karte
 und schickst dann eine per Zufall bestimmte Karte aus
 deinem Friedhof ins Exil. Du kannst die ins Exil
 geschickte Karte in diesem Zug spielen.
 {1} {R}: Stufe 2
 //Level_2//
 Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof
 verlassen, fügt diese Klasse jedem Gegner
 2 Schadenspunkte zu.
 {1} {R}: Stufe 3
 //Level_3//
 Zaubersprüche, die du von irgendwoher außer aus deiner
 Hand wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die Stufe-2-Fähigkeit der Fortgeschrittenen Rekonstruktion nur einmal ausgelöst.
- 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 der Stufe-3-Fähigkeit der Fortgeschrittenen Rekonstruktion) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Forum-Obstruktion

{3} {W} {W}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du einen 2/1 weißen und schwarzen Tintling-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit. Wenn du dies tust, bringe bis zu eine Aura- oder Ausrüstung-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof an jenen Spielstein angelegt ins Spiel zurück.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit der Forum-Obstruktion ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise den entsprechenden Spielstein erzeugst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf jene ausgelöste Fähigkeit antworten.

Geist der Resilienz

{2} {R}

Kreatur — Geist, Krieger

2/2

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. Dann kannst du diese Kreatur bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer Artefakt- oder Kreaturenkarte unter jenen Karten werden lassen.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die Fähigkeit des Geistes der Resilienz nur einmal ausgelöst.
- Der Geist der Resilienz kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
- Falls die kopierte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Wenn der Geist der Resilienz zu einer Kopie der bestimmten Karte wird, kommt er weder ins Spiel noch verlässt er das Spiel. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.

Gifhändler

{3} {B}

Kreatur — Katze, Hexenmeister

1/1

Bedrohlich

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, opfert jeder Spieler eine Kreatur, die er bestimmt.

Immer wenn ein Spieler ein Permanent opfert, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Wenn die zweite Fähigkeit des Gifhändlers verrechnet wird, bestimmt zuerst der Spieler, dessen Zug es ist, welche Kreatur er opfern möchte. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge. Jeder Spieler weiß,

was vorangegangene Spieler bestimmt haben, wenn er an der Reihe ist. Danach werden alle bestimmten Kreaturen von ihren Beherrschern gleichzeitig geopfert.

Gitterwerk-Bibliothek

{X} {G} {G}

Verzauberung

Diese Verzauberung kommt mit X Studiumsmarken ins Spiel.

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt und immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, erzeuge einen 0/0 grünen und blauen Fraktalwesen-Kreaturenspielstein. Lege so viele +1/+1-Marken auf ihn, wie Studiumsmarken auf dieser Verzauberung liegen.

- Falls du deinen ersten Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten in einem Zug wirkst, bevor die Gitterwerk-Bibliothek im Spiel ist (einschließlich der Gitterwerk-Bibliothek selbst), führt das Wirken eines weiteren Zauberspruchs mit {X} in seinen Manakosten später im selben Zug nicht dazu, dass ihre letzte Fähigkeit ausgelöst wird.
 - Die letzte Fähigkeit der Gitterwerk-Bibliothek wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
-

Gorma der Gierschlund

{1} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Schädling, Frosch

1/1

Lebensverknüpfung

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf Gorma.

Nichtspielsteinkreaturen, die unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, kommen für jede Kreatur, die in diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben ist, mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

- Kommen Gorma und eine oder mehrere andere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel, kommen jene Kreaturen auch dann nicht mit zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, falls ein oder mehrere Kreaturen in diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben sind.
-

Herold der Verbundenheit

{3}{W}

Kreatur — Greif

2/2

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke die obersten acht Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst davon einen Aura-Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Lege dann den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Auren ist, die du kontrollierst.

- Du wirkst den Zauberspruch, während die zweite Fähigkeit des Herolds der Verbundenheit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, ihn erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls die ins Exil geschickte Aura {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.
- Der Wert von X wird zu dem Zeitpunkt berechnet, zu dem die letzte Fähigkeit des Herolds der Verbundenheit verrechnet wird.

Inspirierter Himmelsmaler

{U}{R}

Kreatur — Eidechse, Zauberer

2/2

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und immer wenn ein oder mehrere Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, wird diese Kreatur vorbereitet. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)

//Prep//

Maestros Gabe

{3}{U}{R}

Hexerei

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Der von Maestros Gabe erzeugte Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Falls der Spielstein ein Fahrzeug ist, ist er nicht benannt.

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

Kilian, entschiedener Mentor

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

2/3

Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, tappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl und stachle sie 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.)*

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen angreifen, die von einer Aura, die du kontrollierst, verzaubert sind, ziehe eine Karte.

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

Kinetischer Schlamm

{X}{G}

Kreatur — Schlammwesen

0/0

Diese Kreatur kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, zerstöre bis zu ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl mit Manabetrag X oder weniger. Falls X gleich 5 oder mehr ist, ziehst du eine Karte. Falls X gleich 10 oder mehr ist, verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf einer beliebigen Anzahl anderer Kreaturen deiner Wahl.

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

Küstengipfel

Land — Insel, Gebirge

(*{T}: Erzeuge {U} oder {R}.*)

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

Umwandlung {2} (*{2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

- Anders als einige andere Doppelländer hat der Küstengipfel zwei Standardlandtypen. Er ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen, aber er hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Siedefrost-Knotens.
-

Kundhort-Archivistin

{1}{R}{W}

Kreatur — Zwerg, Handwerker

3/2

Erstschlag

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls dein Friedhof drei oder mehr Artefakt- und/oder Kreaturenkarten enthält, wird diese Kreatur vorbereitet. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)

//Prep//

Reliktrestauration

{2}{R}{W}

Hexerei

Schicke eine Artefakt- oder Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist.

- Die letzte Fähigkeit der Kundhort-Archivistin überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob dein Friedhof drei oder mehr Artefakt- und/oder Kreaturenkarten enthält. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls dein Friedhof zu diesem Zeitpunkt nicht drei oder mehr Artefakt- und/oder Kreaturenkarten enthält, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.

- Der von der Reliktrestauration erzeugte Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
- Falls die kopierte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls eine von dem Spielstein kopierte Karte irgendwelche „wenn [dieses Permanent] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein ebenfalls jene Fähigkeiten und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ebenso gilt: Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die der Spielstein kopiert hat, funktionieren ebenfalls.

Leitmotiv-Komponist

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Barde

2/2

Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag 5 oder mehr wirkst, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie dieser Kreatur ist.

{2} {U}: Kreaturen namens Leitmotiv-Komponist können in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Die zweite Fähigkeit des Leitmotiv-Komponisten wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Verwende für Zaubersprüche auf dem Stapel mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.
- Die Spielsteinkopie hat die Fähigkeiten des Leitmotiv-Komponisten und kann Kopien von sich selbst erzeugen.
- Der Spielstein kopiert nicht, ob der Leitmotiv-Komponist getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihm liegen oder Auren an ihn angelegt sind oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
- Im ungewöhnlichen Fall, dass der Leitmotiv-Komponist zu einer Kopie von etwas anderem wird, während seine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber bevor sie verrechnet wurde, kommt der Spielstein als Kopie dessen ins Spiel, was der Leitmotiv-Komponist kopiert.

Messing-Infiniskop

{4}

Artefakt

{T}: Erzeuge {C} {C}. Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, ziehst du eine Karte und erhältst X/2 Lebenspunkte dazu, abgerundet.

- Der Wert von X in der verzögert ausgelösten Fähigkeit, die von der Fähigkeit des Messing-Infiniskops erzeugt wird, ist der Wert von X des Zauberspruchs, wie er auf dem Stapel existiert, wenn jene Fähigkeit verrechnet wird. (Normalerweise ist das derselbe Wert, der für X bestimmt wurde, als der Zauberspruch gewirkt wurde.)
- Die von der Fähigkeit des Messing-Infiniskops erzeugte verzögert ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden. Verwende in jenem Fall den Wert von X, als der Zauberspruch zuletzt auf dem Stapel existierte, um den Wert von X für die verzögert ausgelöste Fähigkeit zu ermitteln.
- Du erhältst nur $X/2$ Lebenspunkte dazu, egal wie oft $\{X\}$ in den Manakosten des Zauberspruchs vorkommt, den du gewirkt hast.

Muddel der Veränderliche

{2} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Otter,

Gestaltwandler

3/3

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, wird Muddel bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie von bis zu einer nichtlegendären Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, außer dass er Myriade hat.

(Immer wenn er angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler eine Spielstein-Kopie von ihm erzeugen. Sie kommt getappt und jenen Gegner oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Schicke die Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.)

- Muddels Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
- Während Muddel eine Kopie von etwas anderem ist, hat er seine eigene ausgelöste Fähigkeit nicht. Falls einige von Muddels Fähigkeiten jedoch noch auf dem Stapel darauf warten, verrechnet zu werden, geschieht dies wie gewohnt. (Er erhält aber auf diese Weise nicht mehrfach Myriade.)
- Außer den angegebenen Ausnahmen kopiert Muddel genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert Muddel die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit der genannten Ausnahme.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird Muddel zu einer Kopie von (b), mit der genannten Ausnahme.
- Wenn Muddel zu einer Kopie der Kreatur deiner Wahl wird, kommt er nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Muddels Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Muddel hat dann nicht Myriade.

- Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf jenen Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, den Beherrscher des Planeswalkers, den die Kreatur angegriffen hat, oder den Beschützer der Schlacht, die die Kreatur angegriffen hat, zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird. Falls jene Kreatur nicht mehr angreift, bezieht sie sich auf den entsprechenden Spieler, je nachdem, wen oder was die Kreatur zuletzt angegriffen hat.
- Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
- Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird. Falls er einen Planeswalker angreift, bestimmst du, welchen. Keiner der Spielsteine darf eine Schlacht angreifen.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
- Die vom selben Vorkommen von Myriade erzeugten Spielsteine kommen alle gleichzeitig ins Spiel.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls ein Vorkommen von Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.

Naktamun-Geschichtenspinner

{2} {R}

Kreatur — Schakal, Zauberer

3/3

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls ein Spieler eine oder weniger Karten auf der Hand hat, wird diese Kreatur vorbereitet. *(Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.)*

//Prep//

Glücksrad

{2} {R}

Hexerei

Jeder Spieler wirft seine Hand ab und zieht dann sieben Karten.

- Die Fähigkeit des Naktamun-Geschichtenspinners überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob irgendein Spieler eine oder weniger Karten auf der Hand hat. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls kein Spieler zu jenem Zeitpunkt eine oder weniger Karten auf der Hand hat, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.

Nev, pragmatischer Dekan

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/2

Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen Marken liegen, verursachen Trampelschaden.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, lege X +1/+1-Marken auf Nev.

- Falls du deinen ersten Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten in einem Zug wirkst, bevor Nev im Spiel ist, führt das Wirken eines weiteren Zauberspruchs mit {X} in seinen Manakosten später im selben Zug nicht dazu, dass seine letzte Fähigkeit ausgelöst wird.

Nexus-Mentalität

{3} {U}

Spontanzauber

Bestimme eines. Falls du einen Commander kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du stattdessen beides bestimmen.

- Bewege alle Marken von einem Nichtland-Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, auf ein anderes Nichtland-Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst.
- Entferne alle Marken von einem Nichtland-Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst. Ziehe für jede Marke, die auf diese Weise entfernt wurde, eine Karte.

- Es gibt keinen zusätzlichen Bonus, falls du mehr als einen Commander kontrollierst.
- Der Commander, den du kontrollierst, muss nicht dein Commander sein.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, deinen Commander zu entfernen, um zu ändern, wie viele Modi du bestimmen kannst.
- Sobald du beide Modi für den Zauberspruch bestimmt hast, spielt es keine Rolle, ob du weiterhin einen Commander kontrollierst. Dies gilt auch dann, falls du irgendwie keinen Commander mehr kontrollierst, sowie du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
- Um eine Marke von einem Permanent auf ein anderes zu bewegen, wird die Marke vom ersten Permanent entfernt und auf das zweite gelegt. Alle Fähigkeiten, die darauf achten, ob Marken von einem Permanent entfernt oder auf ein Permanent gelegt werden, werden angewendet.

Ominöse Ernte

{2} {B}

Hexerei

Gräbersturm (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jedes Permanent, das in diesem Zug aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wurde.*)

Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte und verliert 1 Lebenspunkt.

- Gräbersturm zählt alle Permanente, die in diesem Zug aus dem Spiel auf Friedhöfe gelegt wurden. Es spielt keine Rolle, wer jene Permanente kontrolliert hat, wer sie besitzt oder ob sie Spielsteine waren.
- Die Kopien der Ominösen Ernte, die von ihrer Gräbersturm-Fähigkeit erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt, also werden sie nicht gewirkt und lösen keine Fähigkeiten aus, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Gräbersturm 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 ein anderes Ziel bestimmen.

Primo der Unbeschränkte

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

Legendäre Kreatur — Fraktalwesen, Wolf

0/0

Verursacht Trampelschaden

Primo kommt mit zweimal X +1/+1-Marken ins Spiel.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen mit Basis-

Stärke 0, die du kontrollierst, einem Spieler

Kampfschaden zufügen, erzeuge einen 0/0 grünen und

blauen Fraktalwesen-Kreaturespielstein. Lege so viele

+1/+1-Marken auf ihn, wie auf diese Weise

Schadenspunkte zugefügt wurden.

- Normalerweise sind Basis-Stärke und -Widerstandskraft einer Kreatur die Stärke und Widerstandskraft, die auf die Karte aufgedruckt sind, oder bei einem Spielstein die Stärke und Widerstandskraft, die von dem Effekt, der ihn erzeugt hat, festgelegt wurden. Falls ein anderer Effekt Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur auf bestimmte Werte setzt, werden diese zu ihrer Basis-Stärke und -Widerstandskraft. Falls ein Effekt die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifiziert, ohne sie festzulegen, wird dies beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke und -Widerstandskraft nicht berücksichtigt.
- Falls eine Kreatur eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit hat, die ihre Stärke und Widerstandskraft festlegt, was im Feld für ihre Stärke und Widerstandskraft mit */* oder Ähnlichem angezeigt wird, wird diese Fähigkeit beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke und -Widerstandskraft berücksichtigt.
- Einige Kreaturen haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/0 und eine Fähigkeit, die ihnen einen Bonus gibt, der auf bestimmten Kriterien basiert. Dies sind keine eigenschaftsdefinierenden Fähigkeiten, und die Fähigkeit ändert nicht die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur.

Prismari-Pianist

{1}{R}{R}

Kreatur — Dschinn, Barde

2/1

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen 1/1 blauen und roten Elementarwesen-Kreaturespielstein. Falls der Manabetrag jenes Zauberspruchs 5 oder mehr ist, erzeuge stattdessen drei solcher Spielsteine.

- Die Fähigkeit des Prismari-Pianisten wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Verwende für Zaubersprüche auf dem Stapel mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Quintorius, Geschichtsverfolger

{2}{R}{W}

Legendärer Planeswalker — Quintorius

5

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, erzeuge einen 3/2 roten und weißen Geist-Kreaturespielstein.

+1: Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe zwei Karten und mülle dann eine Karte.

-4: Geister, die du kontrollierst, erhalten Doppelschlag und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

Quintorius, Geschichtsverfolger, kann dein Commander sein.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird Quintorius' Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

Reliktenretter

{1}{R}

Kreatur — Geist, Affe

2/1

Erstschlag

Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug eine Karte deinen Friedhof verlassen hat, erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere diesen Spielstein: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.“)*

- Die letzte Fähigkeit des Reliktenretters prüft zu Beginn des Endsegments, ob Karten in diesem Zug deinen Friedhof verlassen haben. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, während des Endsegments noch rasch Karten aus deinem Friedhof zu entfernen, um die Fähigkeit auszulösen.
-

Rippenheim-Rösterin

{4}{G}

Kreatur — Troll, Druide

3/3

Verschlingen 1 (*Sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen opfern. Diese Kreatur kommt mit entsprechend vielen +1/+1-Marken ins Spiel.*)

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du so viele 1/1 schwarze und grüne Schädling-Kreaturespielsteine, wie +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen. Sie haben „Wenn dieser Spielstein stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.“

- Die Rippenheim-Rösterin kann keine Kreaturen verschlingen, die zum selben Zeitpunkt ins Spiel kommen wie sie.
- Falls die Rippenheim-Rösterin nicht mehr im Spiel ist, wenn ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf ihr lagen, als sie zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, wie viele Spielsteine erzeugt werden.

Rootha, Meisterin des Moments

{2}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Ork, Magier

3/4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei gewirkt hast, erzeuge einen X/X blauen und roten Elementarwesen-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Eile, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag unter Spontanzaubern und Hexereien ist, die du in diesem Zug gewirkt hast.

- Roothas Fähigkeit überprüft, sowie das Beginn-des-Kampfes-Segment beginnt, ob du in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei gewirkt hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Es ist nicht möglich, während deines Beginn-des-Kampfes-Segments rechtzeitig einen Spontanzauber oder eine Hexerei zu wirken, um die Fähigkeit auszulösen.
 - Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
 - Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten, die du wirkst, den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.
-

Schädlingsschützerin

{2} {G}

Kreatur — Dryade, Druide

2/2

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls du keinen Schädling-Kreaturespielstein kontrollierst, erzeuge einen 1/1 schwarzen und grünen Schädling-Kreaturespielstein mit „Wenn dieser Spielstein stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.“

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

- Die erste Fähigkeit der Schädlingsschützerin überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du irgendwelche Schädling-Kreaturespielsteine kontrollierst. Falls du dies tust, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls du zu jenem Zeitpunkt irgendwelche Schädling-Kreaturespielsteine kontrollierst, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.
- Falls du zwei Schädlingsschützerinnen kontrollierst und Lebenspunkte dazuerhalten würdest, erhältst du entsprechend viele Lebenspunkte plus 2 dazu. Eine dritte Schädlingsschützerin führt dazu, dass du entsprechend viele Lebenspunkte plus 3 dazuerhältst und so weiter.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die letzte Fähigkeit der Schädlingsschützerin wird nur einmal angewendet.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die letzte Fähigkeit der Schädlingsschützerin zweimal angewendet. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal angewendet.

Schattenweiten

Land — Ebene, Sumpf

(*{T}*: Erzeuge *{W}* oder *{B}*.)

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

Umwandlung {2} (*{2}*), wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

- Anders als einige andere Doppelländer haben die Schattenweiten zwei Standardlandtypen. Sie sind kein Standardland, können also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen, aber sie haben die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Leuchtschatten-Knotens (der in den *Geheimnisse von Strixhaven* Commander-Decks enthalten ist).
-

Schicksalssturm

{2} {R}

Hexerei

Dilemma des Konzils — Beginnend mit dir stimmt jeder Spieler für Vergangenheit oder Gegenwart. Für jede Vergangenheit-Stimme millst du eine Karte, dann fügt der Schicksalssturm jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe des Gesamt-Manabetrags der auf diese Weise gemillten Karten zu. Für jede Gegenwart-Stimme schickst du die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende deines nächsten Zuges kannst du die ins Exil geschickten Karten spielen.

- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn Spieler eine Abstimmung beenden“, werden ausgelöst, sobald alle Spieler abgestimmt haben oder alle geheimen Stimmen offenbart werden, aber sie werden erst auf den Stapel gelegt, wenn der aktuelle Zauberspruch bzw. die aktuelle Fähigkeit fertig verrechnet wurde.
- Stimmen werden in Zugreihenfolge abgegeben und jeder Spieler weiß, wie die Spieler vor ihm gestimmt haben.
- Jeder Spieler muss für eine der verfügbaren Optionen stimmen. Enthaltungen sind nicht möglich.
- Die Spieler stimmen erst ab, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird. Alle Antworten auf den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit müssen erfolgen, ohne das Ergebnis der Abstimmung zu kennen.
- Falls eine gemillte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls eine der ins Exil geschickten Karten beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

Scriv, der Aufseher

{2} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Tintling, Vogel

2/3

Fliegend, Todesberührung

Immer wenn Scriv ins Spiel kommt oder angreift, erzeuge einen weißen, an eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, angelegten Aura-Verzauberungsspielstein namens Kontrakt. Der Spielstein hat „Verzaubert eine Kreatur“ und „Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift, erhält sie +2/+0 bis zum Ende des Zuges, falls sie einen deiner Gegner angreift. Anderenfalls verliert ihr Beherrscher 2 Lebenspunkte.“

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Scrivs letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Der Kontrakt-Spielstein wird nicht erzeugt.
 - Im seltenen Fall, dass die Kreatur deiner Wahl ein legales Ziel ist, sowie Scrivs erste Fähigkeit verrechnet wird, sie aber nicht legal von dem Kontrakt-Spielstein verzaubert werden kann, wird der Spielstein gar nicht erzeugt.
-

Sengender Geysir
Land — Insel, Gebirge
(*{T}*: Erzeuge *{U}* oder *{R}*.)
Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr Standardländer.

- Anders als einige andere Doppelländer hat der Sengende Geysir zwei Standardlandtypen. Er ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen, aber er hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Siedefrost-Knotens (der in den *Geheimnisse von Strixhaven* Commander-Decks enthalten ist).
- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl an Standardländern ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Stenzische Sanguinstin
{1}{B}
Kreatur — Vampir, Kleriker
2/2
Immer wenn du angreifst, erhält eine Kreatur deiner Wahl Todesberührung bis zum Ende des Zuges. Immer wenn jene Kreatur in diesem Kampf einem Spieler Kampfschaden zufügt, wird diese Kreatur vorbereitet. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)
//Prep//
Blutaussaugen
{X}{B}{B}
Hexerei
Jeder Gegner verliert X Lebenspunkte. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie auf diese Weise Lebenspunkte verloren wurden.

- Spieler können mehr Lebenspunkte verlieren, als sie haben. Nehmen wir zum Beispiel an, dass du eine Multiplayer-Partie spielst, in der einer deiner Gegner 3 Lebenspunkte und der andere 10 Lebenspunkte hat. Falls du Blutaussaugen mit X gleich 4 wirkst, haben deine Gegner danach -1 bzw. 6 Lebenspunkte. Du erhältst 8 Lebenspunkte dazu.

Turbulente Quellen
Land — Insel, Gebirge
(*{T}*: Erzeuge *{U}* oder *{R}*.)
Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, deine Gegner kontrollieren acht oder mehr Länder.

- Anders als einige andere Doppelländer haben die Turbulenten Quellen zwei Standardlandtypen. Sie sind kein Standardland, können also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen, aber sie haben die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Siedefrost-Knotens (der in den *Geheimnisse von Strixhaven* Commander-Decks enthalten ist).

- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder, die deine Gegner kontrollieren, ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.
-

Turbulente Steppe

Land — Gebirge, Ebene

(*{T}*: Erzeuge *{R}* oder *{W}*.)

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, deine Gegner kontrollieren acht oder mehr Länder.

- Anders als einige andere Doppelländer hat die Turbulente Steppe zwei Standardlandtypen. Sie ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen, aber sie hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Zornesruh-Knotens (der in den *Geheimnisse von Strixhaven* Commander-Decks enthalten ist).
 - Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder, die deine Gegner kontrollieren, ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.
-

Turbulente Wildnis

Land — Wald, Insel

(*{T}*: Erzeuge *{G}* oder *{U}*.)

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, deine Gegner kontrollieren acht oder mehr Länder.

- Anders als einige andere Doppelländer hat die Turbulente Wildnis zwei Standardlandtypen. Sie ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen, aber sie hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Rankenschimmer-Knotens (der in den *Geheimnisse von Strixhaven* Commander-Decks enthalten ist).
 - Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder, die deine Gegner kontrollieren, ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.
-

Turbulentes Fenn

Land — Sumpf, Wald

(*{T}*: Erzeuge *{B}* oder *{G}*.)

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, deine Gegner kontrollieren acht oder mehr Länder.

- Anders als einige andere Doppelländer hat das Turbulente Fenn zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen, aber es hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Nekroblüten-Knotens (der in den *Geheimnisse von Strixhaven* Commander-Decks enthalten ist).
 - Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder, die deine Gegner kontrollieren, ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.
-

Turbulentes Moor

Land — Ebene, Sumpf

(*{T}*: Erzeuge *{W}* oder *{B}*.)

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, deine Gegner kontrollieren acht oder mehr Länder.

- Anders als einige andere Doppelländer hat das Turbulente Moor zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen, aber es hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Leuchtschatten-Knotens (der in den *Geheimnisse von Strixhaven* Commander-Decks enthalten ist).
- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder, die deine Gegner kontrollieren, ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Uhlen-Spiralomagierin

{3} {U}

Kreatur — Vogel, Zauberer

3/4

Fliegend, Wachsamkeit

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, kannst du ihn kopieren. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. (*Eine Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.*)

- Falls du deinen ersten Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten in einem Zug wirkst, bevor die Uhlen-Spiralomagierin im Spiel ist, führt das Wirken eines weiteren Zauberspruchs mit {X} in seinen Manakosten später im selben Zug nicht dazu, dass ihre letzte Fähigkeit ausgelöst wird.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Falls ein Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit kopiert wird, wurde für das Wirken der Kopie kein Mana ausgegeben, also beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, die ausgegeben wurde, null. Die Anzahl an Farben, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.

- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein. Jener Spielstein wird nicht „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt werden.

Veränderliche Loyalität

{1} {B}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Reproduktion {2} (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn so oft, wie du seine Reproduktionskosten bezahlst. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen. Die Kopien werden zu Spielsteinen.*)

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Sowie die ausgelöste Fähigkeit von Reproduktion verrechnet wird, kopierst du die Veränderliche Loyalität so oft, wie du ihre Reproduktionskosten bezahlst, auch falls der ursprüngliche Zauberspruch zu diesem Zeitpunkt nicht mehr auf dem Stapel ist (vielleicht weil er neutralisiert wurde).
- Die ausgelöste Fähigkeit von Reproduktion, die die Kopien erzeugt, kann selbst von allem neutralisiert werden, was eine ausgelöste Fähigkeit neutralisieren kann. Falls die Fähigkeit neutralisiert wird, werden keine Kopien auf den Stapel gelegt.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Reproduktion neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
- Die Kopien, die von der Reproduktion erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Verfinsterte Steppe

Land — Ebene, Sumpf

(*{T}: Erzeuge {W} oder {B}.*)

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr Standardländer.

- Anders als einige andere Doppelländer hat die Verfinsterte Steppe zwei Standardlandtypen. Sie ist kein Standardland, kann also nicht von Effekten gefunden werden, die nach Standardländern suchen, aber sie hat die nötigen Landtypen für Effekte wie den des Leuchtschatten-Knotens (der in den *Geheimnisse von Strixhaven* Commander-Decks enthalten ist).
- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl an Standardländern ins Spiel kommt, werden jene anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Verunstaltender Dämmermagier

{W}{B}

Kreatur — Hund, Hexenmeister

2/2

Todesberührung

Immer wenn ein Gegner seine zweite Karte innerhalb desselben Zuges zieht, wird diese Kreatur vorbereitet.

(Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.)

//Prep//

Raudi-Retusche

{1}{W}{B}

Spontanzauber

Ziehe zwei Karten. Jeder Spieler verliert 2

Lebenspunkte.

- Der Verunstaltender Dämmermagier muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit seine Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du ihn kontrollierst, wenn ein Gegner seine zweite Karte innerhalb desselben Zuges zieht, wird jene Fähigkeit ausgelöst.

Vorkämpfer der Rastlosen

{2}{W}

Kreatur — Geist, Ritter

2/2

Fliegend

Geister, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 für jedes Mal, dass du in dieser Partie deinen Commander aus der Kommandozone gewirkt hast.

Immer wenn ein Geist unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {2}{W} bezahlen. Falls du dies tust, bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Die zweite Fähigkeit des Vorkämpfers der Rastlosen zählt jedes Mal, dass du deinen Commander aus der Kommandozone wirkst, nicht nur, wenn er verrechnet wird und ins Spiel kommt. Es zählt auch, wenn er neutralisiert wurde, oder wenn dein Commander-Zauberspruch noch auf dem Stapel ist.
 - Falls du mehr als einen Commander hast (wahrscheinlich wegen der Partner-Fähigkeit), zählt die zweite Fähigkeit des Vorkämpfers der Rastlosen, wie oft du deine Commander insgesamt aus der Kommandozone gewirkt hast.
-

Weiterführende Chirografie

{1} {B}

Verzauberung — Klasse

(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)

Wenn diese Klasse ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/1 weißen und schwarzen Tintling-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

{1} {B}: Stufe 2

//Level_2//

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug Lebenspunkte verlierst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

{2} {B}: Stufe 3

//Level_3//

Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug eine modifizierte Kreatur unter deiner Kontrolle gestorben ist, erzeuge einen 2/1 weißen und schwarzen Tintling-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit. *(Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.)*

- Die Stufe-2-Fähigkeit der Weiterführenden Chirografie wird nur einmal für das erste Ereignis jedes Zuges ausgelöst, das dich Lebenspunkte verlieren lässt, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du verlierst.
 - Falls du in einem Zug Lebenspunkte verlierst, bevor die Weiterführende Chirografie ihre Stufe-2-Fähigkeit hat, wird jene Fähigkeit in jenem Zug auch dann nicht ausgelöst, falls du später im selben Zug noch einmal Lebenspunkte verlierst.
 - Die Stufe-3-Fähigkeit der Weiterführenden Chirografie prüft zu Beginn des Endsegments, ob in jenem Zug irgendwelche modifizierten Kreaturen unter deiner Kontrolle gestorben sind. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, während des Endsegments noch rasch Kreaturen sterben zu lassen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.
 - Eine Aura, die ein anderer Spieler kontrolliert, führt nicht dazu, dass deine Kreatur modifiziert ist.
 - Eine Kreatur mit einer Marke gilt als modifiziert, unabhängig davon, was es für eine Marke ist und welcher Spieler sie auf die Kreatur gelegt hat.
 - Eine Kreatur, die ausgerüstet ist, gilt als modifiziert, unabhängig davon, wer die Ausrüstung kontrolliert, die an sie angelegt ist.
-

Yavimaya-Blütenweise

{2}{G}

Kreatur — Dryade, Druiden

2/2

Zu Beginn deines Endsegments legst du eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Falls dann jene Kreatur Stärke 7 oder mehr hat, wird diese Kreatur vorbereitet. (*Während eine Kreatur vorbereitet ist, kannst du eine Kopie ihres Zauberspruchs wirken. Das macht sie unvorbereitet.*)

//Prep//

Blutzoll

{G}{G}

Hexerei

Bis zum Ende des Zuges kannst du jedes Mal, dass 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.

Zimone, Analytistin der Unendlichkeit

{1}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

0/4

Der erste Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten, den du pro Zug wirkst, kostet beim Wirken für jede +1/+1-Marke auf Zimone {1} weniger.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, lege zwei +1/+1-Marken auf Zimone.

- Falls du deinen ersten Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten in einem Zug wirkst, bevor Zimone im Spiel ist, führt das Wirken eines weiteren Zauberspruchs mit {X} in seinen Manakosten später im selben Zug nicht dazu, dass ihre letzte Fähigkeit ausgelöst wird. Auf jenen Zauberspruch wird also auch nicht die Kostenreduktion aus Zimones erster Fähigkeit angewendet.
 - Zimones letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
 - Da Zimones letzte Fähigkeit erst ausgelöst wird, wenn du mit dem Wirken deines ersten Zauberspruchs mit {X} in seinen Manakosten pro Zug fertig bist, werden die Marken aus jener Fähigkeit erst auf Zimone gelegt, wenn die Kosten jenes Zauberspruchs bereits ermittelt worden sind. Die Marken, die durch das Wirken deines ersten Zauberspruchs mit {X} in seinen Manakosten auf Zimone gelegt werden, reduzieren nicht die Kosten jenes selben Zauberspruchs.
-

Zornsturm-Scharbildung

{8} {R} {R}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof {1} weniger.

Erzeuge für jeden Gegner zwei 3/3 blaue und rote Elementarwesen-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit, die jenen Gegner in diesem Zug angreifen, falls möglich. Sie erhalten 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 diejenige aus der ersten Fähigkeit der Zornsturm-Scharbildung) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls einer der Elementarwesen-Spielsteine getappt wird oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass er nicht angreifen kann, greift er nicht an.
- Jeder der Spielsteine muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich, und nicht einen Planeswalker, den jener Spieler kontrolliert, oder eine Schlacht, die jener Spieler beschützt.
- Falls einer der Spielsteine den entsprechenden Spieler nicht angreifen kann, kann sein Beherrscher frei entscheiden, ob er mit ihm einen anderen Spieler, einen Planeswalker oder eine Schlacht angreift oder gar nicht angreift. Falls Kosten damit verbunden sind, mit dem Spielstein den entsprechenden Spieler anzugreifen, kann sein Beherrscher frei entscheiden, ob er mit ihm einen anderen Spieler, Planeswalker oder eine Schlacht angreifen oder gar nicht angreifen möchte. Falls jedoch Kosten damit verbunden sind, überhaupt mit jenem Spielstein anzugreifen, muss jener Spielstein den entsprechenden Spieler angreifen oder gar nicht angreifen.

Zwingender Impuls

{2} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und ist angestachelt. *(Sie greift in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur, die jener Spieler kontrolliert und die angestachelt wurde, getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle des Spielers war (und nicht Eile hat), greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, eine Kreatur einen Spieler angreifen zu lassen, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur jenen Spieler auch nicht angreifen.
- Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler angreifen als den Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie angestachelt hat, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder den Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.

- Angestachelt worden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie auch dann wie oben beschrieben angreifen, falls sie alle ihre Fähigkeiten verliert.
- Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Falls es eine zusätzliche Kampfphase in diesem Zug gibt, oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erlangt, bevor sie aufhört, angestachelt zu sein, muss sie erneut angreifen, falls möglich.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat, da dies die maximale Anzahl an Anstacheln-Bedingungen erfüllt. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, muss die Kreatur einen Gegner angreifen (und nicht einen Planeswalker oder eine Schlacht), aber du bestimmst, welchen Gegner sie angreift.

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Thunder Junction, Bloomburrow, Duskmourn, Tarkir, Lorwyn und Strixhaven sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2026 Wizards. Andere Marken sind Besitz ihrer entsprechenden Eigentümer.