

## Sethinweise zu *Magic: The Gathering – FINAL FANTASY*

Zusammengestellt von Eric Levine

Letzte Änderung: 15.01.2025

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

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen 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

*Magic: The Gathering – FINAL FANTASY* Karten mit dem Set-Code FIN 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*, *Dominarias Bund*, *Krieg der Brüder*, *Phyrexia: Alles wird eins*, *Marsch der Maschine*, *Marsch der Maschine: Der Nachhall*, *Wildnis von Eldraine*, *Die verlorenen Höhlen von Ixalan*, *Mord in Karlov Manor*, *Outlaws von Thunder Junction*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: Haus des Schreckens*, *Átherdrift*, *Tarkir: Drachensturm* und *Magic: The Gathering – FINAL FANTASY*. Insbesondere haben alle Karten des Einsteigerpakets den Set-Code FIN.

Neue *Magic: The Gathering – FINAL FANTASY* Commander-Karten mit dem Set-Code FIC sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Wiederaufgelegte Karten mit dem Set-Code FIC sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Das *Magic: The Gathering – FINAL FANTASY* Release umfasst auch FINAL FANTASY Through-the-Ages-Karten mit dem Set-Code FCA. Diese wiederaufgelegten Karten sind in allen Formaten erlaubt, in denen sie auch bisher bereits legal waren. Die FINAL FANTASY Through-the-Ages-Kartendrucke dieser Karten sind nur auf Englisch verfügbar und haben jeweils einen alternativen, in der primären Titelleiste angegebenen Namen und eine sekundäre Titelleiste darunter, die den Namen der Karte angibt, wie er in der Oracle-Kartenreferenz vorkommt. Zu Zwecken der Formatlegalität, des Deckbaus, der Spielregeln und von Effekten haben diese Karten nur den in der sekundären Titelleiste angegebenen Kartennamen. Der alternative Name hat keine Auswirkungen auf das Spiel.

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

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

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

## FINAL FANTASY Spiel-Identifizierungszeichen

Alle Karten in diesem Release stellen spezifische Charaktere, Gegenstände oder Augenblicke aus den sechzehn Hauptablegern der FINAL FANTASY Spiele dar. Da einige Namen, Gegenstände und Kreaturen in mehreren Spielen vorkommen, hat jede Karte über der Sammlernummer einen Text, der angibt, zu welchem der sechzehn Spiele sie gehört. Zum Beispiel gibt es in vielen FINAL FANTASY Spielen einen Gegenstand namens Äther, jedoch hat das Äther, das in diesem Release vorkommt, den Text „FFVII“ über seiner Sammlernummer, um anzugeben, dass es aus FINAL FANTASY VII stammt.

---

## Neue Mechanik: Sage-Kreaturen

Mit den verschiedenen Kreaturen, die in der FINAL FANTASY Reihe mittels Beschwörung ins Leben gerufen werden, stellen wir unsere allerersten Sage-Kreaturen vor! Diese Verzauberungskreaturen haben den Verzauberungstyp Sage sowie relevante Kreaturentypen. Mechanisch funktionieren sie genauso, wie du es von Sagen gewohnt bist, jedoch mit einer wichtigen Ausnahme: Sie sind auch Kreaturen mit Stärke, Widerstandskraft und manchmal anderen Fähigkeiten, die sonst auf einer Nichtkreatur-Sage nicht vorkommen würden. Wenn sie nicht Eile haben, bedeutet das, dass sie von Einsatzverzögerung betroffen sind, sodass sie in dem Zug, in dem sie ins Spiel kommen oder unter deine Kontrolle kommen, nicht angreifen oder {T}-Fähigkeiten einsetzen können.

Beschwörung: Brynhildur

{1} {R}

Verzauberungskreatur — Sage, Ritter

2/1

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

I — *Serie* — Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie während eines beliebigen Zuges, in dem du eine Sagenmarke auf diese Sage gelegt hast, spielen.

II, III — *Metamorph-Modus* — Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Kreaturenzauber wirkst, erhält er Eile bis zum Ende des Zuges.

Beschwörung: Anima

{4} {B} {B}

Verzauberungskreatur — Sage, Schrecken

4/4

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

I, II, III — *Schmerz* — Du ziehst eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

IV — *Vernichtung* — Jeder Gegner opfert eine Kreatur, die er bestimmt, und verliert 3 Lebenspunkte.

//

Bedrohlich

- Die Textboxen von Sage-Kreaturen sind in zwei Bereiche aufgeteilt. Im ersten Bereich, über der Typenzeile, stehen ihre Kapitel-Fähigkeiten und im zweiten Bereich, unterhalb der Typenzeile, stehen alle anderen Fähigkeiten (oder kursiv gedruckter Anekdotentext). Fähigkeiten im letzten Abschnitt sind keine

Kapitel-Fähigkeiten und werden unabhängig davon angewendet, wie viele Sagenmarken auf der Kreatur liegen.

- Aufgrund einer Regeländerung, die mit diesem Release in Kraft tritt (siehe unten für Details), wird eine Sage, die auf irgendeine Weise alle ihre KapiteLfähigkeiten verliert, nicht als zustandsbasierte Aktion geopfert. Sie erhält auch keine Sagenmarke zu Beginn jeder ersten Hauptphase ihres Beherrschers.
- Sowie eine Sage ins Spiel kommt, legt ihr Beherrscher eine Sagenmarke auf sie. Sowie deine erste Hauptphase beginnt (direkt nach deinem Ziehsegment), legst du eine weitere Sagenmarke auf jede Sage, die du kontrollierst. Diese Aktionen verwenden nicht den Stapel.
- Jedes Symbol links in der Textbox einer Sage repräsentiert eine Kapitel-Fähigkeit. Eine Kapitel-Fähigkeit ist eine ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Sagenmarke, die auf die Sage gelegt wird, dazu führt, dass die Anzahl an Sagenmarken auf der Sage die Zahl der jeweiligen Kapitelnummer erreicht oder überschreitet. Kapitel-Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt und können beantwortet werden.
- Eine Kapitel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn eine Sagenmarke auf eine Sage gelegt wird, auf der bereits eine Anzahl an Sagenmarken liegt, die größer oder gleich jener Kapitelnummer ist. Wird beispielsweise eine dritte Sagenmarke auf eine Sage gelegt, so wird die Kapitel-III-Fähigkeit ausgelöst, aber Kapitel I und II werden nicht erneut ausgelöst.
- Wurde eine Kapitel-Fähigkeit ausgelöst und auf den Stapel gelegt, hat es keine Auswirkung auf die Fähigkeit auf dem Stapel, falls die Sage Marken dazuerhält oder verliert, oder falls sie das Spiel verlässt.
- Falls mehrere Kapitel-Fähigkeiten zur selben Zeit ausgelöst werden, legt ihr Beherrscher sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel. Falls eine der Fähigkeiten ein Ziel benötigt, werden die Ziele bestimmt, sowie du die Fähigkeiten auf den Stapel legst und bevor eine der Fähigkeiten verrechnet wird.
- Das Entfernen von Sagenmarken führt nicht dazu, dass vorherige Kapitel-Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls Sagenmarken von einer Sage entfernt wurden, werden die entsprechenden Kapitel-Fähigkeiten erneut ausgelöst, sollte die Sage irgendwann weitere Sagenmarken erhalten.
- Sobald die Anzahl an Sagenmarken auf einer Sage größer oder gleich ihrer höchsten Kapitelnummer ist, opfert der Beherrscher seine Sage, sobald ihre Kapitel-Fähigkeit den Stapel verlassen hat (weil sie z. B. verrechnet oder neutralisiert wurde). Diese zustandsbasierte Aktion verwendet nicht den Stapel.

---

## Regelaktualisierung: Sagen

Apropos Sagen, mit diesem Release nehmen wir eine kleine, aber bedeutsame Regelaktualisierung vor. Mit der Einführung von Sage-Kreaturen kann es sehr viel leichter dazu kommen, dass eine Sage im Spiel alle ihre Fähigkeiten verliert, aber immer noch eine Sage-Verzauberung ist. Die Folge dieser Interaktion war bislang für Spieler nicht intuitiv: Da jene Sage keine Kapitel-Fähigkeiten hatte, verstand das Spiel „ihre höchste Kapitelnummer“ als null und unabhängig von der Anzahl an Sagenmarken auf jener Sage wurde sie als zustandsbasierte Aktion geopfert, sobald sie nicht mehr die Quelle einer Kapitel-Fähigkeit auf dem Stapel war (was normalerweise sofort der Fall war).

Ab dem Release von *Magic: The Gathering – FINAL FANTASY* aktualisieren wir die Regeln: Falls eine Sage keine Kapitel-Fähigkeiten hat, gilt für sie die zustandsbasierte Aktion nicht, die dazu führt, dass sie wegen der Anzahl an Sagenmarken auf ihr geopfert werden würde. Ebenso gilt: Sie unterliegt nicht der zustandsbasierten Aktion, die zu Beginn deiner ersten Hauptphase jedes Zuges eine Sagenmarke auf jede Sage legt, die du kontrollierst. Falls beispielsweise deine Beschwörung: Bahamut eine Sagenmarke hat und alle Fähigkeiten verliert, weil jemand ein Licht des Stillstands an sie anlegt, erhält sie durch die zustandsbasierte Aktion keine Sagenmarken, bis sie wieder Kapitel-Fähigkeiten hat (wahrscheinlich weil du das Licht des Stillstands irgendwie losgeworden bist).

---

## Neue Schlüsselworfähigkeit: Auftragsauswahl

Viele *FINAL FANTASY* Spiele erlauben Charakteren, aus verschiedenen Klassen mit einzigartigen Stärken und Fähigkeiten auszuwählen (und manchmal zwischen ihnen zu wechseln). Die Fähigkeit *Auftragsauswahl*, die nur auf Ausrüstung-Karten vorkommt, repräsentiert dieses System aus der Serie.

Paladin-Rüstzeug

{2} {W}

Artefakt — Ausrüstung

*Auftragsauswahl (Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 farblosen Held-Kreaturenspielstein und lege sie dann an ihn an.)*

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+1, hat Abwehr {1} und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Ritter.

*Weihschwert und Heldenschild — Ausrüsten {4} {4}:  
Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)*

Astrologen-Sternenglobus

{1} {U}

Artefakt — Ausrüstung

*Auftragsauswahl (Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 farblosen Held-Kreaturenspielstein und lege sie dann an ihn an.)*

Die ausgerüstete Kreatur ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Zauberer und hat „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst und immer wenn du deine dritte Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.“

*Diana — Ausrüsten {2}*

- Der Held-Spielstein kommt als 1/1 Kreatur ins Spiel, dann wird die Ausrüstung an ihn angelegt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, sehen, dass eine 1/1 Kreatur ins Spiel gekommen ist.
- Falls der Held-Spielstein zerstört wird, bleibt die Ausrüstung im Spiel.
- Du kannst wie gewohnt die Ausrüsten-Kosten der Ausrüstung bezahlen, um sie von dem Held-Spielstein zu einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, zu bewegen.
- Falls durch die Auftragsauswahl-Fähigkeit zwei Held-Spielsteine erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), wird die Ausrüstung nur an einen von ihnen angelegt.

---

## Neue Schlüsselworfähigkeit: Stufenmagie

Schon seit dem ersten *FINAL FANTASY* Spiel können Charaktere neue Zaubersprüche und Fähigkeiten erlernen, um neue Herausforderungen zu bewältigen. Je größer diese Herausforderungen werden, desto stärkere Zaubersprüche und Fähigkeiten werden verfügbar. Mehrere mächtige Zaubersprüche und Fähigkeiten, für die es verschiedene Versionen mit unterschiedlichen Stärken bzw. Einsatzbereichen gibt, werden in diesem Release durch die Mechanik *Stufenmagie* repräsentiert. Jeder Zauberspruch mit Stufenmagie hat Basis-Kosten sowie mehrere Modi, jeweils mit eigenen zusätzlichen Kosten. Wenn du einen Zauberspruch mit Stufenmagie wirkst, bestimmst du genau einen der Modi und bezahlst seine zusätzlichen Kosten zusätzlich zu den normalen Manakosten jenes Zauberspruchs.

Blitzmagie

{R}

Spontanzauber

Stufenmagie (*Bestimme eine der zusätzlichen Kostenoptionen.*)

- *Blitz* — {0} — Die Blitzmagie fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.
- *Blitzra* — {3} — Die Blitzmagie fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.
- *Blitzga* — {5}{R} — Die Blitzmagie fügt einer Kreatur deiner Wahl 8 Schadenspunkte zu.

Tifas Limit

{G}

Spontanzauber

Stufenmagie (*Bestimme eine der zusätzlichen Kostenoptionen.*)

- *Salto* — {0} — Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
- *Meteorschlag* — {2} — Verdopple bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur deiner Wahl.
- *Endgültiger Himmel* — {6}{G} — Verdreifache bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur deiner Wahl.

- Du musst genau einen der aufgelisteten Modi bestimmen und die damit verbundenen zusätzlichen Kosten bezahlen, um einen Zauberspruch mit Stufenmagie zu wirken.
- Du bestimmst den Modus beim Wirken des Zauberspruchs mit Stufenmagie. Sobald der Modus bestimmt wurde, kann er 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.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs mit Stufenmagie wird nur von seinen Manakosten (in der rechten oberen Ecke) bestimmt. Es spielt keine Rolle, welchen Modus du bestimmst oder welche zusätzlichen Kosten du bezahlst. Das gilt auch für zusätzliche Kosten, die von anderen Effekten auferlegt werden.
- Falls ein Zauberspruch mit Stufenmagie kopiert wird, erlaubt dir der Effekt, der die Kopie erzeugt, möglicherweise, neue Ziele zu bestimmen. Du kannst keinen neuen Modus bestimmen.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, einen Zauberspruch mit Stufenmagie zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, musst du trotzdem genau einen Modus bestimmen und die damit verbundenen zusätzlichen Kosten bezahlen.

---

## Neuer Landtyp: Stadt

In jedem Spiel der *FINAL FANTASY* Reihe gibt es mehrere unvergessliche *Städte*. Viele dieser Städte werden in diesem Release durch Länderkarten mit dem Landtyp Stadt repräsentiert.

Anfangsstadt  
Land — Stadt  
Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, es ist dein erster, zweiter oder dritter Zug der Partie.  
{T}: Erzeuge {C}.  
{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

Baron, Königreich der Luftschiffe  
Land — Stadt  
Dieses Land kommt getappt ins Spiel.  
{T}: Erzeuge {U} oder {R}.

- Stadt ist ein Land-Typ, der keine spezielle Bedeutung hat. Er gewährt dem Land keine zugehörigen Fähigkeiten. Für andere Karten kann es aber von Bedeutung sein, welche Länder Städte sind.

---

### Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Landung

Das *Landung*-Fähigkeitswort hebt Fähigkeiten hervor, die dich belohnen, wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. In diesem Release repräsentiert es mit Reisen verbundene Fähigkeiten sowie manche Kampffähigkeiten.

Chocobo-Rennbahn  
{3}{G}{G}  
Artefakt  
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 grünen Vogel-Kreaturespielstein mit „Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält dieser Spielstein +1/+0 bis zum Ende des Zuges.“

Tifa Lockhart  
{1}{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch  
1/2  
Verursacht Trampelschaden  
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verdopple Tifa Lockharts Stärke bis zum Ende des Zuges.

- Eine Landung-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus irgendeinem Grund ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl beim Spielen eines Landes ausgelöst als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.
  - Eine Landungsfähigkeit wird nicht ausgelöst, falls ein bereits im Spiel befindliches Permanent zu einem Land wird.
  - Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jede Landung-Fähigkeit der Permanente, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet (du kannst jene Fähigkeiten also in der Reihenfolge deiner Wahl verrechnen lassen).
-

## Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Rückblende

*Rückblende* ist eine wiederkehrende Mechanik, die Spontanzauber- und Hexereikarten eine zweite Gelegenheit gibt, etwas zu bewirken.

Träume von Laguna

{1} {U}

Spontanzauber

Überwachen 1, ziehe dann eine Karte. *(Um Überwachen 1 anzuwenden, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.)*

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

Nibelheim in Flammen

{2} {R} {R}

Hexerei

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie fügt jeder anderen Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Falls dieser Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt wurde, wirf deine Hand ab und ziehe vier Karten.

Rückblende {5} {R} {R} *(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.

---

## Wiederkehrende Mechaniken: transformierende doppelseitige Karten und Verschmelzen-Karten

In der *FINAL FANTASY* Reihe kommt es zu zahlreichen Transformationen, sowohl im übertragenen als auch im wörtlichen Sinne. Diese Transformationen werden durch doppelseitige Karte verkörpert. Wir haben doppelseitige Karten in diesem Release außerdem eingesetzt, um einige andere Spielmechaniken darzustellen, darunter einige Nebenaufgaben und die damit verbundenen Belohnungen, wenn man sie abschließt.

Cecil, Dunkelritter

{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

2/3

Todesberührung

*Schwarzkunst* — Immer wenn Cecil Schaden zufügt, verlierst du entsprechend viele Lebenspunkte. Falls dann dein Lebenspunktstand kleiner oder gleich der Hälfte deiner Startlebenspunktezah ist, enttappe Cecil und transformiere ihn.

//

Cecil, geläuterter Paladin

(weißer Farbindikator)

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

4/4

Lebensverknüpfung

*Protes* — Immer wenn Cecil angreift, erhalten andere angreifende Kreaturen Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Kristallfragmente

{W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.

{5}{W}{W}: Schicke diese Ausrüstung ins Exil und bringe sie dann transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Ausrüsten {1}

//

Beschwörung: Alexander

(weißer Farbindikator)

Verzauberungskreatur — Sage, Konstrukt

4/3

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

I, II — Verhindere allen Schaden, der Kreaturen, die du kontrollierst, in diesem Zug zugefügt würde.

III — Tappe alle Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren.

//

Fliegend

- Jede Seite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange ein transformierendes doppelseitiges Permanent im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Jede transformierende doppelseitige Karte in diesem Release wird mit aufgedeckter Vorderseite gewirkt. Beachte in jeder anderen Zone außer im Spiel nur die Eigenschaften der Vorderseite. Falls sich die Karte

im Spiel befindet, beachte nur die Eigenschaften der Seite, die gerade aufgedeckt ist; die Eigenschaften der verdeckten Seite werden ignoriert.

- Der Manabetrag einer transformierenden doppelseitigen Karte ist der Manabetrag ihrer Vorderseite, egal welche Seite gerade offen liegt.
- Die Rückseite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat normalerweise einen Farbindikator, der ihre Farbe festlegt.
- Eine transformierende doppelseitige Karte kommt immer mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit weist dich an, sie transformiert ins Spiel zu bringen. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
- In einer Partie Commander wird die Farbidentität einer doppelseitigen Karte durch die Manakosten und Manasymbole auf beiden Seiten gemeinsam bestimmt. Falls eine der Seiten einen Farbindikator oder einen Standardlandtyp hat, werden diese ebenfalls berücksichtigt. Zum Beispiel ist die Farbidentität von Cecil, Dunkelritter, schwarz und weiß, da seine Vorderseite schwarz ist und seine Rückseite einen weißen Farbindikator hat.
- Eine transformierende doppelseitige Karte kommt standardmäßig mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit weist dich an, sie transformiert ins Spiel zu bringen, oder erlaubt dir, sie transformiert zu wirken. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
- Falls du angewiesen wirst, eine Karte, die keine doppelseitige Karte ist, transformiert ins Spiel zu bringen, kommt sie gar nicht ins Spiel. In diesem Fall bleibt sie in der Zone, in der sie sich zuvor befand. Falls eine einseitige Karte beispielsweise eine Kopie der Kristallfragmente ist, wird sie während der Verrechnung ihrer zweiten Fähigkeit ins Exil geschickt und bleibt dann im Exil.
- Ein Spielstein, der als Kopie eines transformierenden Permanents oder einer transformierenden doppelseitigen Karte in einer anderen Zone erzeugt wird, ist ein transformierender Spielstein. Er hat sowohl die Vorderseite als auch die Rückseite des Objektes, das er kopiert. Falls er ein transformierendes Permanent kopiert, dessen Rückseite nach oben weist, kommt der Spielstein mit der Rückseite nach oben ins Spiel. Er kann transformieren, falls er dazu angewiesen wird.

In diesem Release kommt auch die Mechanik *Verschmelzen* auf einem einzigen „Verschmelzen“-Paar vor: ein Kartenduo, das sich unter den richtigen Umständen zu einer extrem mächtigen Kreatur kombiniert. Jede der beiden Karten dieses Verschmelzen-Paars hat ein Verschmelzen-Symbol in der oberen linken Ecke ihrer Vorderseite und die Hälfte der größeren Kreaturenkarte auf der Rückseite.

Fang, furchtlose L'Cie

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

2/3

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, ziehst du eine Karte und verlierst 1

Lebenspunkt. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

*(Verschmilzt mit Vanille, fröhliche L'Cie.)*

////

Vanille, fröhliche L'Cie

{3} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

3/2

Wenn Vanille ins Spiel kommt, millst du zwei Karten.

Bringe dann eine Permanent-Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase und falls du Vanille und eine Kreatur namens Fang, furchtlose L'Cie, besitzt und kontrollierst, kannst du {3} {B} {G} bezahlen. Falls du dies tust, schicke sie ins Exil und verschmilz sie dann zu Ragnarök, himmlische Erlösung.

Ragnarök, himmlische Erlösung

(schwarzer und grüner Farbindikator)

Legendäre Kreatur — Bestie, Avatar

7/6

Wachsamkeit, Bedrohlich, Reichweite, Eile, verursacht Trampelschaden

Wenn Ragnarök stirbt, zerstöre ein Permanent deiner Wahl und bringe eine nichtlegendäre Permanent-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Wenn zwei Karten (zum Beispiel Fang, furchtlose L'Cie, und Vanille, fröhliche L'Cie) verschmelzen, resultiert daraus ein einzelnes Permanent (in diesem Fall Ragnarök, himmlische Erlösung), das durch zwei Karten dargestellt wird. Falls das verschmolzene Permanent aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, werden beide Karten auf deinen Friedhof gelegt. Sowie das verschmolzene Permanent das Spiel verlässt, werden beide Karten wieder aufgedeckt. Falls die Karten auf oder unter eine Bibliothek gelegt werden, bestimmt ihr Besitzer die relative Reihenfolge.
- Eine Karte jedes Verschmelzen-Paares hat eine Fähigkeit, die dich anweist, beide Karten ins Exil zu schicken und zu verschmelzen. Falls du mehr als ein Objekt mit dem angegebenen Namen kontrollierst, bestimmst du ein Objekt mit diesem Namen, das ins Exil geschickt wird.
- Wenn zwei Karten ins Exil geschickt und verschmolzen werden, verlässt jede einzeln das Spiel, und sie kommen gemeinsam als ein neues ungetapptes Objekt ins Spiel zurück, ohne Verbindung zu den Objekten, die das Spiel verlassen haben. Marken, Auren, Ausrüstungen und andere Effekte, die diese beiden Karten betrafen, betreffen das verschmolzene Permanent nicht.
- Nur zwei Karten, die zum selben Verschmelzen-Paar gehören, können verschmolzen werden. Spielsteine, Karten, die keine Verschmelzen-Karten sind, sowie Verschmelzen-Karten, die kein Verschmelzen-Paar bilden, können nicht verschmolzen werden. Falls ein Effekt einen Spieler dazu auffordert, Karten zu verschmelzen, die nicht verschmolzen werden können, dann bleiben diese Karten in ihrer bisherigen Zone (normalerweise im Exil).

- Während eine Karte mit Verschmelzen sich in einer anderen Zone als im Spiel befindet, hat sie nur die Eigenschaften der Vorderseite. Dasselbe gilt, während Sie sich mit der Vorderseite nach oben im Spiel befindet.
- Solange ein verschmolzenes Permanent im Spiel ist, hat es nur die Eigenschaften seiner kombinierten Rückseite. Alle Effekte, die modifizieren, wie das neue Objekt ins Spiel kommt, betrachten nur die kombinierte Rückseite.
- Beachte, dass das Permanent, das sich aus den kombinierten Rückseiten zusammensetzt, farblos ist, es sei denn, es hat einen Farbindikator.
- Der Manabetrag eines verschmolzenen Permanents ist die Summe der Manabeträge seiner Vorderseiten. Ein Permanent, das zu einer Kopie eines verschmolzenen Permanents wird, hat nur die Eigenschaften der kombinierten Rückseite und sein Manabetrag ist 0.
- Wird ein Spieler aufgefordert, eine Karte zu benennen, kann er die kombinierte Rückseite benennen, und jeder Spieler hat zu jeder Zeit das Recht, die Eigenschaften der kombinierten Rückseite zu erfahren.
- Falls ein Effekt ein verschmolzenes Permanent in eine neue Zone bewegt und dann etwas mit „jener Karte“ macht, betrifft das beide Karten.
- Im Commander-Format wird die Farbidentität einer Karte nur durch die Manakosten und Manasymbole im Regeltext auf der Vorderseite von Karten mit Verschmelzen berücksichtigt. Symbole und Regeltext auf dem verschmolzenen Permanent werden ignoriert.

### Wiederkehrende Mechanik: Abenteuerkarten

*Abenteuerkarten* kehren in diesem Release in neuem Gewand zurück: als die allerersten Länderkarten mit Abenteuer. Diese Karten stellen wichtige Orte aus der *FINAL FANTASY* Reihe dar.

Jidoor, Hauptstadt der Aristokratie  
 Land — Stadt  
 Dieses Land kommt getappt ins Spiel.  
 {T}: Erzeuge {U}.  
 //ADV//  
 Ouvertüre  
 {4}{U}{U}  
 Hexerei — Abenteuer  
 Ein Gegner deiner Wahl millt die Hälfte seiner  
 Bibliothek, abgerundet. (*Schicke diese Karte dann ins  
 Exil. Du kannst sie später als Land aus dem Exil  
 spielen.*)

- Eine Abenteuerkarte ist in jeder Zone außer auf dem Stapel ein Permanent, ebenso auf dem Stapel, es sei denn, sie wurde als Abenteuer gewirkt. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften. Beispielsweise ist Jidoor, Hauptstadt der Aristokratie, in deinem Friedhof eine farblose Stadt-Länderkarte mit Manabetrag 0. Sie kann nicht das Ziel der Intrigen der Hexe sein, die unter anderem den Text „bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte in deinem Friedhof oder eine ins Exil geschickte Karte mit Rückblende, die du besitzt, auf deine Hand zurück“ hat.
- Wenn du eine Karte als Abenteuer spielst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, Manabetrag usw. des resultierenden Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, verwendet er sofort wieder seine normalen Eigenschaften.

- Falls du eine Abenteurerkarte als Abenteurer wirkst, verwende nur ihre alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Falls du beispielsweise den Reisenden Chocobo kontrollierst („Du kannst Länder und Vogel-Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek spielen bzw. wirken.“) und Jidoor, Hauptstadt der Aristokratie, die oberste Karte deiner Bibliothek ist, kannst du Jidoor, Hauptstadt der Aristokratie, spielen, aber nicht die Overtüre wirken.
- Falls ein Zauberspruch als Abenteurer gewirkt wird, schickt sein Beherrscher ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird. Solange er im Exil bleibt, kann der Spieler ihn mit seinen primären Eigenschaften spielen. Falls ein Abenteurerzauber den Stapel auf andere Art als durch Verrechnen verlässt (z. B. dadurch, dass er neutralisiert wird oder dass er nicht verrechnet werden kann, weil alle seine Ziele illegal geworden sind), wird die Karte nicht ins Exil geschickt und der Beherrscher des Zauberspruchs kann sie später nicht aus dem Exil spielen.
- Falls eine Abenteurerkarte aus einem anderen Grund ins Exil geschickt wird als dadurch, dass sie sich selbst ins Exil schickt, während sie verrechnet wird, erlaubt dir das nicht, sie später mit ihren primären Eigenschaften zu spielen.
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für die Karte beachten, die du aus dem Exil spielst. Im Falle der fünf Länder aus diesem Release kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du noch ein Land spielen darfst.
- Falls ein Effekt einen Abenteurerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Sie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren; es ist nicht möglich, die Kopie als Permanent zu spielen.
- Ein Effekt kann sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent „mit einem Abenteurer“ beziehen. Dies bezieht sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent, die, der bzw. das ein alternatives Set an Eigenschaften einer Abenteurerkarte hat, auch falls diese nicht verwendet werden und selbst wenn jene Karte nie als Abenteurer gewirkt wurde.
- Falls ein Effekt sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent mit Abenteurer bezieht, findet er keinen Spontanzauber und keine Hexerei auf dem Stapel, der bzw. die als Abenteurer gewirkt wurde.
- Falls ein Objekt zu einer Kopie eines Objekts mit Abenteurer wird, hat die Kopie ebenfalls ein Abenteurer. Falls sie die Zone wechselt, hört sie entweder auf zu existieren (falls sie ein Spielstein ist) oder sie hört auf, eine Kopie zu sein (falls sie ein Nichtspielstein-Permanent ist). Daher kannst du sie nicht mehr als Abenteurer wirken.
- Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du den alternativen Namen des Abenteurers bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
- Das Wirken einer Karte als Abenteurer ist kein Wirken 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 ein Abenteurer anzuwenden.

---

### **Wiederkehrende Mechanik: Bonus**

Zaubersprüche mit *Bonus* erlauben dir, zusätzliche Kosten zu bezahlen, um einen alternativen oder zusätzlichen Effekt zu erhalten.

Chocobo-Tritt

{1}{G}

Hexerei

Bonus — Bringe ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück. *(Du kannst beim Wirken dieses Zauberspruchs zusätzlich zu allen anderen Kosten ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurückbringen.)*

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

- Falls du beim Wirken eines Zauberspruchs die Bonuskosten bezahlst, gelten die Bonuskosten als bezahlt.
- Die Bonus-Fähigkeit erlaubt dir nicht, Bonuskosten mehr als einmal zu bezahlen.
- Falls du ein Permanent mit einer Bonus-Fähigkeit ins Spiel bringst, ohne es zu wirken, kannst du auch nicht seine Bonuskosten bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, auf dem Stapel kopierst, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt. Falls der kopierte Zauberspruch ein Permanent-Zauberspruch ist, gelten die Bonuskosten für den Spielstein, zu dem jener Zauberspruch wird, wenn er ins Spiel kommt, ebenfalls als bezahlt.
- Falls eine Karte oder ein Spielstein als Kopie eines Permanents ins Spiel kommt, gelten die Bonuskosten für das neue Permanent nicht als bezahlt. Das gilt selbst dann, falls sie für das Original als bezahlt galten.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonus) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

---

## HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES

Absolute Virtue

{6}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Avatar, Krieger

8/8

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Fliegend

Du hast Schutz vor jedem deiner Gegner. *(Du kannst von nichts, das deine Gegner kontrollieren, als Ziel bestimmt werden, Schaden zugefügt bekommen oder verzaubert werden.)*

- Schutz vor einem Spieler bedeutet, dass du Schutz vor jedem Objekt hast, das der Spieler kontrolliert. Falls ein Objekt keinen Beherrscher hat (z. B. eine Karte auf einem Friedhof), gilt sein Besitzer für diesen Zweck als Beherrscher.

---

Aerith Gainsborough

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Lebensverknüpfung

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine

+1/+1-Marke auf Aerith Gainsborough.

Wenn Aerith Gainsborough stirbt, lege auf jede legendäre Kreatur, die du kontrollierst, X +1/+1-Marken, wobei X gleich der Anzahl an +1/+1-Marken auf Aerith Gainsborough ist.

- Aerith Gainsboroughs zweite Fähigkeit wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch die Schrottsammler der Al Bhed oder 3 Lebenspunkte durch den Balamb-Archeodinos dazuerhältst.
  - Falls Aerith Gainsborough zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, stirbt sie, bevor ihre zweite Fähigkeit verrechnet wird. Ihre letzte Fähigkeit verwendet die Anzahl an Marken, die auf ihr lagen, als sie zuletzt im Spiel war.
  - 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 Aerith Gainsboroughs zweite Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
  - Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und Aerith Gainsboroughs zweite Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
  - In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass Aerith Gainsboroughs zweite Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.
  - Im seltenen Fall, in dem so viele -1/-1-Marken auf Aerith Gainsborough gelegt werden, dass ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, wird die Anzahl an +1/+1-Marken auf ihr, bevor die -1/-1-Marken auf sie gelegt wurden, verwendet, um den Wert von X in Aerith Gainsboroughs dritter Fähigkeit zu ermitteln. Falls beispielsweise zwei +1/+1-Marken auf Aerith Gainsborough liegen und drei -1/-1-Marken auf sie gelegt werden, legst du zwei +1/+1-Marken auf jede legendäre Kreatur, die du kontrollierst, wenn Aerith Gainsboroughs dritte Fähigkeit verrechnet wird.
-

### Aerith' Rettung

{3}{W}

Hexerei

Bestimme eines —

- *Benutze den Aufzug* — Erzeuge drei 1/1 farblose Held-Kreaturenspielsteine.
- *Benutze die Treppe für 59 Stockwerke* — Tappe bis zu drei Kreaturen deiner Wahl. Lege auf eine davon eine Betäubungsmarke. (Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)

- Falls du den zweiten Modus bestimmst, musst du erst beim Verrechnen von Aerith' Rettung bestimmen, auf welche der Kreaturen deiner Wahl du eine Betäubungsmarke legst.
- 

### Aettir und Priwen

{6}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft X/X, wobei X gleich deinem Lebenspunktstand ist.

Ausrüsten {5}

- Der Wert von X verändert sich, sowie sich dein Lebenspunktstand ändert. Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der der ausgerüsteten Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls dein Lebenspunktstand während jenes Zuges sinkt.
- 

### Anfangsstadt

Land — Stadt

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, es ist dein erster, zweiter oder dritter Zug der Partie.

{T}: Erzeuge {C}.

{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Falls die Anfangsstadt während des Zuges eines anderen Spielers ins Spiel kommt, kommt sie getappt ins Spiel, unabhängig davon, wie viele Züge jener Spieler gemacht hat.
  - Die erste Fähigkeit der Anfangsstadt überprüft, wie viele Züge du gemacht hast, und nicht, wie viele Züge es in der Partie gegeben hat. Dies ist wesentlich, falls du einen zusätzlichen Zug erhalten hast.
  - Falls ein Effekt die Partie neu startet, kommt die Anfangsstadt getappt ins Spiel, es sei denn, es ist dein erster, zweiter oder dritter Zug in der neuen Partie.
-

Ardyn, der Usurpator

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

Legendäre Kreatur — Ältester, Mensch, Adliger

4/4

Dämonen, die du kontrollierst, haben Bedrohlichkeit, Lebensverknüpfung und Eile.

*Die Astralplage* — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug schickst du bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Falls du auf diese Weise eine Karte ins Exil geschickt hast, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 5/5 schwarzer Dämon ist.

- Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der Spielstein 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 einen Friedhof gelegt wurde.
- Der Spielstein ist anstatt seiner anderen Typen eine Dämon-Kreatur und anstatt seiner anderen Farben schwarz. Seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft sind 5/5. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.
- 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.

---

Astrologen-Sternenglobus

{1} {U}

Artefakt — Ausrüstung

Auftragsauswahl (*Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 farblosen Held-Kreaturespielstein und lege sie dann an ihn an.*)

Die ausgerüstete Kreatur ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Zauberer und hat „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst und immer wenn du deine dritte Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.“

*Diana* — Ausrüsten {2}

- Der Astrologen-Sternenglobus muss nicht an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt sein, wenn die erste oder zweite Karte gezogen werden, damit die gewährte Fähigkeit ausgelöst wird. Solange die Kreatur, die du kontrollierst, die gewährte Fähigkeit hat, wenn du deine dritte Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird jene Fähigkeit ausgelöst.
-

Äther  
{3} {U}  
Artefakt  
{T}, schicke dieses Artefakt ins Exil: Erzeuge {U}.  
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.

- Die Fähigkeit des Äthers ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Nachdem die Fähigkeit des Äthers verrechnet wurde, wird der nächste Spontanzauber bzw. die nächste Hexerei, die du in jenem Zug wirkst, kopiert, unabhängig davon, ob sie Ziele hat oder ob du das Mana, das vom Äther erzeugt wurde, für jenen Zauberspruch ausgegeben hast.
- Falls der Zauberspruch Ziele hat, hat die Kopie dieselben Ziele, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

---

Balthier und Fran  
{1} {R} {G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Kaninchen  
4/3  
Reichweite  
Fahrzeuge, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und haben  
Wachsamkeit und Reichweite.  
Immer wenn ein Fahrzeug, das in diesem Zug von  
Balthier und Fran bemannt wurde, angreift und falls es  
die erste Kampfphase des Zuges ist, kannst du  
{1} {R} {G} bezahlen. Falls du dies tust, gibt es nach  
dieser Phase eine zusätzliche Kampfphase.

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

Barret Wallace  
{3}{R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Rebell  
4/4  
Reichweite  
Immer wenn Barret Wallace angreift, fügt er dem verteidigenden Spieler so viele Schadenspunkte zu, wie du ausgerüstete Kreaturen kontrollierst.

- Verwende die Anzahl an ausgerüsteten Kreaturen, die du kontrollierst, sowie Barret Wallaces letzte Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte zugefügt werden.

---

Bartz und Boko  
{3}{G}{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Vogel  
4/3  
Affinität zu Vogel-Permanenten (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Vogel, den du kontrollierst, {1} weniger.*)  
Wenn Bartz und Boko ins Spiel kommen, fügt jeder andere Vogel, den du kontrollierst, einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Die letzte Fähigkeit von Bartz und Boko hat nur eine Kreatur als Ziel, unabhängig davon, wie viele Vögel du kontrollierst.

---

Beschwörung: Bahamut  
{9}  
Verzauberungskreatur — Sage, Drache  
9/9  
(*Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach IV.*)  
I, II — Zerstöre bis zu ein Nichtland-Permanent deiner Wahl.  
III — Ziehe zwei Karten.  
IV — *Megaflare* — Diese Kreatur fügt jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe des Gesamt-Manabetrags der anderen Permanente, die du kontrollierst, zu.  
//  
Fliegend

- Falls ein Permanent, das du kontrollierst, {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.
- Der Manabetrag eines transformierenden doppelseitigen Permanenten ist der Manabetrag seiner Vorderseite, egal welche Seite gerade nach oben zeigt.
- Verwende den Gesamt-Manabetrag der anderen Permanente, die du kontrollierst, sowie die vierte Kapitel-Fähigkeit von Beschwörung: Bahamut verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte zugefügt werden.

---

Beschwörung: Brynhildur

{1} {R}

Verzauberungskreatur — Sage, Ritter

2/1

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

I — *Serie* — Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie während eines beliebigen Zuges, in dem du eine Sagenmarke auf diese Sage gelegt hast, spielen.

II, III — *Metamorph-Modus* — Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Kreaturenzauber wirkst, erhält er Eile bis zum Ende des Zuges.

- 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.

---

Beschwörung: Esper Ramuh

{2} {R} {R}

Verzauberungskreatur — Sage, Zauberer

3/3

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

I — *Richtblitz* — Diese Kreatur fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, X Schadenspunkte zu, wobei X die Anzahl an Karten in deinem Friedhof ist, die weder Kreaturen noch Länder sind.

II, III — Zauberer, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Verwende die Anzahl an Karten in deinem Friedhof, die weder Kreaturen noch Länder sind, sowie die erste Kapitel-Fähigkeit von Beschwörung: Esper Ramuh verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte zugefügt werden.
-

Beschwörung: G.F. Cerberus

{2} {R} {R}

Verzauberungskreatur — Sage, Hund

3/3

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

I — Überwachen 1. *(Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.)*

II — *Doppel* — Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere ihn bzw. sie. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

III — *Tripel* — Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere ihn bzw. sie zweimal. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

- Nachdem die zweite oder dritte Kapitel-Fähigkeit von Beschwörung: G.F. Cerberus 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.
- Falls der Zauberspruch Ziele hat, hat die Kopie dieselben Ziele, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

---

Beschwörung: G.F. Ifrit

{2} {R}

Verzauberungskreatur — Sage, Dämon

3/2

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

I, II — Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

III, IV — Erzeuge {R}.

- Die dritte und vierte Kapitel-Fähigkeit von Beschwörung: G.F. Ifrit sind keine Manafähigkeiten. Sie gehen auf den Stapel und können beantwortet werden.
-

Beschwörung: Primae Odin

{4}{B}{B}

Verzauberungskreatur — Sage, Ritter

5/3

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

I — *Gungnir* — Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

II — *Zantetsuken* — Diese Kreatur erhält „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, verliert jener Spieler die Partie.“

III — *Halle des Schmerzes* — Ziehe zwei Karten. Jeder Spieler verliert 2 Lebenspunkte.

- Sobald Beschwörung: Primae Odin einem Spieler Kampfschaden zufügt und die von der zweiten Kapitel-Fähigkeit von Beschwörung: Primae Odin gewährte Fähigkeit ausgelöst wird, spielt es keine Rolle mehr, was mit Beschwörung: Primae Odin geschieht. Wenn jene Fähigkeit verrechnet wird, verliert der Spieler, dem auf diese Weise Kampfschaden zugefügt wurde, die Partie auch dann, falls Beschwörung: Primae Odin nicht mehr im Spiel ist oder von einem anderen Spieler kontrolliert wird.

---

Beschwörung: Titan

{3}{G}{G}

Verzauberungskreatur — Sage, Riese

7/7

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

I — Du millst fünf Karten.

II — Bringe alle Länderkarten aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

III — Bis zum Ende des Zuges verursacht eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Trampelschaden und erhält +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Ländern ist, die du kontrollierst.

//

Reichweite, verursacht Trampelschaden

- Der Wert von X in der dritten Kapitel-Fähigkeit von Beschwörung: Titan wird nur einmal ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

---

Blitzball

{3}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

*TOOOOR!* — {T}, opfere dieses Artefakt: Ziehe zwei Karten. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls einem Gegner in diesem Zug von einer legendären Kreatur Kampfschaden zugefügt wurde.

- Für die letzte Fähigkeit des Blitzballs ist es unerheblich, wer die legendäre Kreatur kontrolliert, die in diesem Zug einem Gegner Kampfschaden zugefügt hat.
-

Brennender Bomber

{R}

Kreatur — Elementarwesen

1/1

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst und falls mindestens vier Mana ausgegeben wurden, um ihn zu wirken, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

*Explodieren* — {T}, opfere diese Kreatur: Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die erste Fähigkeit des Brennenden Bombers 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.
  - Verwende die Stärke des Brennenden Bombers, die er zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Schadenspunkte seine letzte Fähigkeit zufügt.
- 

Cecil, Dunkelritter

{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

2/3

Todesberührung

*Schwarzkunst* — Immer wenn Cecil Schaden zufügt, verlierst du entsprechend viele Lebenspunkte. Falls dann dein Lebenspunktstand kleiner oder gleich der Hälfte deiner Startlebenspunktezahl ist, enttappe Cecil und transformiere ihn.

//

Cecil, geläuterter Paladin

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

4/4

Lebensverknüpfung

*Protes* — Immer wenn Cecil angreift, erhalten andere angreifende Kreaturen Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Falls Cecil, Dunkelritter, zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem er Schaden zufügt (wahrscheinlich weil er geblockt hat oder geblockt wurde), wird seine letzte Fähigkeit trotzdem ausgelöst. Du verlierst trotzdem Lebenspunkte, aber du enttappst und transformierst Cecil, Dunkelritter, nicht, weil er dann nicht mehr im Spiel ist.
-

Chocobo-Tritt

{1}{G}

Hexerei

Bonus — Bringe ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück. *(Du kannst beim Wirken dieses Zauberspruchs zusätzlich zu allen anderen Kosten ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurückbringen.)*

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

- Falls eines der beiden Ziele illegal ist, sowie der Chocobo-Tritt verrechnet wird, wird kein Schaden zugefügt. Falls beide Ziele illegal sind, wird der Zauberspruch nicht verrechnet.

---

Chocomet

{X}{R}{R}

Hexerei

Der Chocomet fügt einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu.

Erzeuge einen 2/2 grünen Vogel-Kreaturespielstein mit „Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält dieser Spielstein +1/+0 bis zum Ende des Zuges.“

- Falls das Ziel illegal ist, sowie der Chocomet verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Vogel-Spielstein.

---

Cid, zeitloser Handwerker

{2}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

4/4

Artefaktkreaturen und Helden, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 für jeden Handwerker, den du kontrollierst, und jede Handwerker-Karte in deinem Friedhof.

Ein Deck kann eine beliebige Anzahl an Karten namens Cid, zeitloser Handwerker, enthalten.

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

- Die zweite Fähigkeit von Cid, zeitloser Handwerker, lässt dich die Regel für Constructed-Partien ignorieren, die besagt, dass du maximal vier Karten mit einem bestimmten Namen (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst. Die Karten können jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen sie zugelassen sind. Zum Beispiel kannst du während eines *Magic: The Gathering – FINAL FANTASY* Limited-Events keine Exemplare von Cid, zeitloser Handwerker, aus deiner persönlichen Sammlung in dein Deck aufnehmen.

- Die zweite Fähigkeit von Cid, zeitloser Handwerker, lässt dich auch in Formaten wie Commander die Regel ignorieren, die besagt, dass du maximal eine Karte eines bestimmten Namens (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst.
- 

Cifer Almasy

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

3/4

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

*Aufräumen* — Immer wenn Cifer Almasy einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls der Zauberspruch auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Cifer Almasys erste Fähigkeit wird zum Beispiel nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreiffst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden. Ebenso gilt: Kreaturen, die später im Kampf, angreifend ins Spiel kommen, werden nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob eine Kreatur alleine angegriffen hat oder nicht.
  - Du wirkst den Spontanzauber oder die Hexerei, während Cifer Almasys letzte Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, ihn bzw. sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ 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 die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.
  - Falls eine Karte in deinem Friedhof {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.
-

Clive, Ifrits Dominus

{4} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Krieger

5/5

Wenn Clive ins Spiel kommt, kannst du deine Hand abwerfen und dann so viele Karten ziehen, wie deine Hingabe zu Rot beträgt. (*Jedes {R} in den Manakosten von Permanenten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Rot um eins.*)

{4} {R} {R}, {T}: Schicke Clive ins Exil und bringe ihn dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

//

Ifrit, Esper des Infernos

Legendäre Verzauberungskreatur — Sage, Dämon

9/9

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

I — *Satz* — Ifrit kämpft gegen bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl.

II, III — *Schwefel* — Erzeuge {R} {R} {R} {R}. Falls drei oder mehr Sagenmarken auf Ifrit liegen, schicke ihn ins Exil und bringe ihn dann ins Spiel zurück (*mit der Vorderseite nach oben*).

- Du kannst auch dann bestimmen, die Kosten, „deine Hand abwerfen“, zu bezahlen, falls du keine Karten auf der Hand hast.
  - Farblose und generische Manasymbole ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} usw.) in den Manakosten der Permanenten, die du kontrollierst, erhöhen nicht deine Hingabe zu einer Farbe.
  - Manasymbole in den Textboxen von Permanenten, die du kontrollierst, zählen nicht für deine Hingabe zu einer Farbe.
  - Hybride Manasymbole, einfarbige hybride Manasymbole und phyrexianische Manasymbole erhöhen deine Hingabe zu ihrer Farbe bzw. ihren Farben.
  - Zähle die roten Manasymbole in den Manakosten von Permanenten, die du beim Verrechnen von Clives Fähigkeit kontrollierst, um deine Hingabe zu Rot zu ermitteln. Falls Clive zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel ist, wird er dabei mitgezählt.
  - Falls du eine Aura an ein Permanent eines Gegners anlegst, kontrollierst du trotzdem die Aura und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe. Ebenso gilt: Falls du einen Gegner zum Beschützer einer Belagerung, die du kontrollierst, machst, erhöhen die Manasymbole in den Manakosten jener Schlacht deine Hingabe.
-

Clives Versteck

Land — Stadt

Refugium 4 (*Wenn dieses Land ins Spiel kommt, schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an, schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege dann den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.*)

{T}: Erzeuge {C}.

{2}, {T}: Falls du vier oder mehr legendäre Kreaturen kontrollierst, kannst du die ins Exil geschickte Karte spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- „Refugium N“ bedeutet „Wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, schaue dir die obersten N Karten deiner Bibliothek an. Schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Die ins Exil geschickte Karte erhält ‚Der Spieler, der das Permanent kontrolliert, von dem diese Karte ins Exil geschickt wurde, kann sich diese Karte in der Exil-Zone anschauen.‘“
- Jeder Spieler, der ein Permanent mit einer Refugium-Fähigkeit kontrolliert hat, seit eine Karte von ihr ins Exil geschickt wurde, kann sich jene Karte anschauen.
- Du spielst die Karte, während die letzte Fähigkeit von Clives Versteck verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu spielen.
- Falls die ins Exil geschickte Karte ein Land ist, kannst du sie nur spielen, wenn du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn spielst, 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 der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die letzte Fähigkeit von Clives Versteck prüft nur zum Zeitpunkt, zu dem sie verrechnet wird, ob du vier oder mehr legendäre Kreaturen kontrollierst. Du musst nicht einmal vier oder mehr legendäre Kreaturen kontrollieren, wenn du sie aktivierst.

---

Cloud, Midgar-Söldner

{W}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat, Söldner

2/1

Wenn Cloud ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Ausrüstung-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach. Falls eine Fähigkeit von Cloud oder einer an ihn angelegten Ausrüstung ausgelöst wird, solange Cloud ausgerüstet ist, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwörterfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Clouds letzte Fähigkeit kopiert nicht die ausgelöste Fähigkeit; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den

Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.

- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.
- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Einprägen-Fähigkeit der Spaltsense („Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Länderkarte, schicke sie ins Exil und mische danach.“) zweimal ausgelöst wird (wahrscheinlich weil sie irgendwie an Cloud angelegt ins Spiel gekommen ist), können insgesamt bis zu zwei Länderkarten ins Exil geschickt werden. Die letzte Fähigkeit der Spaltsense gibt der ausgerüsteten Kreatur +1/+1 für jedes Land im Spiel mit demselben Namen wie eine der beiden ins Exil geschickten Karten.

---

#### Der Dunkelkristall

{2} {B} {B}

Legendäres Artefakt

Schwarze Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim

Wirken {1} weniger.

Falls eine Nichtspielsteinkreatur, die ein Gegner kontrolliert, sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

{4} {B} {B}, {T}: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl, die vom Dunkelkristall ins Exil geschickt wurde, unter deiner Kontrolle getappt und mit zwei zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel.

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Gesamtkosten von schwarzen Zaubersprüchen, die du wirkst.
  - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten Fähigkeit des Dunkelkristalls) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
  - Während du den Dunkelkristall kontrollierst, werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, nicht ausgelöst, weil jene Karte stattdessen ins Exil geschickt wird.
  - Falls ein Kreaturenspielstein, den ein Gegner kontrolliert, stirbt, wird er wie gewohnt auf den Friedhof jenes Spielers gelegt und hört dann auf zu existieren.
  - Falls Der Dunkelkristall zum selben Zeitpunkt das Spiel verlässt, zu dem eine oder mehrere Nichtspielsteinkreaturen, die ein Gegner kontrolliert, sterben würden, werden jene Kreaturenkarten ins Exil geschickt und du erhältst für jede davon 2 Lebenspunkte dazu.
-

Der Erdkristall  
 {2} {G} {G}  
 Legendäres Artefakt  
 Grüne Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken  
 {1} weniger.  
 Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur,  
 die du kontrollierst, gelegt würden, werden stattdessen  
 doppelt so viele +1/+1-Marken auf die Kreatur gelegt.  
 {4} {G} {G}, {T}: Verteile zwei +1/+1-Marken auf eine  
 oder zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Gesamtkosten von grünen Zaubersprüchen, die du wirkst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten Fähigkeit des Erdkristalls) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, mit einer Anzahl an +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen mit doppelt so vielen ins Spiel.
- Im seltenen Fall, in dem du zwei Exemplare des Erdkristalls kontrollierst, beträgt die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf eine Kreatur gelegt werden, das Vierfache der ursprünglichen Anzahl. Drei Exemplare des Erdkristalls multiplizieren die ursprüngliche Anzahl mit acht und so weiter.
- Falls zwei oder mehr Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf eine Kreatur gelegt würden, die du kontrollierst, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.
- Du bestimmst die Anzahl der Ziele der letzten Fähigkeit des Erdkristalls und wie die Marken auf diese aufgeteilt werden, sowie du die Fähigkeit aktivierst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten. Das bedeutet beispielsweise, dass du nicht zwei Kreaturen deiner Wahl bestimmen und ihnen zwei und null Marken zuweisen kannst.
- Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist und die andere nicht, sowie die letzte Fähigkeit des Erdkristalls verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marke, die auf das illegale Ziel gelegt würde, geht verloren. Sie wird nicht stattdessen auf das verbleibende legale Ziel gelegt.

Der Fahrende Sänger  
 {G} {U}  
 Legendäre Kreatur — Mensch, Barde  
 1/3  
 Länder, die du kontrollierst, kommen ungetappt ins  
 Spiel.  
*Das Heldenlied* — Zu Beginn des Kampfes in deinem  
 Zug und falls du fünf oder mehr Städte kontrollierst,  
 erzeuge einen 2/2 Elementarwesen-Kreaturenspielstein,  
 der alle Farben hat.  
 {3} {W} {U} {B} {R} {G}: Andere Kreaturen, die du  
 kontrollierst, erhalten bis zum Ende des Zuges +X/+X,  
 wobei X gleich der Anzahl an Städten ist, die du  
 kontrollierst.

- Falls ein Land eine Fähigkeit hat, die besagt, dass es getappt ins Spiel kommt, bestimmst du die Reihenfolge, in der der Effekt jener Fähigkeit und der Effekt des Fahrenden Sängers angewendet werden. Das bedeutet, dass du bestimmen kannst, ob das Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommen soll. Falls ein Land, das du kontrollierst, einfach getappt ins Spiel gebracht wird, ohne dass ein Ersatzeffekt angewendet wird, kommt es immer ungetappt ins Spiel, falls du den Fahrenden Sänger kontrollierst.
- Falls Der Fahrende Sänger zum selben Zeitpunkt ins Spiel kommen würde, zu dem ein Land, das du kontrollierst, getappt ins Spiel kommen würde, kommt jenes Land trotzdem getappt ins Spiel.
- Die zweite Fähigkeit des Fahrenden Sängers überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du fünf oder mehr Städte kontrollierst. 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 du zu jenem Zeitpunkt nicht fünf oder mehr Städte kontrollierst, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.
- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Fahrenden Sängers verrechnet wird.

#### Der Feuerkristall

{2} {R} {R}

Legendäres Artefakt

Rote Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken

{1} weniger.

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.

{4} {R} {R}, {T}: Erzeuge einen Spielstein, der eine

Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst.

Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Gesamtkosten von roten Zaubersprüchen, die du wirkst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten Fähigkeit des Feuerkristalls) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der neu 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.
- Falls die von dem Spielstein kopierte Kreatur 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.

Der Imperator von Palamekia

{U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Zauberer

2/2

{T}: Erzeuge {U} oder {R}. Gib dieses Mana nur aus, um einen Nichtkreatur-Zauberspruch zu wirken.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst und falls mindestens vier Mana ausgegeben wurden, um ihn zu wirken, lege eine +1/+1-Marke auf den Imperator von Palamekia. Falls dann drei oder mehr +1/+1-Marken auf ihm liegen, transformiere ihn.

//

Fürst der Hölle

Legendäre Kreatur — Dämon, Adliger, Zauberer

3/3

*Meteorit* — Immer wenn der Fürst der Hölle angreift, fügt er jedem Gegner  $X$  Schadenspunkte zu, wobei  $X$  gleich der Anzahl an Karten in deinem Friedhof ist, die weder Kreaturen noch Länder sind.

- Die letzte Fähigkeit des Imperators von Palamekia 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.
- Der Wert von  $X$  wird nur einmal ermittelt, sowie die Fähigkeit des Fürsten der Hölle verrechnet wird.

---

Der Mondwal

{3} {U}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

3/5

Fliegend

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

Solange Der Mondwal in diesem Zug angegriffen hat, kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek spielen.

Bemannen 1

- Der Mondwal lässt dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, wenn du mit der dritten Fähigkeit Länder spielst und Zaubersprüche wirkst, und du musst alle Kosten bezahlen, um auf diese Weise Zaubersprüche zu wirken. Um auf diese Weise einen Zauberspruch zu wirken, kannst du alternative Kosten oder optionale zusätzliche Kosten bezahlen, die der Zauberspruch gegebenenfalls hat (wie zum Beispiel Bonuskosten). Du musst alle verpflichtenden zusätzlichen Kosten bezahlen.

- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand. Daher kannst du sie nicht umwandeln, abwerfen oder irgendwelche ihrer Fähigkeiten aktivieren, die aus deiner Hand aktiviert werden könnten.

#### Der Wasserkristall

{2}{U}{U}

Legendäres Artefakt

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

Falls ein Gegner eine oder mehrere Karten millen würde, millt er stattdessen entsprechend viele Karten plus vier.

{4}{U}{U}, {T}: Jeder Gegner millt so viele Karten, wie du Karten auf der Hand hast.

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Gesamtkosten von blauen Zaubersprüchen, die du wirkst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten Fähigkeit des Wasserkristalls) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls ein Gegner angewiesen wird, eine Karte auf seinen Friedhof zu legen, ohne dass dabei das Wort „millen“ verwendet wird, wird die zweite Fähigkeit des Wasserkristalls nicht angewendet.
- Einige ältere Karten haben Errata erhalten, sodass sie Spieler anweisen, Karten zu millen, anstatt die obersten Karten ihrer Bibliothek auf ihren Friedhof zu legen. Verwende die Oracle-Kartenreferenz unter [gatherer.wizards.com](http://gatherer.wizards.com), um zu ermitteln, ob eine bestimmte Karte entsprechende Errata erhalten hat. Als Faustregel gilt: Falls ein Effekt einen Spieler anweist, eine Karte anzuschauen oder offen vorzuzeigen, bevor sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, hat er wahrscheinlich keine Errata erhalten.
- Im seltenen Fall, in dem du zwei Exemplare des Wasserkristalls kontrollierst, millt jeder Gegner acht Karten mehr als in der ursprünglichen Anweisung angegeben. Falls du drei kontrollierst, sind es zwölf mehr und so weiter.

#### Der Windkristall

{2}{W}{W}

Legendäres Artefakt

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

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

{4}{W}{W}, {T}: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Flugfähigkeit und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Gesamtkosten von weißen Zaubersprüchen, die du wirkst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten

Fähigkeit des Windkristalls) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

- Im seltenen Fall, in dem du zwei Exemplare des Windkristalls kontrollierst, werden Lebenspunkte, die du dazuerhältst, mit vier multipliziert. Drei Exemplare des Windkristalls bedeuten, dass Lebenspunkte, die du dazuerhältst, mit acht multipliziert werden und so weiter.
- Falls ein Effekt deinen Lebenspunktstand auf eine bestimmte Zahl setzen würde und diese Zahl höher ist als dein derzeitiger Lebenspunktstand, erhältst du durch diesen Effekt Lebenspunkte in Höhe der Differenz dieser beiden Werte dazu. Der Windkristall verdoppelt dann die Anzahl der Lebenspunkte, die du durch den Effekt dazuerhalten würdest. Falls du zum Beispiel 3 Lebenspunkte hast und dein Lebenspunktstand wird durch einen Effekt „zu 10“, würdest du 7 Lebenspunkte dazuerhalten, die Der Windkristall auf 14 verdoppelt, sodass dein Lebenspunktstand tatsächlich zu 17 wird.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die zweite Fähigkeit des Windkristalls angewendet wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

---

Diamant-Arma

{7}{G}{G}

Legendäre Artefaktkreatur — Elementarwesen

8/8

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Permanent-Karte in deinem Friedhof {1} weniger.

Reichweite

*Immunität* — Verhindere allen Kampfschaden, der der Diamant-Arma zugefügt würde.

- Der Verhinderungseffekt der Diamant-Arma wird nicht berücksichtigt, während Kampfschaden von einer Kreatur mit Trampelschaden zugewiesen wird, die von der Diamant-Arma geblockt wird. Falls sie beispielsweise eine 12/12 Kreatur blockt, die Trampelschaden verursacht, muss der Beherrscher jener Kreatur der Diamant-Arma 8 Kampfschaden zuweisen und der Rest kann dem verteidigenden Spieler, dem Planeswalker oder der Schlacht zugewiesen werden, der bzw. die angegriffen wurde.

---

Die Letzten Tage

{2}{B}{B}

Hexerei

Erzeuge zwei getappte 2/2 schwarze Schrecken-Kreaturespielsteine. Falls dieser Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt wurde, erzeuge stattdessen X solcher Spielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.

Rückblende {4}{B}{B} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Die Letzten Tage verrechnet wird.
-

Die Prima Vista

{4}{U}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

5/3

Fliegend

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst und falls mindestens vier Mana ausgegeben wurden, um ihn zu wirken, wird Die Prima Vista bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.

Bemannen 2 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 2 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

- Die zweite Fähigkeit der Prima Vista 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.

---

Dion, Bahamuts Dominus

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Ritter

3/3

*Wyrmodem* — Während deines Zuges haben Dion und andere Ritter, die du kontrollierst, Flugfähigkeit.

Wenn Dion ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 weißen Ritter-Kreaturespielstein.

{4}{W}{W}, {T}: Schicke Dion ins Exil und bringe ihn dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

//

Bahamut, Esper des Lichts

Legendäre Verzauberungskreatur — Sage, Drache

5/5

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

I, II — *Lichtschwingen* — Lege auf jede andere Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Jene Kreaturen erhalten Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

III — *Gigaflare* — Zerstöre ein Permanent deiner Wahl. Schicke Bahamut ins Exil und bringe ihn dann ins Spiel zurück (*mit der Vorderseite nach oben*).

//

Fliegend

- Dions erste Fähigkeit gibt ihm während deines Zuges auch dann Flugfähigkeit, falls er aus irgendeinem Grund kein Ritter ist.
  - Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Bahamuts dritte Kapitel-Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du schickst Bahamut nicht ins Exil und bringst ihn nicht mit der Vorderseite nach oben ins Spiel zurück. Wenn die Fähigkeit den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden, und zustandsbasierte Aktion ausgeführt werden, wird Bahamut stattdessen geopfert, da so viele Sagenmarken oder mehr auf ihm liegen, wie er Kapitel hat.
-

Duell der Esper

{G}

Hexerei

Bestimme eines oder mehrere —

- Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.
  - Entferne eine Sagenmarke von einer Sage deiner Wahl, die du kontrollierst. (*Das Entfernen von Sagenmarken führt nicht dazu, dass Kapitel-Fähigkeiten ausgelöst werden.*)
  - Lege eine Sagenmarke auf eine Sage deiner Wahl, die du kontrollierst.
- 
- Das Entfernen von Sagenmarken führt nicht dazu, dass vorherige Kapitel-Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls Sagenmarken von einer Sage entfernt wurden, werden die entsprechenden Kapitel-Fähigkeiten erneut ausgelöst, sollte die Sage irgendwann weitere Sagenmarken erhalten.
  - Wenn eine Sagenmarke auf eine Sage gelegt wird, wird üblicherweise ihre nächste Kapitel-Fähigkeit ausgelöst. Falls bereits mindestens so viele Sagenmarken auf ihr liegen, wie sie Kapitel hat, werden jedoch keine Kapitel-Fähigkeiten ausgelöst.

Dunkler Mitwisser

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/1

Zu Beginn deines Versorgungssegments deckst du die oberste Karte deiner Bibliothek auf und nimmst sie auf deine Hand. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags.

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

Edgar, König von Figaro

{4}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker, Adliger

4/5

Wenn Edgar ins Spiel kommt, ziehe für jedes Artefakt, das du kontrollierst, eine Karte.

*Münze mit zwei Kopfseiten* — Das erste Mal, dass du in einem Zug eine oder mehrere Münzen wirfst, zeigen jene Münzen Kopf und du gewinnst jene Münzwürfe.

- Ignoriere das tatsächliche Ergebnis der Münze oder Münzen, die geworfen werden, wenn Edgars letzter Effekt angewendet wird.
- Falls ein Effekt dich anweist, gleichzeitig mehrere Münzen zu werfen und du in jenem Zug noch nicht eine oder mehrere Münzen geworfen hast, modifiziert Edgars letzte Fähigkeit jene Münzwürfe. Nehmen wir zum Beispiel an, du kontrollierst Edgar, König von Figaro, und Ral Zarek und du aktivierst Ral Zareks letzte Fähigkeit („–7: Wirf fünf Münzen. Für jede Münze, die Kopf zeigt, erhältst du nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.“) in einem Zug, in dem du noch keine Münzen geworfen hast. Edgars letzte

Fähigkeit wird auf jeden jener fünf Münzwürfe angewendet, sodass sie alle Kopf zeigen und du fünf zusätzliche Züge erhältst.

- Manche Effekte, die einen Spieler anweisen, eine Münze zu werfen, prüfen nur, ob die Münze Kopf oder Zahl zeigt. Diese Effekte führen nicht dazu, dass irgendein Spieler jenen Münzwurf gewinnt oder verliert. Edgars letzte Fähigkeit kann jedoch bewirken, dass du Münzwürfe gewinnst, die normalerweise keinen Gewinner hätten. Nehmen wir zum Beispiel an, du kontrollierst Edgar, König von Figaro, Ral Zarek und eine Begegnung mit dem Glück (die „Immer wenn du einen Münzwurf gewinnst, lege eine Glücksmarke auf diese Verzauberung.“ hat) und du aktivierst Ral Zareks letzte Fähigkeit („-7: Wirf fünf Münzen. Für jede Münze, die Kopf zeigt, erhältst du nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.“) in einem Zug, in dem du noch keine Münzen geworfen hast. Jeder jener Münzwürfe zeigt Kopf, aber du gewinnst auch jeden jener Münzwürfe. Das bedeutet, dass die erste Fähigkeit der Begegnung mit dem Glück fünfmal ausgelöst wird.

---

Elimini

{3}{U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

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

Ziehe eine Karte.

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Elimini verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

---

Emet-Selch, der Unzersplitterte

{1}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Ältester, Zauberer

2/4

Wachsamkeit

Immer wenn Emet-Selch ins Spiel kommt oder angreift, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls dein Friedhof vierzehn oder mehr Karten enthält, kannst du Emet-Selch transformieren.

//

Hades, Erster aller Magier

Legendäre Kreatur — Avatar

6/6

Wachsamkeit

*Echo der Verlorenen* — Während deines Zuges kannst du Karten aus deinem Friedhof spielen.

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

- Emet-Selchs letzte Fähigkeit überprüft deinen Friedhof zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, um zu ermitteln, ob dein Friedhof vierzehn oder mehr Karten 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 vierzehn oder mehr Karten enthält, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von Hades', Erster aller Magier, zweiter Fähigkeit gewährten Berechtigung gespielt werden.
- Falls du eine Karte abwirfst, während du Hades, Erster aller Magier, kontrollierst, funktionieren Fähigkeiten, die beim Abwerfen einer Karte funktionieren (wie Wahnsinn) immer noch, obwohl diese Karte nie deinen Friedhof erreicht. Zusätzlich können Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die die Eigenschaften einer abgeworfenen Karte überprüfen (wie Intrigieren), die Karte im Exil finden.
- Während du Hades, Erster aller Magier, kontrollierst, werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn ein Permanent, das du besitzt, aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird (zum Beispiel „Wenn diese Kreatur stirbt ...“), nicht ausgelöst.
- Falls ein Exemplar von Hades, Erster aller Magier, das du kontrollierst, von einem Zauberspruch, den du besitzt, zerstört wird, wird Hades ins Exil geschickt und der Zauberspruch anschließend auf deinen Friedhof gelegt. Im Gegensatz dazu gilt: Falls einem Exemplar von Hades, das du kontrollierst, von einem Zauberspruch, den du besitzt, tödlicher Schaden zugefügt wird, wird der Zauberspruch ins Exil geschickt und dann wird auch Hades ins Exil geschickt.

Exdeath, Hexer des Nichts

{1}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Geist, Hexenmeister

3/3

Wenn Exdeath ins Spiel kommt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

Zu Beginn deines Endsegments und falls dein Friedhof sechs oder mehr Permanent-Karten enthält, transformiere Exdeath.

//

Neo-Exdeath, Bringer des Nichts

Legendäre Kreatur — Geist, Avatar

\*/3

Verursacht Trampelschaden

Neo-Exdeaths Stärke ist gleich der Anzahl an Permanent-Karten in deinem Friedhof.

- Die letzte Fähigkeit von Exdeath, Hexer des Nichts, überprüft deinen Friedhof zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, um zu ermitteln, ob dein Friedhof sechs oder mehr Permanent-Karten 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 jenem Zeitpunkt nicht sechs oder mehr Permanent-Karten enthält, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.

Exkalibur II

{1}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine Ladungsmarke auf Exkalibur II.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 für jede

Ladungsmarke auf Exkalibur II.

Ausrüsten {3}

- Die erste Fähigkeit von Exkalibur II wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch die Schrottsammler der Al Bhed oder 3 Lebenspunkte durch den Balamb-Archeodinos dazuerhältst.

- Falls der ausgerüsteten Kreatur zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, stirbt sie, bevor die erste Fähigkeit von Exkalibur II verrechnet wird.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit von Exkalibur II zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und die erste Fähigkeit von Exkalibur II wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die erste Fähigkeit von Exkalibur II ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

Fang, furchtlose L'Cie

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

2/3

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

*(Verschmilzt mit Vanille, fröhliche L'Cie.)*

////

Vanille, fröhliche L'Cie

{3} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

3/2

Wenn Vanille ins Spiel kommt, millst du zwei Karten. Bringe dann eine Permanent-Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase und falls du Vanille und eine Kreatur namens Fang, furchtlose L'Cie, besitzt und kontrollierst, kannst du {3} {B} {G} bezahlen. Falls du dies tust, schicke sie ins Exil und verschmilz sie dann zu Ragnarök, himmlische Erlösung.

////

Ragnarök, himmlische Erlösung

Legendäre Kreatur — Bestie, Avatar

7/6

Wachsamkeit, Bedrohlich, Reichweite, Eile, verursacht Trampelschaden

Wenn Ragnarök stirbt, zerstöre ein Permanent deiner Wahl und bringe eine nichtlegendäre Permanent-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird Fangs Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Vanilles zweite Fähigkeit prüft den Zustand des Spiels zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst werden würde, um zu ermitteln, ob du Vanille und eine Kreatur namens Fang, furchtlose L'Cie, besitzt und

kontrollierst. 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 du zu jenem Zeitpunkt nicht sowohl Fang als auch Vanilee kontrollierst, wird die Fähigkeit nicht verrechnet, du bekommst keine Gelegenheit, {3} {B} {G} zu bezahlen, und keiner der anderen Effekte der Fähigkeit tritt ein.

---

Firion, Krieger der Wildrose

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Rebell, Krieger

3/3

Ausgerüstete Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.

Immer wenn eine Nichtspielstein-Ausrüstung unter

deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen

Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er „Die

Ausrüsten-Fähigkeiten dieser Ausrüstung kosten beim

Aktivieren {2} weniger“ hat. Opfere den Spielstein zu

Beginn des nächsten Versorgungssegments.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf der ursprünglichen Ausrüstung aufgedruckt war, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, jene Ausrüstung kopiert auch etwas; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Ausrüstung getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an ihr irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
  - Falls die kopierte Ausrüstung {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
  - Falls die kopierte Ausrüstung (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit der aufgelisteten Ausnahme.
  - Falls die von dem Spielstein kopierte Ausrüstung 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.
- 

Frachtschiff

{1} {U}

Artefakt — Fahrzeug

2/3

Fliegend, Wachsamkeit

{T}: Erzeuge {C}. Gib dieses Mana nur aus, um einen

Artefaktzauber zu wirken oder eine Fähigkeit einer

Artefaktquelle zu aktivieren.

Bemannen 1 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen,*

*die du kontrollierst und die zusammen Stärke 1 oder*

*mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des*

*Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

- Eine „Artefaktquelle“ ist jedes Objekt mit dem Kartentyp Artefakt. Das bedeutet, dass du das Mana beispielsweise ausgeben könntest, um eine Fähigkeit eines Artefakts, das du kontrollierst, oder einer Artefaktkarte auf deiner Hand oder in deinem Friedhof zu aktivieren.
-

G'raha Tia  
{4}{W}  
Legendäre Kreatur — Katze, Bogenschütze  
3/5  
Reichweite  
*Das Allagische Auge* — Immer wenn eine oder mehrere andere Kreaturen und/oder Artefakte, die du kontrollierst, sterben, ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Falls G'raha Tia und eine oder mehrere Kreaturen und/oder Artefakte, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben, wird seine letzte Fähigkeit einmal ausgelöst (sofern sie in diesem Zug noch nicht ausgelöst wurde).
- 

Galufs letzte Tat  
{1}{G}  
Spontanzauber  
Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +1/+0 und hat „Wenn diese Kreatur stirbt, lege auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl so viele +1/+1-Marken, wie die Stärke dieser Kreatur beträgt.“

- Verwende die Stärke, die die sterbende Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viele Marken auf die Kreatur deiner Wahl gelegt werden.
- 

Garnet, Prinzessin von Alexandria  
{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Kleriker  
2/2  
Lebensverknüpfung  
Immer wenn Garnet angreift, kannst du von einer beliebigen Anzahl an Sagen, die du kontrollierst, je eine Sagenmarke entfernen. Lege für jede auf diese Weise entfernte Sagenmarke eine +1/+1-Marke auf Garnet.

- Das Entfernen von Sagenmarken führt nicht dazu, dass vorherige Kapitel-Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls Sagenmarken von einer Sage entfernt wurden, werden die entsprechenden Kapitel-Fähigkeiten erneut ausgelöst, sollte die Sage irgendwann weitere Sagenmarken erhalten.
- 

Gefangen in der Kammer der Asthra  
{2}{U}  
Verzauberung — Aura  
Aufblitzen  
Verzaubert ein Artefakt oder eine Kreatur  
Wenn diese Aura ins Spiel kommt, tappe das verzauberte Permanent.  
Das verzauberte Permanent enttappt nicht während des Enttapsegments seines Beherrschers, und seine aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
- 

#### Gestohlene Uniform

{U}

#### Spontanzauber

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und eine Ausrüstung deiner Wahl. Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über jene Ausrüstung.

Lege sie an die bestimmte Kreatur an. Wenn du in diesem Zug die Kontrolle über jene Ausrüstung verlierst und falls sie an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ist, löse sie.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, übernimmst du trotzdem bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über die Ausrüstung deiner Wahl, aber du legst sie nicht an die bestimmte Kreatur an.
  - Die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du die Kontrolle über jene Ausrüstung verlierst, sei es, weil die Dauer „bis zum Ende des Zuges“ abgelaufen ist oder weil jemand anderen durch einen anderen Effekt die Kontrolle über die Ausrüstung übernommen hat.
- 

#### Gilgamesh, Waffenmeister

{4} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Samurai

6/6

Immer wenn Gilgamesh ins Spiel kommt oder angreift, schau dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Ausrüstung-Karten ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Wenn du auf diese Weise eine oder mehrere Ausrüstungen ins Spiel bringst, kannst du eine davon an einen Samurai, den du kontrollierst, anlegen.

- Du kannst mit der rückwirkend ausgelösten Fähigkeit keine Ausrüstung an eine Kreatur anlegen, die nicht legal an jene Kreatur angelegt werden kann.
  - Falls du mit Gilgameshs Fähigkeit eine Ausrüstung mit Auftragsauswahl ins Spiel bringst, werden sowohl die Auftragsauswahl-Fähigkeit als auch die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst, in welcher Reihenfolge jene Fähigkeiten auf den Stapel gelegt werden. Falls du zum Beispiel die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit oben auf den Stapel legst mit der Auftragsauswahl-Fähigkeit darunter, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit zuerst verrechnet und erlaubt dir, die Ausrüstung an einen Samurai anzulegen, den du kontrollierst. Unabhängig davon, ob du bestimmst, die Ausrüstung an einen Samurai anzulegen, den du kontrollierst, erzeugt die Auftragsauswahl-Fähigkeit danach einen Held-Spielstein und legt die Ausrüstung an den Held-Spielstein an.
-

Gogo, Meister der Mimikry

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Zauberer

2/4

{X} {X}, {T}: Kopiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, die du kontrollierst, X Mal. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen. Diese Fähigkeit kann nicht kopiert werden und X kann nicht 0 sein. (*Manafähigkeiten können nicht als Ziel gewählt werden.*)

- Die Quelle der von Gogos Fähigkeit erzeugten Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Gogos Fähigkeit hat eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel als Ziel und erzeugt ein oder mehrere zusätzliche Vorkommen der Fähigkeit auf dem Stapel. Kein Objekt erhält durch sie irgendeine Fähigkeit.
- Falls eine Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien der ersten Fähigkeit ebenso mit jener zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf eine „ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ersten Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls beispielsweise die Refugium-Fähigkeit von Clives Versteck kopiert wird und zwei Karten ins Exil geschickt werden, kannst du beide ins Exil geschickten Karten wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen (sofern du zu jenem Zeitpunkt vier oder mehr legendäre Kreaturen kontrollierst).
- Gogos Fähigkeit kann beliebige aktivierte oder ausgelöste Fähigkeiten auf dem Stapel kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „aktiviert“. Das Erzeugen der Kopie bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler eine Fähigkeit aktiviert. Fähigkeiten, die besagen, dass eine ausgelöste Fähigkeit zusätzliche Male ausgelöst wird, werden nicht auf das Kopieren einer ausgelösten Fähigkeit angewendet.
- Die Kopie wird vor der ursprünglichen Fähigkeit verrechnet.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie die Fähigkeit, die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls die kopierte Fähigkeit modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
- Falls die kopierte Fähigkeit ein X hatte, dessen Wert beim Aktivieren festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Falls Schaden aufgeteilt wurde, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden. Allerdings können die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, geändert werden. Dasselbe gilt für Fähigkeiten, die Marken verteilen.

- Du kannst nicht bestimmen, Aktivierungskosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit der ursprünglichen Fähigkeit bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten für die Kopie bezahlt worden wären.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen der Fähigkeit getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird. Insbesondere gilt: Falls eine ausgelöste Fähigkeit ihrem Beherrscher anbietet, Kosten zu bezahlen, bezahlst du diese Kosten für die Kopie, falls sie als bezahlt gelten sollen.

Golbez, Kristallsammler

{U} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/4

Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wende Überwachen 1 an.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du vier oder mehr Artefakte kontrollierst, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Falls du dann acht oder mehr Artefakte kontrollierst, verliert jeder Gegner Lebenspunkte in Höhe der Stärke jener Karte.

- Die letzte Fähigkeit von Golbez, Kristallsammler, überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du vier oder mehr Artefakte kontrollierst. 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 du zu jenem Zeitpunkt nicht vier oder mehr Artefakte kontrollierst, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.
- Falls die Kreaturenkarte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die letzte Fähigkeit von Golbez, Kristallsammler, verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Gegner verlieren auch dann keine Lebenspunkte, falls du acht oder mehr Artefakte kontrollierst.

Hast-Magic

{1} {R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+1 und Eile bis zum

Ende des Zuges. Schicke die oberste Karte deiner

Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zu deinem

nächsten Endsegment 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.

Heilmagie

{W}

Spontanzauber

Stufenmagie (*Bestimme eine der zusätzlichen Kostenoptionen.*)

- *Vita* — {0} — Ein Permanent deiner Wahl erhält Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.
  - *Vitra* — {1} — Ein Permanent deiner Wahl erhält Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.
  - *Vitaga* — {3}{W} — Permanente, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Du erhältst 6 Lebenspunkte dazu.
- 
- Falls du den Vitra-Modus bestimmst und das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Heilmagie verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst nicht 3 Lebenspunkte dazu.

Hektoauge

{1}{B}

Kreatur — Schlammwesen, Schrecken

1/1

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, wirft jeder Gegner eine Karte ab.

- Sowie die Fähigkeit des Hektoauges verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, jener Gegner) eine Karte auf seiner Hand, ohne diese offen vorzuzeigen, danach tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Danach werden die bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.
- 

Hope Estheim

{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Lebensverknüpfung

Zu Beginn deines Endsegments millt jeder Gegner X

Karten, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Hopes letzte Fähigkeit verrechnet wird.
-

Ignis Scientia

{1}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

2/2

Wenn Ignis Scientia ins Spiel kommt, schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Länderkarte getappt ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

*Mir ist ein neues Rezept eingefallen!* — {1}{G}{U}, {T}: Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Falls auf diese Weise eine Kreaturenkarte ins Exil geschickt wurde, erzeuge einen Speise-Spielstein.

- Ein Speise-Spielstein ist ein Artefakt-Spielstein mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“
- Falls die Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Ignis Scientias letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst auch dann keinen Speise-Spielstein, falls die Karte deiner Wahl eine Kreaturenkarte war.

---

Jekkt, unwilliger Leibgardist

{3}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

4/3

Bedrohlich

Immer wenn Jekkt einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du ihn ins Exil schicken und dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurückbringen.

//

Braskas Bestia

Legendäre Verzauberungskreatur — Sage, Nachtmahr

7/7

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

I, II — *Jekkt-Strahl* — Jeder Gegner wirft eine Karte ab und du ziehst eine Karte.

III — *Original Jekkt-Spezial* — Jeder Gegner opfert zwei Kreaturen, die er bestimmt.

//

Bedrohlich

- Sowie die erste oder zweite Kapitel-Fähigkeit von Braskas Bestia verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, jener Gegner) eine Karte auf seiner Hand, ohne diese offen vorzuzeigen, danach tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Danach werden die bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen. Schließlich ziehst du eine Karte.
-

Jenova, uraltes Unheil  
{2} {B} {G}  
Legendäre Kreatur — Alien  
1/5

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du so viele +1/+1-Marken, wie Jenovas Stärke beträgt, auf bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl. Jene Kreatur wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Mutanten. Immer wenn ein Mutant, den du kontrollierst, während deines Zuges stirbt, ziehst du so viele Karten, wie seine Stärke beträgt.

- Falls Jenova zu dem Zeitpunkt, zu dem ihre erste Fähigkeit verrechnet wird, nicht im Spiel ist, verwende die Stärke, die Jenova zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viele Marken auf die Kreatur deiner Wahl gelegt werden.
- Falls Jenova zum selben Zeitpunkt stirbt, wie ein oder mehrere Mutanten, die du kontrollierst, wird ihre letzte Fähigkeit für jeden jener Mutanten ausgelöst (sie selbst eingeschlossen, falls sie auf irgendeine Weise zu einem Mutanten geworden ist).
- Verwende die Stärke, die der gestorbene Mutant zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viele Karten mit Jenovas letzter Fähigkeit gezogen werden.

---

Joshua, Phönix' Dominus  
{1} {R} {W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Zauberer  
3/4

Wenn Joshua ins Spiel kommt, wirf bis zu zwei Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten.  
{3} {R} {W}, {T}: Schicke Joshua ins Exil und bringe ihn dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

//

Phönix, Esper des Feuers  
Legendäre Verzauberungskreatur — Sage, Phoenix  
4/4

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

I, II — *Lohenschwinge* — Phönix fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

III — *Lebensflamme* — Bringe eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten deiner Wahl mit Gesamt-Manabetrag 6 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Schicke Phönix ins Exil und bringe ihn dann ins Spiel zurück *(mit der Vorderseite nach oben)*.

//

Fliegend, Lebensverknüpfung

- Du kannst bestimmen, keine Karten abzuwerfen, wenn Joshuas erste Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dies tust, ziehst du keine Karten.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

---

Kapitol Eden, Sitz des Sanktums

Land — Stadt

{T}: Erzeuge {C}.

{5}, {T}: Du millst zwei Karten. Dann kannst du dieses

Land opfern. Wenn du dies tust, bringe eine andere

Permanent-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf  
deine Hand zurück.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du die letzte Fähigkeit von Kapitel Eden, Sitz des Sanktums, aktivierst, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du Kapitel Eden, Sitz des Sanktums, auf diese Weise opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Karpfenkröte

{3}{G}

Kreatur — Frosch

4/4

Solange du sieben oder mehr Länder kontrollierst, erhält  
diese Kreatur +2/+2.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der der Karpfenkröte zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls die Anzahl an Ländern, die du kontrollierst, im Laufe jenes Zuges unter sieben fällt.

---

Kefka, Hofmagier

{2}{U}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

4/5

Immer wenn Kefka ins Spiel kommt oder angreift, wirft  
jeder Spieler eine Karte ab. Dann ziehst du für jeden  
Kartentyp unter den auf diese Weise abgeworfenen  
Karten eine Karte.

{8}: Jeder Gegner opfert ein Permanent, das er bestimmt.

Transformiere Kefka. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine  
Hexerei.

//

Kefka, Herrscher über den Ruin

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

5/7

Fliegend

Immer wenn ein Gegner während deines Zuges

Lebenspunkte verliert, ziehst du entsprechend viele  
Karten.

- Zu den Kartentypen in Magic zählen: Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Held und Sage sind Untertypen, keine Kartentypen.

- Während die letzte Fähigkeit von Kefka, Hofmagier, verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge ein Permanent, das er kontrolliert, dann tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Anschließend werden die bestimmten Permanente gleichzeitig geopfert.
- 

Königin Brane

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

2/1

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

Immer wenn Königin Brane angreift, erzeuge einen 0/1 schwarzen Zauberer-Kreaturespielstein mit „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, fügt dieser Spielstein jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.“

- Die Fähigkeit des Zauberer-Spielsteins 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.
- 

Koyo-Koyo-UFO

{2}

Artefaktkreatur — Konstrukt, Alien

0/4

Fliegend

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

{3}: Bis zum Ende des Zuges wird die Basis-Stärke dieser Kreatur zur Anzahl der Städte, die du kontrollierst.

- Eine Länderkarte mit der ersten aktivierten Fähigkeit des Koyo-Koyo-UFOs 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.
  - Verwende die Anzahl der Städte, die du kontrollierst, wenn die letzte Fähigkeit des Koyo-Koyo-UFOs verrechnet wird, um die neue Basis-Stärke des Koyo-Koyo-UFOs zu ermitteln.
-

Kuja, Genom-Magier

{2}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Mutant, Zauberer

3/4

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du einen getappten 0/1 schwarzen Zauberer-Kreaturespielstein mit „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, fügt dieser Spielstein jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.“ Falls du dann vier oder mehr Zauberer kontrollierst, transformiere Kuja.

//

Trance-Kuja, Verhöhnung des Schicksals

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

4/6

*Flarestar* — Falls ein Zauberer, den du kontrollierst, einem Permanent oder einem Spieler Schaden zufügen würde, fügt er stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

- Die Fähigkeit des Zauberer-Spielsteins 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.
- Der Schaden wird von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der verdoppelte Schaden wird nicht von Trance-Kuja zugefügt, es sei denn, er war die Quelle des Schadens.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert (oder andere Effekte modifizieren), wie viel Schaden ein Zauberer, den du kontrollierst, zufügen würde – indem beispielsweise ein Teil davon verhindert wird –, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge solche Effekte (einschließlich desjenigen von Trance-Kuja) angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft der Effekt von Trance-Kuja nicht mehr zu.
- Falls Schaden, den ein Zauberer, den du kontrollierst, zufügt, auf mehrere Permanente und/oder Spieler verteilt oder ihnen zugewiesen wird, geschieht dies, bevor der Schaden verdoppelt wird. Falls du zum Beispiel mit einem 4/6 Zauberer, der Trampelschaden verursacht, angreifst und er von einer 1/1 Kreatur geblockt wird, kannst du dem Blocker 1 Schadenspunkt und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann zu 2 bzw. 6 Schadenspunkten verdoppelt.

---

Küsschen von Grand Pulse

{G}

Kreatur — Pflanze, Bestie

1/1

Todesberührung

{8}: Bis zum Ende des Zuges erhält diese Kreatur +1/+1 für jede Permanent-Karte in deinem Friedhof.

- Der Bonus der letzten Fähigkeit des Küsschens von Grand Pulse wird zu dem Zeitpunkt ermittelt, zu dem sie verrechnet wird. Sobald die Fähigkeit verrechnet wurde, verändert sich der von jenem Vorkommen der Fähigkeit gewährte Bonus auch dann nicht, falls sich die Anzahl an Permanent-Karten in deinem Friedhof verändert.
-

Ladenbesitzerin

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Bürger

2/2

Immer wenn du angreifst, erhält eine angreifende ausgerüstete Kreatur deiner Wahl Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

- Falls die Kreatur deiner Wahl nicht sowohl angreifend als auch ausgerüstet ist, sowie die Fähigkeit der Ladenbesitzerin verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. In Fällen, in denen sie jedoch verrechnet wird, spielt es keine Rolle, was mit beliebigen Ausrüstungen geschieht, die an jene Kreatur angelegt sind. Sie hat auch dann noch Bedrohlichkeit, falls sie aufhört, ausgerüstet zu sein.

---

Ley-Linien

{3} {B}

Hexerei

Du ziehst zwei Karten und verlierst 2 Lebenspunkte.

Erzeuge einen 0/1 schwarzen Zauberer-

Kreaturespielstein mit „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, fügt dieser Spielstein jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.“

Zauberer, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Die Fähigkeit des Zauberer-Spielsteins 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.

---

Licht der Verurteilung

{4} {R}

Spontanzauber

Das Licht der Verurteilung fügt einer Kreatur deiner

Wahl 6 Schadenspunkte zu. Zerstöre bis zu eine

Ausrüstung, die an jene Kreatur angelegt ist.

- Das Licht der Verurteilung kann eine Kreatur als Ziel haben, an die keine Ausrüstung angelegt ist.
- Du bestimmst die Ausrüstung, die zerstört werden soll, erst, wenn das Licht der Verurteilung verrechnet wird.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Licht der Verurteilung verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du zerstörst keine Ausrüstung.

---

Lichtschnitt

{1} {W}

Spontanzauber

Der Lichtschnitt fügt einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen plus der Anzahl an Ausrüstungen ist, die du kontrollierst.

- Verwende die Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, und die Anzahl an Ausrüstungen, die du kontrollierst, sowie der Lichtschnitt verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte zugefügt werden.

Lightning, die Rasende

{1}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Erstschlag, verursacht Trampelschaden,

Lebensverknüpfung

*Schock* — Immer wenn Lightning einem Spieler

Kampfschaden zufügt, gilt bis zu deinem nächsten Zug

Folgendes. Falls eine Quelle jenem Spieler oder einem

Permanent, das jener Spieler kontrolliert, Schaden

zufügen würde, fügt jene Quelle stattdessen doppelt so

viele Schadenspunkte zu.

- Der Schaden wird von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der verdoppelte Schaden wird nicht von Lightning zugefügt, es sei denn, sie war die Quelle des Schadens.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert (oder andere Effekte modifizieren), wie viel Schaden eine Quelle, die du kontrollierst, zufügen würde – indem beispielsweise ein Teil davon verhindert wird –, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher des Permanent, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge solche Effekte (einschließlich desjenigen von Lightning) angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft Lightnings Effekt nicht mehr zu.
- Falls Schaden, den eine Quelle, die du kontrollierst, zufügt, auf mehrere Permanente und/oder Spieler verteilt oder ihnen zugewiesen wird, geschieht dies, bevor der Schaden verdoppelt wird. Falls du zum Beispiel mit einer 5/5 Kreatur, die Trampelschaden verursacht, angreifst und sie von einer 2/2 Kreatur geblockt wird, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann zu 4 bzw. 6 Schadenspunkten verdoppelt.

Lindblum, industrielles Machtzentrum

Land — Stadt

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {R}.

//ADV//

Magier-Belagerung

{2}{R}

Spontanzauber — Abenteuer

Erzeuge einen 0/1 schwarzen Zauberer-

Kreaturespielstein mit „Immer wenn du einen

Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, fügt dieser Spielstein

jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.“

- Die Fähigkeit des Zauberer-Spielsteins 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.

Louisoix' Opfer  
{U}  
Spontanzauber  
Opfere eine legendäre Kreatur oder bezahle {2} als  
zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.  
Neutralisiere eine aktivierte Fähigkeit, eine ausgelöste  
Fähigkeit oder einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner  
Wahl.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.

---

Masamune  
{3}  
Legendäres Artefakt — Ausrüstung  
Solange die ausgerüstete Kreatur angreift, hat sie  
Erstschlag und muss geblockt werden, falls möglich.  
Die ausgerüstete Kreatur hat „Falls das Sterben einer  
Kreatur eine ausgelöste Fähigkeit dieser Kreatur oder  
eines Emblems, das du besitzt, auslöst, wird die  
Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.“  
Ausrüsten {2}

- Die gewährte Fähigkeit betrifft nur die eigenen ausgelösten „wenn diese Kreatur stirbt“-Fähigkeiten der ausgerüsteten Kreatur sowie andere ausgelöste Fähigkeiten jener Kreatur oder von Emblemen, die du besitzt, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur stirbt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“.
- Der Effekt der gewährten Fähigkeit kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, er führt nur dazu, dass die Fähigkeit zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, zum Beispiel ob Kosten für diese ausgelöste Fähigkeit bezahlt werden sollen oder nicht, werden ebenfalls separat getroffen.
- Das auslösende Ereignis muss sich nicht ausdrücklich auf „Kreaturen“ beziehen. In diesen Fällen kann sich das auslösende Ereignis auch auf etwas beziehen, das „aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt“ wird. Falls beispielsweise die ausgerüstete Kreatur oder ein Emblem, das du besitzt, eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, „immer wenn ein Artefakt aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird“, würde jene Fähigkeit zweimal ausgelöst werden, falls eine Artefaktkreatur gestorben ist.
- Eine Fähigkeit der ausgerüsteten Kreatur oder eines Emblems, das du besitzt, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur „das Spiel verlässt“ wird zweimal ausgelöst, falls diese Kreatur das Spiel verlässt, indem sie stirbt.
- Eine Fähigkeit, die durch ein Ereignis ausgelöst wird, durch das eine Kreatur stirbt, wird nicht zweimal ausgelöst. Beispielsweise wird eine Fähigkeit, die „immer wenn du eine Kreatur opferst“ ausgelöst wird, nur einmal ausgelöst.

- Schau dir jede Kreatur an, wie sie im Spiel existiert, und berücksichtige dauerhafte Effekte, um zu ermitteln, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten mehrere Male ausgelöst werden. Falls beispielsweise ein Land, das zu einer Kreatur geworden ist, stirbt, wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie stirbt, zweimal ausgelöst.
- Falls eine Kreatur zum selben Zeitpunkt stirbt wie die ausgerüstete Kreatur und dies dazu führt, dass eine ausgelöste Fähigkeit der ausgerüsteten Kreatur oder eines Emblems, das du besitzt, ausgelöst wird (einschließlich durch das Sterben der ausgerüsteten Kreatur selbst), wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
- Falls du auf irgendeine Weise zwei Exemplare des Masamune kontrollierst und sie beide an Kreaturen angelegt sind, die du kontrollierst, führt das Sterben einer Kreatur dazu, dass Fähigkeiten von Emblemen, die du besitzt, dreimal ausgelöst werden, nicht viermal. (Falls beide Exemplare an dieselbe Kreatur angelegt sind, werden die Fähigkeiten der ausgerüsteten Kreatur ebenfalls dreimal ausgelöst.)
- Eine Fähigkeit der ausgerüsteten Kreatur, die ausgelöst wird, wenn eine Karte „von irgendwoher“ auf einen Friedhof gelegt wird, wird nur dann zweimal ausgelöst, falls (a) eine Kreaturenkarte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt worden ist und (b) das Masamune noch im Spiel und an die Kreatur mit der entsprechenden Fähigkeit angelegt ist. (Für Fähigkeiten von Emblemen, die du besitzt, gilt dasselbe, außer dass das Masamune einfach nur an eine Kreatur angelegt sein muss, die du kontrollierst.)

Min'U, der Weißmagier

{3}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

3/3

Wachsamkeit, Lebensverknüpfung

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege auf jeden Kleriker, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Min'Us letzte Fähigkeit wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch die Schrottsammler der Al Bhed oder 3 Lebenspunkte durch den Balamb-Archeodinos dazuerhältst.
- Falls Min'U oder einem anderen Kleriker, den du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, stirbt die entsprechende Kreatur, bevor Min'Us letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- 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 Min'Us letzte Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und Min'Us letzte Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass Min'Us letzte Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

Morbol

{4} {B} {B}

Kreatur — Pflanze, Schrecken

4/4

*Mundgeruch* — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, wirft jeder Gegner eine Karte ab, verliert 2 Lebenspunkte und schickt die obersten drei Karten seiner Bibliothek ins Exil.

*Sumpfumwandlung* {2} ({2}), *wirf diese Karte ab:*

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

- Sowie die erste Fähigkeit des Morbols verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, jener Gegner) eine Karte auf seiner Hand, ohne diese offen vorzuzeigen, danach tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Danach werden die bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen. Als Nächstes verliert jeder Gegner gleichzeitig 2 Lebenspunkte. Schließlich schickt jeder Gegner gleichzeitig die obersten drei Karten seiner Bibliothek ins Exil.
- 

Mysidia-Ältester

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/1 schwarzen Zauberer-Kreaturespielstein mit „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, fügt dieser Spielstein jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.“

- Die Fähigkeit des Zauberer-Spielsteins 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.
- 

Nebenaufgabe: Angeln

{2} {W}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments schaust du dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Artefakt- oder Kreaturenkarte ist, kannst du sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise eine Karte auf deine Hand nimmst, erzeuge einen Speise-Spielstein und transformiere diese Verzauberung.

//

Kulinarischer Campingplatz

Land

{T}: Erzeuge {W}.

{3}, {T}, opfere ein Artefakt: Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du musst die Karte auch dann nicht offen vorzeigen, falls es eine Artefakt- oder Kreaturenkarte ist. Du kannst bestimmen, sie nicht offen vorzuzeigen und sie stattdessen oben auf deiner Bibliothek zu lassen.
-

Nebenaufgabe: Chocobo-Zucht

{1}{G}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 grünen Vogel-Kreaturespielstein mit „Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält dieser Spielstein +1/+0 bis zum Ende des Zuges.“

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase und falls du vier oder mehr Vögel kontrollierst, transformiere diese Verzauberung.

//

Schwarzer Chocobo

Kreatur — Vogel

2/2

Wenn dieses Permanent in den Schwarzen Chocobo transformiert, durchsuche deine Bibliothek nach einer Länderkarte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhalten Vögel, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Fähigkeit von Nebenaufgabe: Chocobo-Zucht überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du vier oder mehr Vögel kontrollierst. 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 du zu jenem Zeitpunkt nicht vier oder mehr Vögel kontrollierst, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.
- Falls diese Karte auf irgendeine Weise mit ihrer Rückseite nach oben ins Spiel kommt, wurde sie nicht transformiert, daher durchsuchst du deine Bibliothek nicht.

---

Nebenaufgabe: Kartensammlung

{3}{U}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, ziehe drei Karten und wirf dann zwei Karten ab.

Zu Beginn deines Endsegments und falls dein Friedhof acht oder mehr Karten enthält, transformiere diese Verzauberung.

//

Magische Karte

Artefakt — Fahrzeug

4/4

Fliegend

Bemannen 1 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 1 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

- Die letzte Fähigkeit von Nebenaufgabe: Kartensammlung überprüft deinen Friedhof zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, um zu ermitteln, ob dein Friedhof acht oder mehr Karten 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 acht oder mehr Karten enthält, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.

---

Nebenaufgabe: Mob-Jagd

{3} {B} {B}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, zerstöre bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur unter gegnerischer Kontrolle gestorben ist, erzeuge einen Schatz-Spielstein. Falls du dann drei oder mehr Schätze kontrollierst, transformiere diese

Verzauberung.

//

Yiasmat, die ultimative Herausforderung

Legendäre Kreatur — Drache

5/6

{1} {B}, opfere eine andere Kreatur oder ein anderes

Artefakt: Yiasmat erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe ihn.

- Die letzte Fähigkeit von Nebenaufgabe: Mob-Jagd überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob in diesem Zug eine Kreatur unter gegnerischer Kontrolle gestorben ist. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Sobald dein Endsegment begonnen hat, ist es zu spät, zu bewirken, dass Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, sterben, um diese Fähigkeit auszulösen.

---

Nibelheim in Flammen

{2} {R} {R}

Hexerei

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Sie fügt jeder anderen Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Falls dieser Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt wurde, wirf deine Hand ab und ziehe vier Karten.

Rückblende {5} {R} {R} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken.*

*Schicke sie danach ins Exil.*)

- Die Kreatur ist die Quelle des Schadens, nicht Nibelheim in Flammen. Nibelheim in Flammen kann zum Beispiel bewirken, dass eine weiße Kreatur einer Kreatur mit Schutz vor Rot Schaden zufügt.
  - Verwende die Stärke der Kreatur deiner Wahl, sowie Nibelheim in Flammen verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie jeder anderen Kreatur zufügt.
  - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Nibelheim in Flammen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Schaden wird zugefügt und du wirfst auch dann weder Karten ab, noch ziehst du Karten, falls du Nibelheim in Flammen aus einem Friedhof gewirkt hast.
-

Ninja-Klingen

{2} {B}

Artefakt — Ausrüstung

Auftragsauswahl

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1, ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Ninja und hat „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Jener Spieler verliert Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags der abgeworfenen Karte.“

*Mutsunokami* — Ausrüsten {2}

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

---

Noctis, Prinz von Lucis

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

4/3

Lebensverknüpfung

Du kannst Artefaktzauber aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten 3 Lebenspunkte bezahlst. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, kommt jenes Artefakt mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Artefaktzauber, die du mit der von Noctis' letzter Fähigkeit gewährten Berechtigung wirkst.
  - Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
  - Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
  - Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird es trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
  - Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.
-

Omega, herzlose Evolution

{5}{G}{U}

Legendäre Artefaktkreatur — Roboter

8/8

*Wellenkanone* — Wenn Omega ins Spiel kommt, tappe für jeden Gegner bis zu ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das jener Gegner kontrolliert. Lege auf jedes jener Permanente X Betäubungsmarken und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Nichtstandardländern ist, die du kontrollierst. (*Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Omegas Fähigkeit verrechnet wird.
- 

Opernlied der Liebe

{1}{R}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst jene Karten bis zu deinem nächsten Endsegment spielen.
  - Eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges.
- 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.
- 

Panzerschwert

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+2.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte, dann kannst du einen Zauberspruch mit Manabetrag kleiner oder gleich jenem Schaden aus deiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Ausrüsten {2}

- Du bestimmst, ob du von den Karten auf deiner Hand, einen Zauberspruch wirkst, sowie die mittlere Fähigkeit des Panzerschwerts verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, erst später im Zug einen zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

---

Phönixfeder

{W}

Artefakt

{1} {W}, {T}, schicke dieses Artefakt ins Exil:

Bestimme eines —

- Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 4 oder weniger aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.
- Schicke einen Geist, ein Skelett oder einen Zombie deiner Wahl ins Exil.

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

Prishes Wanderschaft

{2} {G}

Spontanzauber

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland- oder Stadt-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach. Wenn du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du Prishes Wanderschaft wirkst, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- 

Prompto Argentum

{1} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Späher

2/2

Eile

*Selfie* — Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst und falls mindestens vier Mana ausgegeben wurden, um ihn zu wirken, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

- Promptos 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.
-

Quina, Q-Feinschmecker

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Q

2/3

Falls ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen jene Spielsteine plus ein 1/1 grüner Frosch-Kreaturespielstein erzeugt.

{2}, opfere einen Frosch: Lege eine +1/+1-Marke auf Quina.

- Der zusätzliche Frosch-Spielstein erhält keine Fähigkeiten, mit denen eventuell die anderen Spielsteine erzeugt wurden. Alle weiteren Angaben, die in dem Effekt enthalten sind, der den Spielstein erzeugt (beispielsweise ob er getappt ist oder „Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil“) gelten sowohl für die ursprünglichen Spielsteine als auch für den Frosch.
  - Du musst nicht den Zauberspruch oder die Fähigkeit kontrollieren, der bzw. die die Spielsteine erzeugt, aber du musst derjenige sein, der die Spielsteine erzeugt, damit Quinas erste Fähigkeit angewendet wird.
- 

Quistis Treppe

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

*Blaumagie* — Wenn Quistis Treppe ins Spiel kommt, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus einem Friedhof wirken und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um jenen Zauberspruch zu wirken. Falls der Zauberspruch auf einen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

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

Rapier der Rotmagierin

{1} {R}

Artefakt — Ausrüstung

*Auftragsauswahl (Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 farblosen Held-Kreaturespielstein und lege sie dann an ihn an.)*

Die ausgerüstete Kreatur hat „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +2/+0 bis zum Ende des Zuges“ und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Zauberer.

Ausrüsten {3}

- Die vom Rapier der Rotmagierin gewährte 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.
-

Raubahn, der Bulle von Ala Mhigo

{1} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Abwehr — Lebenspunkte in Höhe von Raubahns Stärke bezahlen

Immer wenn Raubahn angreift, lege bis zu eine Ausrüstung deiner Wahl, die du kontrollierst, an eine angreifende Kreatur deiner Wahl an.

- Verwende Raubahns Stärke zu dem Zeitpunkt, zu dem die Abwehr-Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte bezahlt werden müssen. Falls Raubahn zu jenem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende Raubahns Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war. (Falls das eine Rolle spielt; schließlich musst du schon einen sehr guten Grund haben, um einfach so Lebenspunkte bezahlen zu wollen.)
- Falls die Ausrüstung deiner Wahl nicht legal an die angreifende Kreatur deiner Wahl angelegt werden kann, wenn Raubahns letzte Fähigkeit verrechnet wird, bleibt die Ausrüstung, wo sie ist.

---

Reisender Chocobo

{2} {G}

Kreatur — Vogel

3/2

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

Du kannst Länder und Vogel-Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek spielen bzw. wirken.

Falls ein Land oder ein Vogel unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und dadurch bei einem Permanent, das du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Der Reisende Chocobo lässt dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch, wenn du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, wenn du mit der mittleren Fähigkeit Vogel-Zaubersprüche wirkst und Länder spielst, und du musst alle Kosten bezahlen, um auf diese Weise Zaubersprüche zu wirken. Um auf diese Weise einen Zauberspruch zu wirken, kannst du alternative Kosten oder optionale zusätzliche Kosten bezahlen, die der Zauberspruch gegebenenfalls hat (wie zum Beispiel Bonuskosten). Du musst alle verpflichtenden zusätzlichen Kosten bezahlen.
- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand. Daher kannst du sie nicht umwandeln, abwerfen oder irgendwelche ihrer Fähigkeiten aktivieren, die aus deiner Hand aktiviert werden könnten.
- Die letzte Fähigkeit des Reisenden Chocobos betrifft die eigenen ausgelösten Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten eines Permanents (solange es ein Land oder ein Vogel ist, das bzw. den du kontrollierst) sowie andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Land oder ein Vogel unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“. Manche

Schlüsselwortfähigkeiten enthalten ebenfalls eine ausgelöste Fähigkeit, die eintritt, wenn ein Permanent ins Spiel kommt.

- Ersatzeffekte sind von der Fähigkeit des Reisenden Chocobos nicht betroffen. Beispielsweise erhält ein Vogel, der unter deiner Kontrolle mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, keine zusätzliche +1/+1-Marke.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“, wie das Bestimmen einer Farbe beim Dorf an der Wegkreuzung, sind ebenfalls nicht betroffen.
- Die Fähigkeit des Reisenden Chocobos kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls du zwei Reisende Chocobos kontrollierst und ein Land oder ein Vogel unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, werden entsprechende Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Ein dritter Reisender Chocobo führt dazu, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein vierter fünfmal und so weiter.
- Falls ein Land oder ein Vogel zum selben Zeitpunkt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wie der Reisende Chocobo und das dazu führt, dass die ausgelöste Fähigkeit eines Permanents, das du kontrollierst, ausgelöst wird (das kann auch durch das Ins-Spiel-Kommen des Reisenden Chocobo sein), wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.
- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Refugium-Fähigkeit von Clives Versteck zweimal ausgelöst wird, werden letztendlich zwei Karten ins Exil geschickt. Die letzte Fähigkeit von Clives Versteck erlaubt dir, beide ins Exil geschickten Karten zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen (angenommen du kontrollierst zu jenem Zeitpunkt vier oder mehr legendäre Kreaturen).
- In einer Partie Two-Headed Giant hat die zweite Fähigkeit des Reisenden Chocobos keine Auswirkungen auf die ausgelösten Fähigkeiten von Permanenten, die dein Teamkamerad kontrolliert.

---

Relms Skizze

{2}{U}{U}

Hexerei

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefakts, einer Kreatur oder eines Landes deiner Wahl ist.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf das Original-Permanent aufgedruckt war (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 ihn irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.

- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls das von dem Spielstein kopierte Permanent 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.

#### Reno und Rude

{1}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

2/1

Bedrohlich

Immer wenn Reno und Rude einem Spieler Kampfschaden zufügen, schicke die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers ins Exil. Dann kannst du eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt opfern. Falls du dies tust, kannst du die ins Exil geschickte Karte in diesem Zug spielen und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um sie zu wirken.

- 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.

#### Ritt auf dem Schnu

{1}{G}

Verzauberung

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

{5}{G}{G}: Diese Verzauberung wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einer 7/7 Bestie-Kreatur.

- Die letzte Fähigkeit des Ritts auf dem Schnu hat keine Dauer. Sobald sie verrechnet wurde, bleibt der Effekt bestehen, bis die Partie endet, der Ritt auf dem Schnu das Spiel verlässt oder ein darauffolgender Effekt seine Eigenschaften ändert, je nachdem, was zuerst eintritt.
- Falls der Ritt auf dem Schnu zu einer Kreatur wird, er aber noch nicht durchgängig seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du mit ihm nicht angreifen.

Rydia, Beschwörerin aus Nebel  
{R} {G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane  
1/2

*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

*Beschwören* — {X}, {T}: Bringe eine Sagenkarte deiner Wahl mit Manabetrag X aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

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

---

Sahagin  
{1} {U}  
Kreatur — Meervolk, Krieger  
1/3

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst und falls mindestens vier Mana ausgegeben wurden, um ihn zu wirken, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und sie kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Sahagins 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.
- Sobald Sahagin geblockt wurde, führt das Wirken eines Nichtkreatur-Zauberspruchs, um Sahagins Fähigkeit auszulösen, nicht dazu, dass Sahagin ungeblockt wird.

---

Sandwurm  
{4} {R}  
Kreatur — Würmchen  
5/4  
Eile

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, zerstöre ein Land deiner Wahl. Sein Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.

- Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die letzte Fähigkeit des Sandwurms verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Der Beherrscher des Landes deiner Wahl sucht nicht nach einer Standardland-Karte.
- Falls die letzte Fähigkeit des Sandwurms verrechnet wird, aber das Land deiner Wahl nicht zerstört (wahrscheinlich weil es Unzerstörbarkeit hat), kann der Beherrscher des Landes trotzdem nach einer Standardland-Karte suchen.

Sazh Katzroy

{3} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Pilot

3/3

Wenn Sazh Katzroy ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Vogel- oder Standardland-Karte durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.

Immer wenn Sazh Katzroy angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, dann verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf jener Kreatur.

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einem Permanent zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken darauf, wie dort bereits liegen. Andere Effekte, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf es haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.

Schrottsammler der Al Bhed

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Handwerker, Krieger

2/3

Immer wenn diese Kreatur oder eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt, die bzw. das du kontrollierst, stirbt, verliert ein Gegner deiner Wahl 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls die Schrottsammler der Al Bhed zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen und/oder Artefakte, die du kontrollierst, sterben, wird ihre Fähigkeit für jedes jener Permanente ausgelöst, sie selbst eingeschlossen.
- Der Begriff „stirbt“ bezieht sich nicht ausschließlich auf Kreaturen. Die Fähigkeit der Schrottsammler der Al Bhed wird auch dann ausgelöst, wenn ein Artefakt aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, falls jenes Artefakt keine Kreatur war.

Schwarzer Tenor 3

{2} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Zauberer

2/2

Fliegend, Todesberührung

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, fügt Schwarzer Tenor 3 jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

- Die letzte Fähigkeit von Schwarzer Tenor 3 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.

#### Selbstzerstörung

{1} {R}

#### Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einem anderen Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte und sich selbst X Schadenspunkte zu, wobei X gleich ihrer Stärke ist.

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie die Selbstzerstörung verrechnet wird.
- Falls die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie die Selbstzerstörung verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein legales Ziel ist, das andere Ziel deiner Wahl jedoch nicht, dann fügt deine Kreatur sich selbst trotzdem Schaden zu.

#### Sephiroth, sagenumwobener SOLDAT

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Avatar, Soldat

3/3

Immer wenn Sephiroth ins Spiel kommt oder angreift, kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, verliert ein Gegner deiner Wahl 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu. Falls dies das vierte Mal ist, dass diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird, transformiere Sephiroth.

//

Sephiroth, Engel mit einem Flügel

Legendäre Kreatur — Engel, Nachtmahr, Avatar

5/5

Fliegend

*Supernova* — Sowie diese Kreatur in Sephiroth, Engel mit einem Flügel, transformiert, erhältst du ein Emblem mit „Immer wenn eine Kreatur stirbt, verliert ein Gegner deiner Wahl 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.“

Immer wenn Sephiroth angreift, kannst du eine beliebige Anzahl an anderen Kreaturen opfern. Falls du dies tust, ziehe entsprechend viele Karten.

- Falls Sephiroth, sagenumwobener SOLDAT, und eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt sterben, wird seine letzte Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst. (Er transformiert jedoch nicht.)
- Falls diese Karte auf irgendeine Weise mit ihrer Rückseite nach oben ins Spiel kommt, wurde sie nicht transformiert, daher erhältst du kein Emblem.

---

Sephiroths Intervention

{3} {B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

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

---

Serah Farron

{1} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Bürger

2/2

Der erste legendäre Kreaturenzauber, den du pro Zug wirkst, kostet beim Wirken {2} weniger.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du zwei oder mehr andere legendäre Kreaturen kontrollierst, kannst du Serah Farron transformieren.

//

Serah im Kristallschlaf

Legendäres Artefakt

Der erste legendäre Kreaturenzauber, den du pro Zug wirkst, kostet beim Wirken {2} weniger.

Legendäre Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Gesamtkosten von legendären Kreaturenzaubern, die du wirkst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige der ersten Fähigkeiten von Serah Farron bzw. Serah im Kristallschlaf) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Serah Farrons letzte Fähigkeit überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du zwei oder mehr andere legendäre Kreaturen kontrollierst. 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 du zu jenem Zeitpunkt nicht zwei oder mehr andere legendäre Kreaturen kontrollierst, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.

---

Shantotto, Strategiemagie-Genie

{1} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Zauberer

0/4

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält Shantotto bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich der Menge Mana ist, die ausgegeben wurde, um jenen Zauberspruch zu wirken. Falls X gleich 4 oder mehr ist, ziehe eine Karte.

- Shantottos 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.

Sin, Geißel von Spira

{4}{B}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Leviathan, Avatar

7/7

Fliegend

Immer wenn Sin ins Spiel kommt oder angreift, schicke eine per Zufall bestimmte Permanent-Karte aus deinem Friedhof ins Exil und erzeuge dann einen getappten Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist. Falls die ins Exil geschickte Karte eine Länderkarte ist, wiederhole diesen Vorgang.

- Der 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.

Snow Villiers

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Rebell, Mönch

\*/3

Wachsamkeit

Snow Villiers' Stärke ist gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die Snow Villiers' Stärke bestimmt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel. Solange Snow Villiers im Spiel ist (und immer noch eine Kreatur ist), zählt die Fähigkeit Snow Villiers selbst mit.

Squall, SEED-Söldner

{2}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter, Söldner

3/4

*Grobspalter* — Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn Squall einem Spieler Kampfschaden zufügt, bringe eine Permanent-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Squalls erste Fähigkeit wird zum Beispiel nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreifst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden. Ebenso gilt: Kreaturen, die später im Kampf, angreifend ins Spiel kommen, werden nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob eine Kreatur alleine angegriffen hat oder nicht.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

Stab des Schwarzmagiers

{1} {B}

Artefakt — Ausrüstung

Auftragsauswahl (*Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 farblosen Held-Kreaturespielstein und lege sie dann an ihn an.*)

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0, hat „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, fügt diese Kreatur jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu“ und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Zauberer.

Ausrüsten {3}

- Die gewährte 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.

Suplex

{1} {R}

Hexerei

Bestimme eines —

- Suplex fügt einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.
- Schicke ein Artefakt deiner Wahl ins Exil.

- Der Ersatzeffekt des ersten Modus von Suplex schickt die Kreatur deiner Wahl ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens.

Tellah, großer Weiser

{3} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 farblosen Held-Kreaturespielstein. Falls vier oder mehr Mana ausgegeben wurden, um jenen Zauberspruch zu wirken, ziehe zwei Karten. Falls acht oder mehr Mana ausgegeben wurden, um jenen Zauberspruch zu wirken, opfere Tellah und er fügt jedem Gegner entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Tellahs 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.
- Falls Tellah nicht mehr im Spiel ist, wenn seine Fähigkeit verrechnet wird, und acht oder mehr Mana ausgegeben wurden, um den Zauberspruch zu wirken, der seine Fähigkeit ausgelöst hat, fügt die Fähigkeit trotzdem jedem Gegner Schaden zu.

Terra, Magie-Adeptin

{1}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer, Krieger

4/2

Wenn Terra ins Spiel kommt, millst du fünf Karten.

Nimm bis zu eine Verzauberungskarte, die auf diese Weise gemillt wurde, auf deine Hand.

*Trance* — {4}{R}{G}, {T}: Schicke Terra ins Exil und bringe sie dann transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

//

Terra, die Halbblut-Esper

Legendäre Verzauberungskreatur — Sage, Zauberer

6/6

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

I, II, III — Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer nichtlegendären Verzauberung deiner Wahl ist, die du kontrollierst. Er erhält Eile. Falls er eine Sage ist, lege bis zu drei Sagenmarken auf ihn. Opfere ihn zu Beginn deines nächsten Endsegments.

IV — Erzeuge {W}{W}, {U}{U}, {B}{B}, {R}{R} und {G}{G}. Schicke Terra, die Halbblut-Esper, ins Exil und bringe sie dann ins Spiel zurück *(mit der Vorderseite nach oben)*.

//

Fliegend

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalverzauberung aufgedruckt war (es sei denn, jene Verzauberung kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Verzauberung getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an ihr irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Verzauberung {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Verzauberung ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Verzauberung (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die von dem Spielstein kopierte Verzauberung 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.

- Die vierte Kapitel-Fähigkeit von Terra, die Halbblut-Esper, ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

Tifa Lockhart  
 {1}{G}  
 Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch  
 1/2  
 Verursacht Trampelschaden  
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verdopple Tifa Lockharts Stärke bis zum Ende des Zuges.

- Um Tifa Lockharts Stärke zu verdoppeln, erhält sie +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, wenn die Landung-Fähigkeit verrechnet wird.

Tifas Limit  
 {G}  
 Spontanzauber  
 Stufenmagie (*Bestimme eine der zusätzlichen Kostenoptionen.*)  
 • *Salto* — {0} — Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.  
 • *Meteorschlag* — {2} — Verdopple bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur deiner Wahl.  
 • *Endgültiger Himmel* — {6}{G} — Verdreifache bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur deiner Wahl.

- Um Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur zu verdoppeln, erhält jene Kreatur +X/+Y, wobei X gleich der Stärke der Kreatur und Y gleich der Widerstandskraft der Kreatur ist, wenn Tifas Limit verrechnet wird. Um Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur zu verdreifachen, erhält jene Kreatur +X/+Y, wobei X gleich dem Doppelten der Stärke der Kreatur und Y gleich dem Doppelten der Widerstandskraft der Kreatur ist, wenn Tifas Limit verrechnet wird.

Triple Triad  
 {3}{R}{R}{R}  
 Verzauberung  
 Zu Beginn deines Versorgungssegments schickt jeder Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du von den auf diese Weise ins Exil geschickten Karten die Karte, die du besitzt, und jede andere Karte mit niedrigerem Manabetrag spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- 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 die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

Ultima

{3}{W}{W}

Hexerei

Zerstöre alle Artefakte und Kreaturen. Beende den Zug. *(Schicke alle Zaubersprüche und Fähigkeiten vom Stapel ins Exil, einschließlich dieser Karte. Der Spieler, dessen Zug es ist, wirft so viele Karten ab, bis er seine maximale Handkartenzahl erreicht hat. Schaden heilt und „Indiesem-Zug“- und „Bis-zum-Ende-des-Zuges“-Effekte enden.)*

- Den Zug auf diese Art zu beenden bedeutet, dass folgende Dinge in dieser Reihenfolge geschehen: (1) Alle Zaubersprüche und Fähigkeiten auf dem Stapel werden ins Exil geschickt. Dies betrifft auch Ultima, wobei der Zauberspruch jedoch noch weiter verrechnet wird. Es betrifft auch Zaubersprüche und Fähigkeiten, die nicht neutralisiert werden können. (2) Alle angreifenden und blockenden Kreaturen werden aus dem Kampf entfernt. (3) Zustandsbasierte Aktionen werden durchgeführt. Kein Spieler erhält Priorität, und keine ausgelösten Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt. (4) Die aktuelle Phase bzw. das aktuelle Segment endet. Das Spiel springt direkt zum Aufräumsegment. Das Aufräumsegment wird vollständig durchlaufen.
- Falls irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten während dieses Vorgangs ausgelöst werden, werden sie während des Aufräumsegments auf den Stapel gelegt. Falls dies geschieht, haben alle Spieler die Möglichkeit, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren; danach gibt es dann ein weiteres Aufräumsegment, bevor der Zug schließlich endet.

Ultima, Ursprung der Vernichtung

{5}

Legendäre Kreatur — Gott

4/4

Fliegend

Immer wenn Ultima angreift, lege eine Fäulnismarke auf ein Land deiner Wahl. Solange auf jenem Land eine Fäulnismarke liegt, verliert es alle Landtypen und Fähigkeiten und hat „{T}: Erzeuge {C}.“

Immer wenn du ein Land für {C} tappst, erzeuge ein zusätzliches {C}.

- Das betroffene Land behält alle anderen Kartentypen (wie Artefakt) und Übertypen (wie Standard oder Legendär), wenn es seine Landtypen verliert.
- Ultimas letzte Fähigkeit ist eine ausgelöste Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Ultros, unliebsamer Oktopus  
{1}{U}  
Legendäre Kreatur — Oktopus  
2/1

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst und falls mindestens vier Mana ausgegeben wurden, um ihn zu wirken, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke auf sie. *(Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst und falls mindestens acht Mana ausgegeben wurden, um ihn zu wirken, lege acht +1/+1-Marken auf Ultros.

- Jede der Fähigkeiten von Ultros 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.

---

Umzingelt von Schwarzmagiern  
{1}{B}{B}  
Hexerei  
Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Kreatur, die er bestimmt.  
Erzeuge einen 0/1 schwarzen Zauberer-Kreaturespielstein mit „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, fügt dieser Spielstein jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.“

- Die Fähigkeit des Zauberer-Spielsteins 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.

---

Unerbittlicher X-ATM092  
{6}  
Artefaktkreatur — Roboter, Spinne  
6/5  
Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von drei oder mehr Kreaturen.  
{8}: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof getappt und mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. *(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

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

- Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.
- 

Uralte Adaman Taimai

{5} {G} {G} {G}

Kreatur — Schildkröte

8/20

Wachsamkeit, Abwehr {3}

Schaden auf dieser Kreatur wird im Aufräumsegment nicht entfernt.

Aller Schaden, der dir oder anderen Permanenten, die du kontrollierst, zugefügt würde, wird stattdessen dieser Kreatur zugefügt.

Wenn diese Kreatur stirbt, schicke sie ins Exil und erzeuge zehn getappte Schatz-Spielsteine.

- Falls du mehr als eine Uralte Adaman Taimai kontrollierst, bestimmst du, welcher Umlenkungseffekt angewendet werden soll. Du kannst den Schaden, der von einer einzelnen Quelle zugefügt wird, nicht auf sie aufteilen. Falls dir eine angreifende Kreatur beispielsweise 8 Schadenspunkte zufügen würde und du zwei Exemplare der Uralten Adaman Taimai kontrollierst, bestimmst du, welcher jener Uralten Adaman Taimai jener Schaden zugefügt wird. Du kannst nicht bestimmen, dass jeder Uralten Adaman Taimai 4 Schadenspunkte zugefügt werden, und du kannst nicht selbst den Schaden nehmen.
  - Effekte, die allen Schaden von einem Permanent entfernen (wie das Regenerieren), entfernen trotzdem Schaden von der Uralten Adaman Taimai.
  - Im äußerst seltenen Fall, in dem die Uralte Adaman Taimai während deines Aufräumsegments destabilisiert ist und auf ihr Schaden vermerkt ist, wird die zweite Fähigkeit der Uralten Adaman Taimai nicht angewendet und sämtlicher vermerkter Schaden wird in jenem Aufräumsegment von ihr entfernt.
-

Ursprünge der Esper

{1} {G}

Hexerei

Überwachen 2. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Falls dieser Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt wurde, schicke ihn ins Exil und bringe ihn dann transformiert und mit einer Endgültigkeitsmarke unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel. *(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

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

//

Beschwörung: Esper Maduin

Verzauberungskreatur — Sage, Elementarwesen

4/4

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

I — Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Permanent-Karte ist, nimm sie auf deine Hand.

II — Erzeuge {G} {G}.

III — Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
  - Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
  - Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird es trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
  - Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.
  - Die zweite Kapitel-Fähigkeit von Beschwörung: Esper Maduin ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
  - Eine Hexerei kann nicht ins Spiel gebracht werden und ein Permanent kann nicht in eine Hexerei transformieren. Falls ein Effekt Beschwörung: Esper Maduin ins Exil schickt und dich dann anweist, sie wieder ins Spiel zurückzubringen, bleibt sie mit Vorderseite nach oben im Exil (es sei denn, jener Effekt weist dich an, sie transformiert ins Spiel zu bringen. In diesem Fall kehrt sie als Beschwörung: Esper Maduin ins Spiel zurück). Falls ein Effekt dich anweist, Beschwörung: Esper Maduin zu transformieren, wird die Anweisung ignoriert.
-

Vaan, der Straßendieb

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Späher

2/2

Immer wenn ein oder mehrere Piraten, Räuber, und/oder Späher, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, schicke die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers ins Exil. Du kannst sie wirken. Falls du dies nicht tust, erzeuge einen Schatz-Spielstein. Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, den du nicht besitzt, lege auf jeden Piraten, Räuber und Späher, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Du wirkst die ins Exil geschickte Karte, während Vaans erste Fähigkeit sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Vaans 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.

---

Venat, Herz von Hydaelyn

{1} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Ältester, Zauberer

3/3

Immer wenn du einen legendären Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

*Schlag des Heros* — {7}, {T}: Schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl ins Exil. Transformiere Venat. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

//

Hydaelyn, der Urkristall

Legendäre Kreatur — Gott

4/4

Unzerstörbar

*Gnade des Lichts* — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine +1/+1-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Bis zu deinem nächsten Zug erhält sie Unzerstörbarkeit. Falls jene Kreatur legendär ist, ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die letzte Fähigkeit von Hydaelyn, dem Urkristall, verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst auch dann keine Karte, falls jene Kreatur legendär ist.
-

Vincent Valentine

{2} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Assassine

2/2

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, lege so viele +1/+1-Marken auf Vincent Valentine, wie die Stärke jener Kreatur betrug.

Immer wenn Vincent Valentine angreift, kannst du ihn transformieren.

//

Galianisches Biest

Legendäre Kreatur — Werwolf, Bestie

3/2

Verursacht Trampelschaden, Lebensverknüpfung

Wenn das Galianische Biest stirbt, bringe es getappt ins Spiel zurück (*mit der Vorderseite nach oben*).

- Verwende die Stärke, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele +1/+1-Marken auf Vincent Valentine gelegt werden.
- 

Vincent's Limit

{1} {B}

Spontanzauber

Stufenmagie (*Bestimme eine der zusätzlichen Kostenoptionen.*)

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie getappt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück“ und sie hat die bestimmte Basis-Stärke und -Widerstandskraft.

• *Galianisches Biest* — {0} — 3/2.

• *Todesgigas* — {1} — 5/2.

• *Höllenaske* — {3} — 7/2.

- Vincent's Limit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
  - Falls die Kreatur deiner Wahl ein Spielstein ist, wird die Fähigkeit trotzdem ausgelöst, wenn er stirbt, aber du bringst den Spielstein nicht ins Spiel zurück, da er aufhört zu existieren, wenn zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden.
-

Vivi Orunitia  
{1}{U}{R}  
Legendäre Kreatur — Zauberer  
0/3  
{0}: Erzeuge X Mana in einer beliebigen Kombination von {U} und/oder {R}, wobei X gleich Vivi Orunitias Stärke ist. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges und nur einmal pro Zug.  
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf Vivi Orunitia und er fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

- Vivi Orunitias erste Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
  - Vivi Orunitias 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.
- 

Waffenverkäufer  
{3}{W}  
Kreatur — Mensch, Handwerker  
2/2  
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, ziehe eine Karte. Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du eine Ausrüstung kontrollierst, kannst du {1} bezahlen. Wenn du dies tust, lege eine Ausrüstung deiner Wahl, die du kontrollierst, an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Waffenverkäufers ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {1} bezahlst. Du bestimmst die Ziele für die Fähigkeit, sowie diese auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- 

Wandelnder Cie'th  
{2}{B}  
Kreatur — Mutant, Schrecken  
3/3  
Diese Kreatur kommt getappt ins Spiel.  
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du {B} bezahlen. Falls du dies tust, bringe diese Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Die Fähigkeit des Wandelnden Cie'th 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.
-

Weißer Auracit

{2}{W}{W}

Artefakt

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

{T}: Erzeuge {W}.

- Falls der Weiße Auracit das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird das Permanent deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls eine Aura auf diese Weise ins Exil geschickt wird, bestimmt ihr Besitzer, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückkehrt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher zum Beispiel an ein verhülltes Permanent angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.

---

Wolke der Dunkelheit

{2}{B}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Avatar

3/3

Fliegend

*Partikelstrahl* — Wenn die Wolke der Dunkelheit ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Anzahl an Permanent-Karten in deinem Friedhof ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit der Wolke der Dunkelheit verrechnet wird.

---

Xell Dincht

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch

0/3

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

Xell Dincht erhält +1/+0 für jedes Land, das du kontrollierst.

Zu Beginn deines Endsegments bringst du ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Der Effekt von Xell Dinchts erster Fähigkeit ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Falls du beispielsweise sowohl Xell Dincht als auch die Erforschung (eine Verzauberung mit „Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.“) kontrollierst, kannst du während jedes deiner Züge drei Länder spielen.

Y'shtola Rhul

{4} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Katze, Druide

3/5

Zu Beginn deines Endsegments schickst du eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Falls es das erste Endsegment des Zuges ist, gibt es nach diesem Segment ein zusätzliches Endsegment.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Y'shtola Rhuls Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Es gibt kein zusätzliches Endsegment.
- Fähigkeiten, die „zu Beginn [deines/des] Endsegments“ ausgelöst werden, werden auch zu Beginn der zusätzlichen Endsegmente ausgelöst.
- Zusätzliche Endsegmente gehen nicht mit irgendwelchen anderen zusätzlichen Segmenten (wie Aufräumsegmenten) einher. Schadenspunkte, die auf Permanenten vermerkt sind, werden erst entfernt, wenn du tatsächlich im Aufräumsegment ankommst (das nach deinem zweiten Endsegment stattfindet), und Effekte, die „bis zum Ende des Zuges“ und „in diesem Zug“ besagen, enden ebenfalls erst im Aufräumsegment.
- Falls ein Permanent mit einer Fähigkeit, die „zu Beginn des Endsegments“ ausgelöst wird, in deinem ersten Endsegment ins Spiel kommt, wird jene Fähigkeit während jenes Endsegments nicht ausgelöst, aber sie wird in deinem zweiten Endsegment ausgelöst. Ebenso gilt: Falls eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die „zu Beginn des nächsten Endsegments“ ausgelöst wird, während deines ersten Endsegments erzeugt wird, wird jene Fähigkeit in deinem zweiten Endsegment ausgelöst.

Yuna, Hoffnung von Spira

{3} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

3/5

Während deines Zuges haben Yuna und Verzauberungskreaturen, die du kontrollierst, Lebensverknüpfung, Abwehr {2} und verursachen Trampelschaden.

Zu Beginn deines Endsegments bringst du bis zu eine Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. *(Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.)*

- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
- Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.

- Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird es trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
- Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.

Zack Fair

{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

0/1

Zack Fair kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

{1}, opfere Zack Fair: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Lege Zack Fairs Marken auf jene Kreatur und lege eine Ausrüstung, die an Zack Fair angelegt war, an jene Kreatur an.

- Zack Fairs letzte Fähigkeit legt alle Marken, die auf Zack Fair lagen, auf die Kreatur deiner Wahl, nicht nur seine +1/+1-Marken.
- Zack Fairs letzte Fähigkeit führt nicht dazu, dass du Marken von Zack Fair auf die Kreatur deiner Wahl bewegst. Stattdessen legst du von jeder Sorte Marke, die auf Zack Fair lagen, als er geopfert wurde, 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 kontrollierst („Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt und falls Marken auf ihr lagen, lege jene Marken auf den Ozolithen.“), wenn Zack Fairs letzte Fähigkeit verrechnet wird, legst du entsprechend viele Marken jeder Sorte sowohl auf den Ozolithen als auch auf die Kreatur deiner Wahl.

Zenos yae Galvus

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Krieger

4/4

*Mein erster Freund* — Wenn Zenos yae Galvus ins Spiel kommt, bestimme eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert. Bis zum Ende des Zuges erhalten Kreaturen außer Zenos yae Galvus und der bestimmten Kreatur -2/-2.

Wenn die bestimmte Kreatur das Spiel verlässt, transformiere Zenos yae Galvus.

//

Shinryu, transzendenter Widersacher

Legendäre Kreatur — Drache

8/8

Fliegend

Sowie diese Kreatur in Shinryu transformiert, bestimme einen Gegner.

*Brennende Ketten* — Wenn der bestimmte Spieler die Partie verliert, gewinnst du die Partie.

- Falls diese Karte auf irgendeine Weise mit ihrer Rückseite nach oben ins Spiel kommt, wurde sie nicht transformiert, daher bestimmst du keinen Gegner.

---

Zidane, Tantalus-Dieb

{3}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Mutant, Späher

3/3

Wenn Zidane ins Spiel kommt, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Enttappe sie. Sie erhält Lebensverknüpfung und Eile bis zum Ende des Zuges. Immer wenn ein Gegner die Kontrolle über ein Permanent von dir übernimmt, erzeugst du einen Schatz-Spielstein.

- Falls ein Gegner die Kontrolle über Zidane von dir übernimmt, wird Zidanes letzte Fähigkeit ausgelöst und du erzeugst einen Schatz-Spielstein. Falls ein Gegner gleichzeitig die Kontrolle über Zidane und ein oder mehrere Permanente von dir übernimmt, wird Zidanes letzte Fähigkeit für jedes jener Permanente ausgelöst, ihn selbst eingeschlossen. Das bedeutet, du erzeugst einen Schatz-Spielstein für jedes jener Permanente, einschließlich Zidane.

---

Zodiark, Gott der Dunkelheit

{B}{B}{B}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Gott

5/5

Unzerstörbar

Wenn Zodiark ins Spiel kommt, bestimmt jeder Spieler die Hälfte der Nicht-Gott-Kreaturen, die er kontrolliert, abgerundet, und opfert sie.

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

- Wenn Zodiarks zweite Fähigkeit verrechnet wird, bestimmst du die Hälfte der Nicht-Gott-Kreaturen, die du kontrollierst, abgerundet, und danach tun dies alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Anschließend werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.

---

## FINAL FANTASY THROUGH THE AGES – KARTENSPEZIFISCHES

Adeline, strahlende Katharerin

*(Alternativer Name: Hero of Light)*

{1}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

\*/4

Wachsamkeit

Die Stärke von Hero of Light ist gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

Immer wenn du angreifst, erzeuge für jeden Gegner einen getappten und angreifenden 1/1 weißen Mensch-Kreaturenspielstein, der jenen Spieler oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreift.

- Die Fähigkeit, die Adelines Stärke festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Solange Adeline im Spiel ist (und immer noch eine Kreatur ist), zählt die Fähigkeit Adeline selbst mit.
- Adelines letzte Fähigkeit wird durch Angreifen mit beliebigen Kreaturen ausgelöst. Adeline muss nicht unter ihnen sein.
- Spielsteine werden für jeden deiner Gegner erzeugt, nicht nur für Gegner, die du angegriffen hast.
- Du bestimmst für jeden Spielstein, ob er jenen Gegner angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, sowie die Spielsteine ins Spiel kommen.
- Obwohl die von der ausgelösten Fähigkeit erzeugten Mensch-Spielsteine angreifen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. (Dies ist u. a. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.)

Akromas Wille

*(Alternativer Name: Blessing of the Oracle)*

{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.

- 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.

Atraxa, Große Vereinerin

*(Alternativer Name: Sephiroth, the Savior)*

{3}{G}{W}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Engel

7/7

Fliegend, Wachsamkeit, Todesberührung,

Lebensverknüpfung

Wenn Sephiroth ins Spiel kommt, decke die obersten zehn Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon für jeden Kartentyp unter den aufgedeckten Karten eine Karte jenes Typs auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Zu den Kartentypen in Magic zählen: Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Held und Sage sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Falls eine aufgedeckte Karte mehr als einen Kartentyp hat, kannst du sie für einen beliebigen ihrer Typen auf deine Hand nehmen. Eine Artefaktkreaturenkarte kann beispielsweise als die Artefaktkarte, die du bestimmst, oder als die Kreaturenkarte, die du bestimmst, auf deine Hand genommen werden. Falls du sie als die Artefaktkarte bestimmst, kannst du zusätzlich eine Kreaturenkarte auf deine Hand nehmen und umgekehrt.

Azusa die Suchende

(Alternativer Name: Princess Sarah)

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch

1/2

Du darfst in jedem deiner Züge zwei zusätzliche Länder spielen.

- Der Effekt von Azusas erster Fähigkeit ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Falls du beispielsweise sowohl Azusa als auch die Erforschung (eine Verzauberung mit „Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.“) kontrollierst, kannst du während jedes deiner Züge vier Länder spielen.

Blütenteppich

(Alternativer Name: Fal'Cie Paradise)

{G}

Verzauberung

Zu Beginn jeder deiner Hauptphasen und falls du in diesem Zug mit dieser Fähigkeit kein Mana erzeugt hast, kannst du X Mana genau einer beliebigen Farbe erzeugen, wobei X gleich der Anzahl an Inseln ist, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert.

- Die Fähigkeit ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Bolas' Zitadelle

(Alternativer Name: Kefka's Tower)

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

Legendäres Artefakt

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

Du kannst die oberste Karte deiner Bibliothek spielen.

Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, bezahle Lebenspunkte in Höhe seines Manabetrags, statt seine Manakosten zu bezahlen.

{T}, opfere zehn Nichtland-Permanente: Jeder Gegner verliert 10 Lebenspunkte.

- Bolas' Zitadelle lässt dich die oberste Karte zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Ausnahme – siehe unten), auch, wenn du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen der Karten beachten, die du von deiner Bibliothek spielst.
- Du kannst nur dann ein Land oben von deiner Bibliothek spielen, falls du in diesem Zug noch eines spielen darfst.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „anstatt seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für seine alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Bolas' Zitadelle kann eines der Permanente sein, die du opferst, um ihre letzte Fähigkeit zu aktivieren.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit von Bolas' Zitadelle dazu, dass das gegnerische Team 20 Lebenspunkte verliert.

Bruse Tarl, ungehobelter Hirte  
*(Alternativer Name: Hugo Kupka)*

{2} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Verbündeter

3/3

Immer wenn Hugo Kupka ins Spiel kommt oder angreift, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Doppelschlag und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

Partner

- Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Bruse Tarl und Ishai deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Rot, Weiß und/oder Blau in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Grün oder Schwarz.
- Beide Commander starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.

- Falls sich etwas auf deinen Commander bezieht, solange du zwei Commander hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Commander auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Commander.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.
- Du kannst zwei Commander mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Commanders mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.

#### Chromatische Laterne

(Alternativer Name: *Crystal of Altar Cave*)

{3}

Artefakt

Länder, die du kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Länder, die du kontrollierst, verlieren keine anderen Fähigkeiten, die sie hatten. Sie erhalten und verlieren auch keine Landtypen.

#### Danitha Capashen, die Vorbildliche

(Alternativer Name: *Squall Leonhart*)

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Erstschlag, Wachsamkeit, Lebensverknüpfung

Aura- und Ausrüstung-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Gesamtkosten von Auren und Ausrüstungen, die du wirkst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus Danitha Capashens letzter Fähigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

#### Dovins Veto

(Alternativer Name: *Shadowbringers*)

{W} {U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Neutralisiere einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Dovins Veto immer noch als Ziel haben. Dovins Veto kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte der neutralisierenden Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem, wenn sie verrechnet werden.
- 

#### Es schlägt Mitternacht

*(Alternativer Name: Memories of Nibelheim)*

{2} {W}

Spontanzauber

Zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl. Sein

Beherrscher erzeugt einen 1/1 weißen Mensch-Kreaturespielstein.

- Falls das Permanent deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem Es schlägt Mitternacht verrechnet werden soll, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Mensch-Spielstein. Falls das Ziel legal ist aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), erzeugt sein Beherrscher einen Mensch-Spielstein.
- 

#### Fernsuche

*(Alternativer Name: Newfound Adventure)*

{1} {G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Ebene-, Insel-, Sumpf- oder Gebirge-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Die Fernsuche kann jedes beliebige Land mit jedem der angeführten Landtypen finden, auch Nichtstandardländer, selbst wenn das Land zusätzlich zu einem oder mehr dieser Typen ein Wald ist.
- 

#### Forderung der Natur

*(Alternativer Name: Search for the Frozen Esper)*

{G}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner

Wahl. Sein bzw. ihr Beherrscher erhält 4 Lebenspunkte dazu.

- Falls das Artefakt oder die Verzauberung deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Forderung der Natur verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erhält 4 Lebenspunkte dazu. Falls das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil es zum Beispiel unzerstörbar ist), erhält sein Beherrscher 4 Lebenspunkte dazu.
-

Fynn Fangzahnträger  
(Alternativer Name: *Vayne Carudas Solidor*)  
{1}{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger  
1/3  
Todesberührung  
Immer wenn eine Kreatur mit Todesberührung, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhält der Spieler zwei Giftmarken.

- Dass ein Spieler (vorzugsweise ein Gegner) die Partie verliert, weil er zehn oder mehr Giftmarken hat, gehört zu den Spielregeln. Fynn muss nicht mehr im Spiel sein, wenn jemand (vorzugsweise ein Gegner) seine zehnte Giftmarke erhält.
- 

Gedankenwirbel  
(Alternativer Name: *Endwalker*)  
{U}  
Spontanzauber  
Ziehe drei Karten und lege dann zwei Karten aus deiner Hand in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.

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

Gix, Prätor von Yawgmoth  
(Alternativer Name: *The Shadow Lord*)  
{1}{B}{B}  
Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor  
3/3  
Immer wenn eine Kreatur einem deiner Gegner Kampfschaden zufügt, kann ihr Beherrscher 1 Lebenspunkt bezahlen. Falls er dies tut, zieht er eine Karte.  
{4}{B}{B}{B}, wirf X Karten ab: Schicke die obersten X Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl ins Exil. Du kannst von den auf diese Weise ins Exil geschickten Karten Länder spielen und Zaubersprüche wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du musst die Karten spielen, sowie du die letzte Fähigkeit verrechnest. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später zu spielen.
  - Du kannst ein Land auf diese Weise nur während deines eigenen Zuges spielen und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.
  - Falls ein Zauberspruch, den du auf diese Weise wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.
-

Godō, Fürst der Banditen  
(*Alternativer Name: Gilgamesh, Weapon Collector*)  
{5} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Barbar  
3/3

Wenn Gilgamesh ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Ausrüstung-Karte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und danach mischen.  
Immer wenn Gilgamesh zum ersten Mal in einem Zug angreift, enttappe ihn und alle Samurai, die du kontrollierst. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

- Im Gegensatz zu vielen Effekten, die zusätzliche Kampfphasen gewähren, erhältst du mit der Fähigkeit von Godō, Fürst der Banditen, keine zusätzliche Hauptphase. Die zusätzliche Kampfphase findet direkt nach der ersten Kampfphase statt.

---

In Szene setzen  
(*Alternativer Name: A Promise Fulfilled*)  
{2} {R}

Hexerei  
Spektakel {R}  
Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karten bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- „Spektakel [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du [Kosten] anstatt seiner Manakosten bezahlst, falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.“
- Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert.
- Spektakel überprüft, ob ein Gegner während des Zuges Lebenspunkte verloren hat. Es ist dabei egal, ob sein Lebenspunktestand derzeit niedriger ist als zu Beginn des Zuges. Falls dein Gegner beispielsweise 1 Lebenspunkt verloren hat und dann im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhält, kannst du in jenem Zug Zaubersprüche für ihre Spektakel-Kosten wirken.
- Spektakel ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du einen Zauberspruch wirken kannst. Du kannst beispielsweise keine Hexerei mit Spektakel während des gegnerischen Zuges wirken, selbst wenn dieser Spieler in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat. (Es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir.)
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Spektakel-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.
- Die Spektakel-Kosten einer Karte sind immer gleich, ganz egal, wie viele Lebenspunkte ein Gegner verloren hat und wie viele Gegner insgesamt Lebenspunkte verloren haben.
- Falls ein Gegner in einer Multiplayer-Partie Lebenspunkte verliert und später in dem Zug die Partie verlässt, kannst du einen Zauberspruch für seine Spektakel-Kosten wirken. (Falls ein Spieler die Partie während seines Zuges verlässt, wird der Zug ohne einen aktiven Spieler fortgesetzt.)

Inalla, Erzmagierin der Rituale  
(Alternativer Name: *Kuja, Mage Manufacturer*)  
{2} {U} {B} {R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
4/5  
*Eminenz* — Immer wenn ein anderer Nichtspielstein-Zauberer unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls Kuja in der Kommandozone oder im Spiel ist, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jenes Zauberers ist. Der Spielstein erhält Eile. Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.  
Tappe fünf ungetappte Zauberer, die du kontrollierst: Ein Spieler deiner Wahl verliert 7 Lebenspunkte.

- Inalla muss im Spiel oder in der Kommandozone sein, sowie das auslösende Ereignis ihrer Eminenz-Fähigkeit eintritt, und auch, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls Inalla in einer entsprechenden Zone ist, sowie das auslösende Ereignis eintritt, dann aber jene Zone verlässt, hat die Fähigkeit keinen Effekt, sowie sie verrechnet wird.
- Insbesondere gilt: Falls Inalla im Spiel ist und ihre Eminenz-Fähigkeit ausgelöst wird, sie aber in die Kommandozone gelegt wird, bevor jene Fähigkeit verrechnet wird, hat jene Fähigkeit keinen Effekt, sowie sie verrechnet wird. Das liegt daran, dass ein Objekt, dass die Zone gewechselt hat, als neues Objekt gilt.

---

Ishai, Ojutai-Drachensprecherin  
(Alternativer Name: *Benedikta Harman*)  
{2} {W} {U}  
Legendäre Kreatur — Vogel, Mönch  
1/1  
Fliegend  
Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, lege eine +1/+1-Marke auf Benedikta Harman.  
Partner

- Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Bruse Tarl und Ishai deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Rot, Weiß und/oder Blau in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Grün oder Schwarz.
- Beide Commander starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
- Falls sich etwas auf deinen Commander bezieht, solange du zwei Commander hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Commander auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Commander.

- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.
- Du kannst zwei Commander mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Commanders mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.

Isshin, zwei Himmel werden eins  
*(Alternativer Name: Lightning, Lone Commando)*  
 {R}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Samurai

3/4

Falls das Angreifen einer Kreatur eine ausgelöste Fähigkeit eines Permanents, das du kontrollierst, auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Die Fähigkeit von Isshin, zwei Himmel werden eins, betrifft nur ausgelöste Fähigkeiten mit Bedingungen, die sich direkt auf das Angreifen beziehen, wie zum Beispiel „immer wenn [diese Kreatur] angreift“ oder „immer wenn du mit einer oder mehreren Kreaturen angreifst“. Sie betrifft keine ausgelösten Fähigkeiten mit anderen Auslösebedingungen, wie zum Beispiel „immer wenn [diese Kreatur] getappt wird“.
- Isshins Effekt kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Bei der Verrechnung getroffene Entscheidungen werden ebenfalls einzeln getroffen.

Jodah der Einende  
*(Alternativer Name: Warrior of Light)*  
 {W}{U}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

5/5

Legendäre Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an legendären Kreaturen ist, die du kontrollierst.

Immer wenn du einen legendären Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine legendäre Nichtland-Karte mit niedrigerem Manabetrag ins Exil schickst. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Sowohl die ausgelöste Fähigkeit von Jodah dem Einenden als auch der mit der Fähigkeit gewirkte Zauberspruch werden vor dem Zauberspruch, der die Fähigkeit ausgelöst hat, verrechnet, auch falls der ursprüngliche Zauberspruch als Antwort neutralisiert wurde.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Die ins Exil geschickte legendäre Nichtland-Karte kann sofort gewirkt werden. Falls du sie nicht sofort wirkst, kannst du sie später nicht mehr 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 die auf diese Weise ins Exil geschickte legendäre Nichtland-Karte eine modale doppelseitige Karte ist und die Rückseite ebenfalls eine Nichtland-Seite ist, kannst du ein beliebige der beiden Seiten wirken, auch falls die Rückseite nicht legendär ist.
- Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, bleibt sie im Exil. Der Rest der Karten wird in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek gelegt.
- 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. Falls der Zauberspruch ein {X} in seinen Kosten hatte, ist der für X bestimmten Wert Teil seines Manabetrags.
- Falls du deine gesamte Bibliothek ins Exil schickst, ohne eine legendäre Nichtland-Karte 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.

K'rrik, Sohn des Yawgmoth  
*(Alternativer Name: Emet-Selch, Ascian)*  
 {4} {B/P} {B/P} {B/P}  
 Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Schrecken, Diener  
 2/2  
 Lebensverknüpfung  
 Für jedes {B} in Kosten kannst du 2 Lebenspunkte  
 anstelle von Mana bezahlen.  
 Immer wenn du einen schwarzen Zauberspruch wirkst,  
 lege eine +1/+1-Marke auf Emet-Selch.

- Ein phyrexianisches Manasymbol zählt auch dann als 1 für den Manabetrag einer Karte, falls dafür Lebenspunkte bezahlt werden. K'rriks Manabetrag ist daher immer 7.
- K'rriks Fähigkeit gilt für alle Kosten, die du bezahlst, einschließlich Manakosten von Zaubersprüchen, Aktivierungskosten und sogar Kosten für Sonderaktionen (wie Morph). Falls du zu irgendeinem Zeitpunkt Mana bezahlst, sind das Kosten.

Kapitänin Lannery Storm  
(Alternativer Name: Vaan, Aspiring Sky Pirate)

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Pirat

2/2

Eile

Immer wenn Vaan angreift, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

Immer wenn du einen Schatz opferst, erhält Vaan +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst die Manafähigkeit eines Schatzes auch aktivieren, falls du keine Verwendung für das Mana hast.
- Die letzte Fähigkeit von Kapitänin Lannery Storm wird immer dann ausgelöst, wenn du einen Schatz aus einem beliebigen Grund opferst, nicht nur, um die Manafähigkeit eines Schatzes zu aktivieren.
- Falls du Schätze opferst, um Kapitänin Lannery Storm zu wirken, wird ihre letzte Fähigkeit für jene Schätze nicht ausgelöst.

---

Kenrith, der rückgekehrte König

(Alternativer Name: Noctis Lucis Caelum)

{4} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

5/5

{R}: Alle Kreaturen verursachen Trampelschaden und erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

{1} {G}: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

{2} {W}: Ein Spieler deiner Wahl erhält 5 Lebenspunkte dazu.

{3} {U}: Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte.

{4} {B}: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel.

- Kenriths letzte Fähigkeit kann eine Kreaturenkarte im Friedhof eines Gegners als Ziel haben. Ihr Besitzer kontrolliert die Kreatur, und sie bleibt im Spiel, auch falls du die Partie verlässt (falls du sie nicht besitzt).

---

Kinnan, Bynder-Naturtalent

(Alternativer Name: Seymour Guado)

{G} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Druide

2/2

Immer wenn du ein Nichtland-Permanent für Mana tappst, erzeuge ein Mana eines beliebigen Typs, das das Permanent erzeugt hat.

{5} {G} {U}: Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Nicht-Mensch-Kreaturenkarte ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Kinnans erste Fähigkeit ist eine ausgelöste Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Du „tappst ein Permanent für Mana“ nur, falls du eine Manafähigkeit dieses Permanents aktivierst, die das {T}-Symbol in ihren Kosten enthält. Eine Manafähigkeit erzeugt Mana als Teil ihres Effekts.
- Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Das zusätzliche Mana wird von Kinnan produziert, nicht von dem Nichtland-Permanent, das du für Mana getappt hast.
- Kinnan interessiert sich nicht für Einschränkungen oder Zusatzklauseln, die das Mana betreffen, das das Nichtland-Permanent produziert. Das zusätzliche Mana, das Kinnan produziert, unterliegt keinen Einschränkungen oder Zusatzklauseln.

#### Kommando-Signalturm

(Alternativer Name: *Balamb Garden*)

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{T}, opfere dieses Land: Bringe deinen Commander aus der Kommandozone auf deine Hand.

- Falls du einen Commander aus deiner Hand wirkst, wird die „Commander Tax“ nicht angewendet. Außerdem wird durch dieses Wirken nicht die „Commander Tax“ erhöht, falls du den Commander später aus der Kommandozone wirkst.
- Falls sich dein Commander nicht in der Kommandozone befindet (oder du keinen Commander hast), sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, geschieht nichts.
- Falls du zwei Commander mit der Partner-Fähigkeit in deiner Kommandozone hast, bringt der Effekt des Kommando-Signalturms nur einen davon, den du bestimmst, auf deine Hand, nicht beide.

#### Kraum, Ludevics Opus

(Alternativer Name: *Barnabas Tharmr*)

{3}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Zombie, Schrecken

4/4

Fliegend, Eile

Immer wenn ein Gegner seinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkt, ziehe eine Karte.

Partner

- Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Bruse Tarl und Kraum deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Rot, Weiß und/oder Blau in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Grün oder Schwarz.
- Beide Commander starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.

- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
- Falls sich etwas auf deinen Commander bezieht, solange du zwei Commander hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Commander auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Commander.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.
- Du kannst zwei Commander mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Commanders mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.

#### Kryptischer Befehl

*(Alternativer Name: To the Crystal Tower)*

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

Spontanzauber

Bestimme zwei —

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.
- Bringe ein Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück.
- Tappe alle Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren.
- Ziehe eine Karte.

- Du bestimmst beide Modi, sowie du den Kryptischen Befehl wirkst. Du musst zwei unterschiedliche Modi bestimmen.
- Betrachte beide Modi, um zu ermitteln, wie viele Ziele der Kryptische Befehl hat, falls überhaupt irgendwelche. Falls er mindestens ein Ziel hat und alle seine Ziele illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Falls du beispielsweise den zweiten und vierten Modus bestimmst und das Permanent ein illegales Ziel ist, wenn der Kryptische Befehl verrechnet werden soll, ziehst du keine Karte.

#### Mangara der Diplomat

*(Alternativer Name: Minwu, Rebellion Strategist)*

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

2/4

Lebensverknüpfung

Immer wenn ein Gegner Kreaturen als Angreifer deklariert und falls zwei oder mehr jener Kreaturen dich und/oder Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen, ziehe eine Karte.

Immer wenn ein Gegner seinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkt, ziehe eine Karte.

- Falls einige der angreifenden Kreaturen das Spiel verlassen, während Mangaras ausgelöste Fähigkeit sich auf dem Stapel befindet, verwende den Spieler oder Planeswalker, den sie angegriffen haben, bevor sie das

Spiel verlassen, um zu ermitteln, ob du eine Karte ziehst. Falls sie jedoch aus dem Kampf entfernt werden, ohne das Spiel zu verlassen, verwende ihre aktuellen Informationen, um zu ermitteln, ob sie nicht mehr dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen.

- Falls dein Gegner dich mit einer Kreatur und deinen Planeswalker mit einer anderen Kreatur angreift, ziehst du eine Karte.
- Du ziehst nur eine Karte, egal wie viele Kreaturen dich und deine Planeswalker über die zweite Kreatur hinaus angreifen.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.

---

#### Manischer Laborant

*(Alternativer Name: Vana'diel Adventurers)*

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Falls du eine Karte ziehen würdest, während deine Bibliothek keine Karten enthält, gewinnst du stattdessen die Partie.

- Falls du aus irgendeinem Grund die Partie nicht gewinnen kannst (weil dein Gegner zum Beispiel in diesem Zug Gnade des Engels gewirkt hat), verlierst du die Partie nicht für den Versuch, eine Karte aus einer Bibliothek ohne Karten zu ziehen. Das Kartenziehen wird immer noch ersetzt.
- Falls zwei oder mehr Spieler einen Manischen Laboranten kontrollieren und alle Spieler angewiesen werden, eine Anzahl an Karten zu ziehen, zieht zuerst der Spieler, der am Zug ist, entsprechend viele Karten. Falls das dazu führt, dass er stattdessen die Partie gewinnt, endet die Partie sofort. Falls die Partie nicht endet, wird dieser Vorgang für alle anderen Spieler in Zugreihenfolge wiederholt.

---

#### Mizzix' Meisterstück

*(Alternativer Name: Dawn Warriors' Legacy)*

{3} {R}

Hexerei

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

Kopiere jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte.

Du kannst die Kopien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Schicke Dawn Warriors' Legacy ins Exil.

Überlast {5} {R} {R} {R}

- Jede der Kopien kann sofort während der Verrechnung von Mizzix' Meisterstück gewirkt werden. Falls du eine oder mehrere der Kopien nicht sofort wirkst, kannst du sie später nicht mehr wirken.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.

- Falls die Kopie {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- „Überlast [Kosten]“ bedeutet: „Du kannst [Kosten] bezahlen, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen“ und „Falls du bestimmt hast, die Überlast-Kosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen, verändere seinen Text, indem du im Text alle Vorkommen von ‚deiner Wahl‘ durch ‚jeder‘ ersetzt.“
- 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.

Muldrotha die Gräberflut

*(Alternativer Name: Orphan, Cocoon fal'Cie)*

{3} {B} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Avatar

6/6

Während jedes deiner Züge kannst du aus deinem Friedhof ein Land spielen und pro Permanent-Typ je einen Permanent-Zauberspruch wirken.

- Du kannst z. B. einen Artefaktkreaturenzauber als deinen Artefaktzauber wirken und einen weiteren Artefaktkreaturenzauber als deinen Kreaturenzauber wirken.
- Verwende den Typ der Karte, sowie sie gespielt oder gewirkt wird, um zu ermitteln, als welcher Permanent-Typ sie gezählt wird. Falls du beispielsweise einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirkst, kannst du eine Karte mit Göttergabe als Verzauberungszauber wirken.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und anderen Einschränkungen der Karten beachten, die du aus deinem Friedhof spielst. Du kannst Muldrotha beispielsweise nicht dazu verwenden, ein Land zu spielen, falls du in diesem Zug kein Land mehr spielen darfst, oder einen Planeswalkerzauber während deines Endsegments zu wirken.
- Du musst die Kosten bezahlen, um einen Zauberspruch auf diese Weise zu wirken. Falls er alternative Kosten hat, kannst du ihn stattdessen für diese Kosten wirken.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Muldrotha verlierst.
- Falls du eine Karte aus deinem Friedhof spielst und dann im selben Zug eine neue Muldrotha unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du im selben Zug ein weiteres Land oder einen weiteren Zauberspruch desselben Typs aus deinem Friedhof spielen.
- Falls ein Permanent während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du Gelegenheit, jene Karte zu wirken, bevor ein Spieler sie aus deinem Friedhof entfernen kann.

- Falls mehrere Effekte dir erlauben, eine Karte aus deinem Friedhof zu spielen, musst du ankündigen, mit wessen „Erlaubnis“ du beginnst, die Karte zu spielen.

Najeela, die Klingenblüte

*(Alternativer Name: Cloud Strife)*

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/2

Immer wenn ein Krieger angreift, kannst du seinen Beherrscher einen getappten und angreifenden 1/1 weißen Krieger-Kreaturespielstein erzeugen lassen.  
 {W} {U} {B} {R} {G}: Enttappe alle angreifenden Kreaturen. Sie verursachen Trampelschaden und erhalten Lebensverknüpfung und Eile bis zum Ende des Zuges.  
 Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.  
 Aktiviere diese Fähigkeit nur während des Kampfes.

- Der Beherrscher jedes von Najeela erzeugten Krieger-Spielsteins bestimmt, welchen Spieler oder Planeswalker er angreift. Die Spielsteine müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen wie die Kreatur, die die Fähigkeit ausgelöst hat. Sie können sogar Spieler oder Planeswalker angreifen, die noch nicht angegriffen wurden.
- Obwohl die von Najeelas erster Fähigkeit erzeugten Spielsteine angreifen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. (Dies ist u. a. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.)
- Das Enttappen einer angreifenden Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf.
- Vor der zusätzlichen Kampfphase gibt es keine Hauptphase. Das bedeutet, dass du beispielsweise zwischen den Kämpfen keine Ausrüsten-Fähigkeit aktivieren kannst.

Nyxblüten-Urwesen

*(Alternativer Name: The Cloudsea Djinn)*

{4} {G} {G} {G}

Verzauberungskreatur — Elementarwesen

5/5

Verursacht Trampelschaden

Falls du ein Permanent für Mana tappst, erzeugt es stattdessen das Dreifache jenes Manas.

- Du „tappst ein Permanent für Mana“ nur, falls du eine Manafähigkeit dieses Permanents aktivierst, die das {T}-Symbol in ihren Kosten enthält. Eine Manafähigkeit erzeugt Mana als Teil ihres Effekts.
- Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, „immer wenn du [etwas] für Mana tappst“, und Mana produziert, wird diese ausgelöste Manafähigkeit nicht vom Nyxblüten-Urwesen betroffen.
- Das Nyxblüten-Urwesen produziert selbst kein Mana. Stattdessen sorgt es dafür, dass Permanente, die du für Mana tappst, mehr Mana produzieren. Falls die Manafähigkeit jenes Permanents Einschränkungen oder Zusatzklauseln enthält, die das Mana betreffen, das es produziert, gelten diese für sämtliches Mana, das es auf diese Weise produziert.

- Die Effekte von mehreren Nyxblüten-Urwesen sind kumulativ. Falls du beispielsweise zwei Nyxblüten-Urwesen im Spiel hast, erhältst du das Neunfache der ursprünglichen Menge des entsprechenden Typs von Mana.
- 

Purphoros, Gott der Schmiede

(Alternativer Name: *Kefka Palazzo*)

{3} {R}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

6/5

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Rot weniger als fünf beträgt, ist Kefka Palazzo keine Kreatur.

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt Kefka Palazzo jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

{2} {R}: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die Hingabe zu einer Farbe eines Spielers ist gleich der Anzahl an Manasymbolen jener Farbe unter den Manakosten der Permanente, die der Spieler kontrolliert.
  - Die typverändernde Fähigkeit, die bewirken kann, dass Purphoros keine Kreatur ist, wirkt nur im Spiel. In anderen Zonen handelt es sich immer um eine Kreaturenkarte, unabhängig von deiner Hingabe zu ihren Farben. Es handelt sich immer um einen Kreaturenzauber, solange sie auf dem Stapel ist.
  - Sowie Purphoros ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu seiner Farbe, ob Ersatzeffekte, die Kreaturen betreffen, die ins Spiel kommen, auf Purphoros angewendet werden. Da Ersatzeffekte betrachtet werden, bevor Purphoros im Spiel ist, werden die Manasymbole in seinen eigenen Manakosten nicht mitgezählt, wenn dies ermittelt wird.
  - Wenn Purphoros ins Spiel kommt, bestimmt deine Hingabe zu seiner Farbe (einschließlich der Manasymbole in Purphoros' Manakosten selbst), ob er für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, als Kreatur gilt oder nicht.
  - Falls Purphoros aufhört, eine Kreatur zu sein, verliert er den Typ Kreatur und den Kreaturentyp Gott. Er ist weiterhin eine legendäre Verzauberung.
  - Während Purphoros im Spiel ist, funktionieren seine Fähigkeiten unabhängig davon, ob er eine Kreatur ist.
  - Falls Purphoros angreift oder blockt und aufhört, eine Kreatur zu sein (wahrscheinlich weil deine Hingabe zu Rot reduziert wurde), wird er aus dem Kampf entfernt. Er greift nicht wieder in den Kampf ein, falls er später während desselben Kampfes wieder zu einer Kreatur wird.
  - Marken, die auf Purphoros gelegt werden, bleiben auf ihm liegen, während er keine Kreatur ist, auch falls sie keinen Effekt haben.
  - Falls ein Effekt dafür sorgt, dass Purphoros alle Fähigkeiten verliert, wird sein Fähigkeit, die dafür sorgt, dass er keine Kreatur mehr ist, trotzdem angewendet, falls zutreffend.
-

Ragavan, flinker Dieb  
(Alternativer Name: Zidane Tribal)  
{R}  
Legendäre Kreatur — Affe, Pirat  
2/1  
Immer wenn Zidane Tribal, einem Spieler  
Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Schatz-Spielstein  
und schicke die oberste Karte der Bibliothek jenes  
Spielers ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du die  
Karte wirken.  
Sturmangriff {1} {R}

- Du erzeugst einen Schatz-Spielstein, auch falls jener Spieler keine Karten mehr in seiner Bibliothek hat, die du ins Exil schicken könntest.
- Du musst trotzdem alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten und alle Kosten bezahlen, wenn du die ins Exil geschickte Karte wirkst. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du die Karte nicht spielen.
- „Sturmangriff [Kosten]“ bedeutet: „Du kannst diese Karte wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst“, „Falls die Sturmangriff-Kosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, bringe das Permanent, zu dem dieser Zauberspruch wird, zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand seines Besitzers zurück.“ und „Solange die Sturmangriff-Kosten dieses Permanents bezahlt wurden, hat es Eile.“
- Falls du dich entscheidest, die Sturmangriff-Kosten statt der Manakosten zu bezahlen, wirkst du trotzdem den Zauberspruch. Er geht auf den Stapel und kann beantwortet und neutralisiert werden. Du kannst einen Kreaturenzauber nur dann für seine Sturmangriff-Kosten wirken, wenn du diesen Kreaturenzauber sonst auch wirken könntest. Im Normalfall ist das in deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist.
- Falls du die Sturmangriff-Kosten bezahlst, um einen Kreaturenzauber zu wirken, wird diese Karte nur auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht, falls sie noch im Spiel ist, wenn ihre verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sie vorher stirbt oder in eine andere Zone bewegt wird, bleibt sie, wo sie ist.
- Du musst mit einer Kreatur mit Sturmangriff nicht angreifen, es sei denn, eine andere Fähigkeit besagt, dass du angreifen musst.
- Falls eine Kreatur als Kopie einer Kreatur, deren Sturmangriff-Kosten bezahlt wurden, ins Spiel kommt, oder falls sie zu einer Kopie dieser Kreatur wird, erhält die Kopie nicht Eile und wird auch nicht auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.

---

Rhystisches Studium  
(Alternativer Name: Stay with Me)  
{2} {U}  
Verzauberung  
Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt,  
kannst du eine Karte ziehen, es sei denn, jener Spieler  
bezahlt {1}.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Rhystischen Studiums wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Sie wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden. Der Spieler erhält die Möglichkeit, zu bezahlen, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
- Du musst erst entscheiden, ob du eine Karte ziehen möchtest oder nicht, nachdem der Spieler entschieden hat, ob er bezahlen wird oder nicht.

---

Sram, leitender Konstrukteur  
(Alternativer Name: *Firion, Swordmaster*)

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Berater

2/2

Immer wenn du einen Aura-, Ausrüstung- oder Fahrzeug-Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte.

- Srams 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.

---

Strixhaven-Stadion

(Alternativer Name: *Luka Stadium*)

{3}

Artefakt

{T}: Erzeuge {C}. Lege eine Punktmarke auf dieses Artefakt.

Immer wenn dir eine Kreatur Kampfschaden zufügt, entferne eine Punktmarke von diesem Artefakt.

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

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

Syr Konrad der Grimmige  
(Alternativer Name: Golbez, Clad in Darkness)

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

5/4

Immer wenn eine andere Kreatur stirbt oder eine Kreaturenkarte von irgendwoher außer aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird oder eine Kreaturenkarte deinen Friedhof verlässt, fügt Golbez jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

{1} {B}: Jeder Spieler millt eine Karte.

- Falls eine oder mehr Kreaturen zum selben Zeitpunkt wie Syr Konrad sterben, wird seine erste Fähigkeit für jede der Kreaturen ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit von Syr Konrad dazu, dass er zweimal 1 Schadenspunkt zufügt.

---

Teferi, Magier von Zhalfir

(Alternativer Name: Edea Kramer)

{2} {U} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/4

Aufblitzen

Kreaturenkarten, die du besitzt und die nicht im Spiel sind, haben Aufblitzen.

Jeder Gegner kann Zaubersprüche nur zu einem Zeitpunkt wirken, zu dem er auch eine Hexerei wirken könnte.

- Während du Teferi kontrollierst, kannst du Kreaturenkarten auf deiner Hand mit Aussetzen jederzeit ins Exil schicken, wenn du einen Spontanzauber wirken könntest.
  - Falls ein Zauberspruch auf dem Stapel Sekundenbruchteil hat, während du Teferi kontrollierst, kannst du Kreaturenkarten nicht aussetzen, da Sekundenbruchteil dich daran hindert, sie zu wirken, obwohl das Aussetzen eine Sonderaktion ist.
  - Teferis letzte Fähigkeit bedeutet, dass für jeden Gegner gilt: Um einen Zauberspruch wirken zu können, muss es sein eigener Zug während einer Hauptphase sein, außerdem muss der Stapel leer sein. Das gilt auch dann, falls eine Regel oder ein Effekt es erlaubt, dass eine Hexerei zu einem anderen Zeitpunkt gewirkt wird.
  - Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit es einem Gegner erlaubt, einen Zauberspruch als Teil seines bzw. ihres Effektes zu wirken (wie beispielsweise Aussetzen und Abprall es tun), kann der Gegner den Zauberspruch nicht wirken, da die zu verrechnende Fähigkeit noch auf dem Stapel ist. Das gilt selbst dann, wenn der Zauberspruch ein Spontanzauber ist.
  - Falls ein Effekt einem Gegner erlaubt, Zaubersprüche zu jedem Zeitpunkt zu wirken, zu dem er einen Spontanzauber wirken könnte (zum Beispiel, falls dein Gegner auch Teferi kontrolliert), hat die Einschränkung von Teferis letzter Fähigkeit Vorrang vor der Erlaubnis.
-

### Teuflischer Vorsatz

(Alternativer Name: *Shantotto's Coercion*)

{1} {B}

Hexerei

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

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

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
- Spieler können erst antworten, sobald dieser Zauberspruch gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst.

### Thrasios, Held der Tritonier

(Alternativer Name: *Tidus, Zanarkand Fayth*)

{G} {U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer

1/3

{4}: Hellsicht 1, decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Länderkarte ist, bringe sie getappt ins Spiel. Ziehe sonst eine Karte.

Partner

- Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Kraum und Thrasios deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Grün, Blau und/oder Rot in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Weiß oder Schwarz.
- Beide Commander starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
- Falls sich etwas auf deinen Commander bezieht, solange du zwei Commander hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Commander auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Commander.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.
- Du kannst zwei Commander mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Commanders mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.

---

Tödlicher Stoß

(Alternativer Name: *Battle at the Big Bridge*)

{B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, falls ihr Manabetrag 2 oder weniger ist.

*Rebellion* — Falls in diesem Zug ein Permanent unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, zerstöre stattdessen die Kreatur, falls ihr Manabetrag 4 oder weniger ist.

- Der Tödliche Stoß kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, auch eine mit Manabetrag 5 oder mehr. Der Manabetrag der Kreatur wird erst überprüft, wenn der Tödliche Stoß verrechnet wird.
- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Rebellion-Fähigkeiten prüfen nicht, warum das Permanent das Spiel verlassen hat, wer dafür verantwortlich war oder in welche Zone es bewegt wurde. Ihre Bedingung gilt gleichermaßen als erfüllt, wenn du ein Artefakt geopfert hast, um Kosten zu bezahlen, wenn eine Kreatur, die du kontrolliert hast, von Sephiroths Intervention zerstört wurde, oder du eine Verzauberung mit dem Kryptischen Befehl auf die Hand eines Spielers zurückgebracht hast.
- Spielsteine, die das Spiel verlassen, erfüllen ebenfalls die Bedingung von Rebellion.

---

Traxos, Plage von Kroog

(Alternativer Name: *Giant of Babil*)

{4}

Legendäre Artefaktkreatur — Konstrukt

7/7

Verursacht Trampelschaden

Giant of Babil kommt getappt ins Spiel und enttappt nicht während deines Enttappssegments.

Immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst, enttappe Giant of Babil.

- Ein historischer Zauberspruch ist ein Zauberspruch, der legendär, ein Artefakt oder eine Sage ist.
  - Einige Fähigkeiten werden ausgelöst, „immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst“. Solch eine Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
  - Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst“, wird nicht ausgelöst, falls eine historische Karte ins Spiel gebracht wird, ohne sie zu wirken.
  - Länderkarten werden niemals gewirkt, also werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst“, nicht ausgelöst, falls du ein legendäres Land spielst. Sie werden auch nicht ausgelöst, falls eine Karte im Spiel in ein legendäres Permanent transformiert.
-

Tymna die Weberin  
(*Alternativer Name: Cecil Harvey*)  
{1}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker  
2/2

Lebensverknüpfung  
Zu Beginn jeder deiner Hauptphasen nach dem Kampf  
kannst du X Lebenspunkte bezahlen, wobei X gleich der  
Anzahl der Gegner ist, denen in diesem Zug  
Kampfschaden zugefügt wurde. Falls du dies tust, ziehe  
X Karten.  
Partner (*Du kannst zwei Commander haben, falls beide  
Partner haben.*)

- Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Tymna und Bruse Tarl deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Rot, Weiß und/oder Schwarz in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Grün oder Blau.
  - Beide Commander starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
  - Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.
  - Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
  - Falls sich etwas auf deinen Commander bezieht, solange du zwei Commander hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Commander auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Commander.
  - Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.
  - Du kannst zwei Commander mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Commanders mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.
-

Urza, Erster Fürst der Handwerker  
(Alternativer Name: Terra Branford)

{2} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

1/4

Wenn Terra Branford ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein mit „Dieser Spielstein erhält +1/+1 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.“

Tappe ein ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst:

Erzeuge {U}.

{5}: Mische deine Bibliothek und schicke dann die oberste Karte ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du sie spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Der Spielstein, der von Urzas erster Fähigkeit erzeugt wird, zählt sich selbst, also ist er mindestens 1/1.
- Du kannst ein beliebiges ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst, tappen, um die Kosten der Manafähigkeit zu bezahlen, einschließlich Artefaktkreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren. Das Tappen einer Ausrüstung für diese Fähigkeit beeinflusst weder ihre Fähigkeiten noch die ausgerüstete Kreatur.
- Falls du die Karte, die mit Urzas letzter Fähigkeit ins Exil geschickt wurde, nicht spielst, bleibt sie im Exil.
- Urzas letzte Fähigkeit ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls eine Länderkarte ins Exil geschickt wird, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du 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.

---

Varragoth, Bluthimmel-Stammvater

(Alternativer Name: Ardyn Izunia)

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Dämon, Räuber

2/3

Todesberührung

Prahlen — {1} {B}: Ein Spieler deiner Wahl durchsucht seine Bibliothek nach einer Karte, mischt danach und legt die Karte oben darauf.

- „Prahlen — [Kosten]: [Effekt]“ bedeutet „[Kosten]: [Effekt]“. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls diese Kreatur in diesem Zug als Angreifer deklariert wurde, und nur einmal pro Zug.“
- Eine Prahlen-Fähigkeit kann jederzeit aktiviert werden, nachdem die Kreatur mit der Fähigkeit als Angreifer deklariert wurde. Dies kann geschehen, bevor Blocker deklariert werden, nachdem Blocker deklariert wurden und bevor Kampfschaden zugefügt wird, während des Kampfes und nachdem Kampfschaden zugefügt wurde, in der Hauptphase nach dem Kampf, im Endsegment oder in einigen ungewöhnlichen Fällen im Aufräumsegment.

- Falls es nicht dein Zug ist und du die Kontrolle über eine Kreatur mit einer Prahlen-Fähigkeit übernimmst, nachdem diese Kreatur angegriffen hat, kannst du die Prahlen-Fähigkeit der Kreatur aktivieren, falls sie in diesem Zug noch nicht aktiviert wurde.
- Falls eine Kreatur mit einer Prahlen-Fähigkeit angreifend ins Spiel gebracht wird, wurde sie nie als Angreifer deklariert. Ihre Prahlen-Fähigkeit kann in diesem Zug nicht aktiviert werden.
- Falls ein Effekt einem Zug zusätzliche Kampfphasen hinzufügt und eine Kreatur mit einer Prahlen-Fähigkeit in diesem Zug mehr als einmal angreift, kann ihre Prahlen-Fähigkeit trotzdem nur einmal aktiviert werden.

Venser, gelehrter Bastler

(Alternativer Name: Master Xande)

{2} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Aufblitzen

Wenn Master Xande ins Spiel kommt, bringe einen Zauberspruch oder ein Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Falls Vensers ausgelöste Fähigkeit einen Zauberspruch zum Ziel hat, der mit Rückblende gewirkt wurde, wird jener Zauberspruch ins Exil geschickt, statt auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht zu werden.
- 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 sogar gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.
- Falls eine Kopie eines Zauberspruchs auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht werden soll, wird sie dorthin zurückgebracht und hört anschließend als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren. Sie kann nicht erneut gewirkt werden.

Vollgrimm die Phiolenwerferin

(Alternativer Name: Clive Rosfield)

{1} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Berserker

2/3

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Zauberspruch wirkst, bestimme per Zufall einen Gegner.

Clive Rosfield fügt jenem Spieler oder einem Planeswalker, den er kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags jenes Zauberspruchs zu.

Partner

- Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Bruse Tarl und Vollgrimm deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Rot, Weiß und/oder Schwarz in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Grün oder Blau.
- Beide Commander starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.

- Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
- Falls sich etwas auf deinen Commander bezieht, solange du zwei Commander hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Commander auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Commander.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.
- Du kannst zwei Commander mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Commanders mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.

Waldläufer-Hauptmann von Eos

*(Alternativer Name: Knights of San d'Oria)*

{1} {W} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat, Waldläufer

3/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit Manabetrag 1 oder weniger durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.

Opfere diese Kreatur: Deine Gegner können in diesem Zug keine Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken.

- Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Deine Gegner können als Antwort auf die letzte Fähigkeit des Waldläufer-Hauptmanns von Eos Zaubersprüche wirken. Die Fähigkeit hat auf jene Zaubersprüche keinen Einfluss; sie hat ebenfalls keinen Einfluss auf Zaubersprüche, die jene Spieler gewirkt haben, bevor die Fähigkeit aktiviert wurde. (Anders gesagt: Die Fähigkeit kann nicht verwendet werden, um einen Zauberspruch zu neutralisieren.)

Winota, Einerin der Kräfte  
(Alternativer Name: Bartz Klauser)  
{2} {R} {W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger  
4/4

Immer wenn eine Nicht-Mensch-Kreatur, die du kontrollierst, angreift, schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Mensch-Kreaturenkarte getappt und angreifend ins Spiel bringen. Sie erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Lege den Rest der Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls mehr als eine Nicht-Mensch-Kreatur, die du kontrollierst, angreift, wird Winotas Fähigkeit für jede dieser Kreaturen getrennt ausgelöst. Falls beispielsweise drei Nicht-Mensch-Kreaturen angreifen, schaust du dir nicht die obersten achtzehn Karten deiner Bibliothek auf einmal an. Du schaust dir sechs Karten an, verrechnest die Fähigkeit fertig und wiederholst diesen Prozess dann zwei weitere Male, separat für jede Fähigkeit.
- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht der Mensch angreift. Es muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den die Nicht-Mensch-Kreatur angreift.
- Obwohl der Mensch eine angreifende Kreatur ist, wurde er nie als Angreifer deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn der Mensch angreifend ins Spiel kommt.
- Alle Effekte, die besagen, dass der Mensch nicht angreifen kann (z. B. der von Propaganda oder falls du einen Menschen mit Verteidiger erhältst) betreffen nur das Deklarieren der Angreifer. Sie verhindern nicht, dass der Mensch, den du findest, angreifend ins Spiel kommt.

---

Yawgmoth, Thran-Medikus  
(Alternativer Name: The Emperor, Hell Tyrant)  
{2} {B} {B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker  
2/4  
Schutz vor Menschen  
Bezahle 1 Lebenspunkt, opfere eine andere Kreatur:  
Lege eine -1/-1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl und ziehe eine Karte.  
{B} {B}, wirf eine Karte ab: Führe Wucherung durch.

- Wenn du Wucherung durchführst, bestimmst du eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern, die eine Marke haben, und gibst dann jedem davon eine zusätzliche Marke jeder Art, die jenes Permanent bzw. jener Spieler bereits hat.
- Um Wucherung durchzuführen, kannst du ein beliebiges Permanent bestimmen, das eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. 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.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Wucherung durchführst“, wird auch dann ausgelöst, falls du keine Permanente oder Spieler bestimmt hast.
- 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.
- Falls auf einem Permanent jemals gleichzeitig sowohl +1/+1-Marken als auch -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion paarweise entfernt, bis nur noch eine dieser Sorten von Marken auf ihm liegt.

Yuriko, Schatten des Tigers  
*(Alternativer Name: Yuffie Kisaragi)*  
 {1} {U} {B}  
 Legendäre Kreatur — Mensch, Ninja  
 1/3  
 Commander-Ninjutsu {U} {B}  
 Immer wenn ein Ninja, den du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf und nimm sie auf deine Hand.  
 Jeder Gegner verliert Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags jener Karte.

- „Commander-Ninjutsu {U} {B}“ bedeutet „[Kosten], zeige diese Karte aus deiner Hand oder aus deiner Kommandozone offen vor, bringe eine ungeblockte angreifende Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück: Bringe diese Karte getappt und angreifend ins Spiel.“
- Commander-Ninjutsu ist eine Variante von Ninjutsu, die sowohl aus der Kommandozone als auch aus deiner Hand heraus aktiviert werden kann. Wie beim normalen Ninjutsu greift der Ninja den Spieler oder Planeswalker an, den die auf die Hand zurückgenommene Kreatur angegriffen hatte, wenn er ins Spiel kommt.
- Obwohl die Ninjutsu-Fähigkeit die Kreatur angreifend ins Spiel bringt, wurde diese nie als angreifende Kreatur deklariert. (Dies ist u. a. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.)
- Das Aktivieren von Yurikos Commander-Ninjutsu-Fähigkeit ist nicht dasselbe, wie Yuriko als Zauberspruch zu wirken. Um die Fähigkeit zu aktivieren, musst du keine „Commander Tax“ bezahlen, und die Aktivierung dieser Fähigkeit erhöht auch nicht die „Commander Tax“, die du später bezahlen musst.
- Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

## EINSTEIGERPAKET – KARTENSPEZIFISCHES

Beatrix, treue Generalin

{4} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

4/4

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

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du eine beliebige Anzahl an Ausrüstungen, die du kontrollierst, an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, anlegen.

- Du bestimmst, welche Ausrüstungen angelegt werden sollen, sowie Beatrix' letzte Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du bestimmst, welche Ausrüstungen angelegt werden, und dem Zeitpunkt, zu dem sie an die Kreatur deiner Wahl angelegt werden, keine Aktionen ausführen.
- Du kannst Beatrix' letzte Fähigkeit nicht verwenden, um zu versuchen, eine Ausrüstung an eine Kreatur anzulegen, falls die Ausrüstung nicht legal an jene Kreatur angelegt werden kann.

---

Cloud, Held des Planeten

{3} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat, Söldner

4/4

Solange Cloud während deines Zuges ausgerüstet ist, hat er Doppelschlag und Unzerstörbarkeit. (*Diese Kreatur fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu. Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören diese Kreatur nicht.*)

Ausrüsten-Fähigkeiten, die du aktivierst und die Cloud als Ziel haben, kosten beim Aktivieren {2} weniger.

- Clouds letzte Fähigkeit reduziert nur das generische Mana, das du für Ausrüsten-Fähigkeiten aus gibst, die Cloud als Ziel haben. Beispielsweise reduziert sie {2} auf {0}, aber sie hat keine Auswirkungen auf Ausrüsten-Kosten von {G}.
- Manche Ausrüstung-Kreaturenkarten in anderen Sets haben Rekonfigurieren, eine andere Fähigkeit, die sie an eine Kreatur anlegt. Rekonfigurieren ist keine Ausrüsten-Fähigkeit und Rekonfigurieren-Kosten werden nicht von Clouds letzter Fähigkeit reduziert. Varianten von Ausrüsten oder Ausrüsten-Fähigkeiten mit Einschränkungen, wie die „Ausrüsten einer legendären Kreatur“-Fähigkeit des Abrissbirnen-Gewehrarms, sind immer noch Ausrüsten-Fähigkeiten und ihre Kosten werden von Clouds letzter Fähigkeit reduziert.

---

Fatale Umarmung

{3} {B} {B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Ziehe dann für jede Kreatur, die in diesem Zug gestorben ist, eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fatale Umarmung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karten.
-

Ionenschlag  
{3} {R}  
Spontanzauber  
Der Ionenschlag fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte und dem Beherrscher der Kreatur X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Ausrüstungen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie der Ionenschlag verrechnet wird.

---

Lightning, Schutzgardistin  
{2} {R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat  
2/3  
Bedrohlich (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)  
Immer wenn Lightning einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karte spielen, solange du Lightning kontrollierst.

- 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 ein anderer Spieler die Kontrolle über Lightning übernimmt, kannst du keine der ins Exil geschickten Karten spielen, selbst dann nicht, wenn du später wieder die Kontrolle über Lightning übernimmst. Ebenso gilt: Falls Lightning das Spiel verlässt und später wieder ins Spiel kommt, kannst du keine der Karten spielen, die ins Exil geschickt wurden, als sie das erste Mal im Spiel war, da sie ein neues Objekt ist.

---

## KARTENSPEZIFISCHES ZU COMMANDER

Abrissbirnen-Gewehrrarm  
{2}  
Legendäres Artefakt — Ausrüstung  
Die ausgerüstete Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 7/7 und kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.  
Ausrüsten einer legendären Kreatur {3}  
Ausrüsten {7}

- Der Abrissbirnen-Gewehrrarm überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst danach zu wirken beginnen, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur modifizieren, ohne Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft auf bestimmte Werte zu setzen, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
- Sobald eine mit dem Abrissbirnen-Gewehrrarm ausgerüstete Kreatur geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur auf 2 oder weniger nicht dazu, dass die Kreatur ungeblockt wird.

---

Aerith, Letzte des Alten Volks

{2} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker, Druide

3/5

Lebensverknüpfung

*Engel* — Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Falls du in diesem Zug 7 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, bringe jene Karte stattdessen ins Spiel zurück.

- Aeriths letzte Fähigkeit überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Sobald dein Endsegment begonnen hat, ist es zu spät, Lebenspunkte dazuzuerhalten, um diese Fähigkeit auszulösen. Allerdings überprüft der letzte Teil der Fähigkeit, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, falls du also nur 5 Lebenspunkte dazuerhalten hast, wenn dein Endsegment begonnen hat, könntest du noch 2 weitere Lebenspunkte dazuerhalten, während sich die Fähigkeit auf dem Stapel befindet, um die Kreaturenkarte deiner Wahl ins Spiel anstatt auf deine Hand zurückzubringen.

---

Alisaie Leveilleur

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Elf, Zauberer

3/2

Partner von Alphinaud Leveilleur (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Alphinaud Leveilleur aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.*)

Erstschlag

*Doppelzauber* — Der zweite Zauberspruch, den du pro Zug wirkst, kostet beim Wirken {2} weniger.

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Gesamtkosten des zweiten Zauberspruchs, den du pro Zug wirkst.
- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor Alisaie Leveilleur ins Spiel kam, zählen. Falls Alisaie Leveilleur der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
- „Partner von [Name]“ steht für zwei Fähigkeiten. Die erste ist eine ausgelöste Fähigkeit: „Wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl seine Bibliothek nach einer Karte namens [Name] durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf seine Hand nehmen und danach mischen.“
- Beachte, dass der Spieler deiner Wahl seine Bibliothek durchsucht (die von Effekten, z. B: dem des Würgegriffs, betroffen sein kann) und dass die Karte, die er findet, offen vorgezeigt wird, obwohl diese Wörter nicht im Erinnerungstext der Fähigkeit enthalten sind.
- Die zweite Fähigkeit, für die das Schlüsselwort „Partner von [Name]“ steht, modifiziert die Deckbau-Regeln in einer Partie Commander und hat außerhalb von Commander keine Funktion. Falls eine legendäre Kreaturenkarte mit „Partner von [Name]“ dein Commander ist, kann zusätzlich auch die legendäre Kreaturenkarte mit dem genannten Namen dein Commander sein.

- Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Alisaie Leveilleur und Alphinaud Leveilleur deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Weiß und/oder Blau in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Schwarz, Rot oder Grün.
- Beide Commander starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit oder zusammenpassende „Partner von“-Fähigkeiten haben, sowie die Partie beginnt. Eine Kreatur mit einer „Partner von“-Fähigkeit kann keine andere Kreatur als Partner haben als ihren designierten Partner. Der Verlust einer Partner-Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen. Der Effekt des Kommando-Signalturms bringt einen auf deine Hand, nicht beide.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Schlüsselworts „Partner von“ wird in einer Partie Commander trotzdem ausgelöst. Falls dein anderer Commander irgendwie in deine Bibliothek gelangt ist, kannst du ihn finden. Du kannst auch einen anderen Spieler als Ziel bestimmen, unabhängig davon, ob er jene Karte in seiner Bibliothek hat oder nicht.

Alphinaud Leveilleur

{3} {U}

Legendäre Kreatur — Elf, Zauberer

2/4

Partner von Alisaie Leveilleur (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Alisaie Leveilleur aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.*)

Wachsamkeit

*Eukrasie* — Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, ziehe eine Karte.

- Alphinaud Leveilleurs 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.
- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor Alphinaud Leveilleur ins Spiel kam, zählen. Falls Alphinaud Leveilleur der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
- „Partner von [Name]“ steht für zwei Fähigkeiten. Die erste ist eine ausgelöste Fähigkeit: „Wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl seine Bibliothek nach einer Karte namens [Name] durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf seine Hand nehmen und danach mischen.“
- Beachte, dass der Spieler deiner Wahl seine Bibliothek durchsucht (die von Effekten, z. B: dem des Würgegriffs, betroffen sein kann) und dass die Karte, die er findet, offen vorgezeigt wird, obwohl diese Wörter nicht im Erinnerungstext der Fähigkeit enthalten sind.
- Die zweite Fähigkeit, für die das Schlüsselwort „Partner von [Name]“ steht, modifiziert die Deckbau-Regeln in einer Partie Commander und hat außerhalb von Commander keine Funktion. Falls eine legendäre

Kreaturenkarte mit „Partner von [Name]“ dein Commander ist, kann zusätzlich auch die legendäre Kreaturenkarte mit dem genannten Namen dein Commander sein.

- Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Alisaie Leveilleur und Alphinaud Leveilleur deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Weiß und/oder Blau in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Schwarz, Rot oder Grün.
- Beide Commander starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit oder zusammenpassende „Partner von“-Fähigkeiten haben, sowie die Partie beginnt. Eine Kreatur mit einer „Partner von“-Fähigkeit kann keine andere Kreatur als Partner haben als ihren designierten Partner. Der Verlust einer Partner-Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen. Der Effekt des Kommando-Signalturms bringt einen auf deine Hand, nicht beide.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Schlüsselworts „Partner von“ wird in einer Partie Commander trotzdem ausgelöst. Falls dein anderer Commander irgendwie in deine Bibliothek gelangt ist, kannst du ihn finden. Du kannst auch einen anderen Spieler als Ziel bestimmen, unabhängig davon, ob er jene Karte in seiner Bibliothek hat oder nicht.

---

Ardbert, Krieger der Dunkelheit

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Geist, Krieger

2/2

Immer wenn du einen weißen Zauberspruch wirkst, lege auf jede legendäre Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke und sie erhält Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn du einen schwarzen Zauberspruch wirkst, lege auf jede legendäre Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke und sie erhält Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

- Jede von Ardberts Fähigkeiten 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.
-

Auge von Nidhogg

{2} {B}

Legendäre Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur ist ein schwarzer Drache mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/2, hat Flugfähigkeit und Todesberührung und ist angestachelt. *(Sie greift in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)* Wenn das Auge von Nidhogg aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, bringe es auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Das Auge von Nidhogg überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst danach zu wirken beginnen, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur modifizieren, ohne Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft auf bestimmte Werte zu setzen, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
- Das Auge von Nidhogg überschreibt alle Farben und Kreaturentypen der verzauberten Kreatur. Sie ist einfach nur ein schwarzer Drache. Die Kreatur behält alle Übertypen (wie Legendär) sowie alle anderen Kartentypen (wie Verzauberung), die sie hat.
- Das Auge von Nidhogg kann ein Permanent verzaubern, das nur temporär eine Kreatur ist, z. B. ein Fahrzeug. Falls dies geschieht, wird das Auge von Nidhogg als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, sobald das Permanent aufhört, eine Kreatur zu sein.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls das Auge von Nidhogg während desselben Zuges an sie angelegt oder von ihr gelöst wird.
- 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, 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.

---

Auron, legendärer Leibwächter

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Geist, Samurai

2/5

Wachsamkeit

*Holosiderit* — Immer wenn Auron angreift, lege eine +1/+1-Marke auf ihn. Wenn du dies tust, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert und deren Stärke kleiner ist als Aurons Stärke, ins Exil, bis Auron das Spiel verlässt.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Aurons letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine +1/+1-Marke auf ihn legst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
  - Sobald eine Kreatur von der rückwirkend ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurde, spielt es keine Rolle mehr, was mit Aurons Stärke geschieht. Das Reduzieren von Aurons Stärke unter die Stärke der ins Exil geschickten Kreatur führt nicht dazu, dass die ins Exil geschickte Kreatur ins Spiel zurückgebracht wird.
  - Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
  - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- 

Avalanche aus Sektor 7

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Rebell

\*/3

Bedrohlich

Die Stärke von Avalanche aus Sektor 7 ist gleich der Anzahl an Artefakten, die deine Gegner kontrollieren. Immer wenn ein Gegner eine Fähigkeit eines Artefakts, das er kontrolliert, aktiviert, fügt Avalanche aus Sektor 7 jenem Spieler 1 Schadenspunkt zu.

- Die Fähigkeit, die die Stärke von Avalanche aus Sektor 7 bestimmt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.
  - Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
-

Banon, Anführer der Rückkehrer

{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker, Rebell

1/3

*Beten* — Einmal während jedes deiner Züge kannst du von den Karten in deinem Friedhof, die in diesem Zug von irgendwoher außer aus dem Spiel dorthin gelegt wurden, einen Kreaturenzauber wirken.

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

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von Banons erster Fähigkeit gewährten Berechtigung gespielt werden.

---

Barret, Anführer von Avalanche

{2}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Rebell

4/4

Reichweite

*Avalanche!* — Immer wenn eine Ausrüstung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 roten Rebell-Kreaturenspielstein.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du bis zu eine Ausrüstung deiner Wahl, die du kontrollierst, an einen Rebellen deiner Wahl an, den du kontrollierst.

- Du kannst Barrets letzte Fähigkeit nicht verwenden, um zu versuchen, eine Ausrüstung an einen Rebellen anzulegen, falls die Ausrüstung nicht legal an jenen Rebellen angelegt werden kann.

---

Beschwörer-Materia

{2}{G}

Artefakt — Ausrüstung

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

Solange diese Ausrüstung an eine Kreatur angelegt ist, kannst du Kreaturenzauber oben von deiner Bibliothek wirken.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat

Wachsamkeit und „{T}: Erzeuge {G}.“

Ausrüsten {2}

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

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, wenn du mit der zweiten Fähigkeit Zaubersprüche wirkst, und du musst alle Kosten bezahlen, um auf diese Weise Zaubersprüche zu wirken. Um auf diese Weise einen Zauberspruch zu wirken, kannst du alternative Kosten oder optionale zusätzliche Kosten bezahlen, die der Zauberspruch gegebenenfalls hat (wie zum Beispiel Bonuskosten). Du musst alle verpflichtenden zusätzlichen Kosten bezahlen.
- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand. Daher kannst du sie nicht umwandeln, abwerfen oder irgendwelche ihrer Fähigkeiten aktivieren, die aus deiner Hand aktiviert werden könnten.

Beschwörung: Esper Valigarmanda  
 {3} {R}  
 Verzauberungskreatur — Sage, Sceada  
 3/3  
*(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach IV.)*  
 I — Schicke aus jedem Friedhof eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ins Exil.  
 II, III, IV — Erzeuge {R} für jede Sagenmarke auf dieser Sage. Du kannst eine von dieser Sage ins Exil geschickte Spontanzauber- oder Hexereikarte wirken und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um jenen Zauberspruch zu wirken.  
 //  
 Fliegend, Eile

- Die Kapitel-Fähigkeiten II, III und IV von Beschwörung: Esper Valigarmanda sind keine Manafähigkeiten. Sie gehen auf den Stapel und können beantwortet werden.
- Du wirkst den Zauberspruch, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, ihn erst später im Zug zu wirken.

Beschwörung: Ixion  
 {2} {W}  
 Verzauberungskreatur — Sage, Einhorn  
 3/3  
*(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)*  
 I — Aero-Funken — Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis diese Sage das Spiel verlässt.  
 II, III — Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.  
 //  
 Ersts Schlag

- Falls Beschwörung: Ixion das Spiel verlässt, bevor die erste Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, wird das Permanent deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten

Permanent hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.

- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls eine Aura auf diese Weise ins Exil geschickt wird, bestimmt ihr Besitzer, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückkehrt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher zum Beispiel an ein verhülltes Permanent angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.
- Du musst für die zweite oder dritte Kapitel-Fähigkeit von Beschwörung: Ixion keine Ziele bestimmen. Falls du dies jedoch tust und alle Ziele illegal sind, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

---

Beschwörung: König Mogul Mog XII.

{4} {W}

Verzauberungskreatur — Sage, Mogry

4/4

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

I — Erzeuge zwei 1/2 weiße Mogry-Kreaturenspielsteine mit Lebensverknüpfung.

II, III — Immer wenn du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Nicht-Sage-Spielsteins ist, den du kontrollierst.

IV — Lege auf jeden anderen Mogry, den du kontrollierst, zwei +1/+1-Marken.

//

Fliegend, Lebensverknüpfung

- Die von der zweiten und dritten Kapitel-Fähigkeit von Beschwörung: König Mogul Mog XII. 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.
  - Der neue Spielstein kopiert die Originaleigenschaften des kopierten Spielsteins, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat.
  - Der neue Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren oder Ausrüstung daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
  - Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des neuen Spielsteins funktionieren ebenfalls.
-

Beschwörung: Kujata

{5} {R}

Verzauberungskreatur — Sage, Ochse

7/5

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

I — *Blitz* — Diese Kreatur fügt bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl je 3 Schadenspunkte zu.

II — *Eis* — Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl können in diesem Zug nicht blocken.

III — *Feuer* — Wirf eine Karte ab und ziehe dann zwei Karten. Wenn du auf diese Weise eine Karte abwirfst, fügt diese Kreatur jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags jener Karte zu.

//

Verursacht Trampelschaden, Eile

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

---

Beschwörung: Magus-Trio

{4} {G}

Verzauberungskreatur — Sage, Feenwesen

5/5

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

I, II, III — Bestimme per Zufall eines —

- *Vereint euch!* — Lege drei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl.

- *Schützt euch!* — Lege eine Schildmarke auf eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- *Bitte kämpfen* — Diese Kreatur kämpft gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

//

Eile

- Sowie du eine der Kapitel-Fähigkeiten von Beschwörung: Magus-Trio auf den Stapel legst, bestimmst du per Zufall einen Modus. Spieler können auf die Fähigkeit reagieren und wissen, welcher Modus bestimmt wurde.
- Die zufällige Bestimmung des Modus der Kapitel-Fähigkeiten von Beschwörung: Magus-Trio geschieht, bevor Ziele bestimmt werden.
- Im äußerst seltenen Fall, in dem es kein legales Ziel für den ersten oder zweiten Modus gibt, können jene Modi nicht per Zufall bestimmt werden. Da der dritte Modus kein Ziel erfordert, kann er immer bestimmt werden.
- Schildmarken hindern Spieler nicht daran, Kreaturen zu opfern.
- Das Entfernen einer Schildmarke, wenn einem Permanent Schaden zugefügt würde oder es zerstört werden würde, ist nicht dasselbe, wie jenes Permanent zu regenerieren.
- Falls auf einem Permanent, dem Schaden zugefügt würde, mehr als eine Schildmarke liegt, wird der Schaden verhindert, und nur eine Schildmarke wird entfernt.

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

Beschwörung: Valfaris

{4}{U}

Verzauberungskreatur — Sage, Sceda

5/4

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

I — Schallschwinge — Jeder Gegner bestimmt eine Kreatur mit dem höchsten Manabetrag unter den Kreaturen, die er kontrolliert. Bringe sie auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

II, III, IV — Tappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl und lege eine Betäubungsmarke auf sie.

//

Fliegend

- Während Valfors erste Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge eine Kreatur mit dem höchsten Manabetrag unter den Kreaturen, die er kontrolliert, dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Dann werden die bestimmten Kreaturen gleichzeitig auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht.
- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

Beschwörung: Yojinbo

{3}{W}

Verzauberungskreatur — Sage, Samurai

5/5

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

I — Schicke ein Artefakt, eine Verzauberung oder eine getappte Kreatur deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert, ins Exil.

II, III — Bis zu deinem nächsten Zug können Kreaturen dich nicht angreifen, es sei denn, ihr Beherrscher bezahlt {2} für jede jener Kreaturen.

IV — Erzeuge X Schatz-Spielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Gegnern ist, die eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollieren.

//

Wachsamkeit

- In Zügen, in denen der Effekt der zweiten oder dritten Kapitel-Fähigkeit von Beschwörung: Yojinbo angewendet wird, können deine Gegner bestimmen, nicht mit einer Kreatur anzugreifen, die angreifen muss, falls möglich, solange es keinen Spieler, keinen Planeswalker und keine Schlacht gibt, den bzw. die jene Kreatur angreifen könnte, ohne dass Kosten damit verbunden sind.
- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die vierte Kapitel-Fähigkeit von Beschwörung: Yojinbo verrechnet wird.

#### Blaumagier-Stock

{2} {U}

Artefakt — Ausrüstung

Auftragsauswahl

Die ausgerüstete Kreatur erhält +0/+2, ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Zauberer und hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, schicke bis zu eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus dem Friedhof des verteidigenden Spielers ins Exil. Falls du dies tust, kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken, indem du {3} bezahlst, statt ihre Manakosten zu bezahlen.“

*Geist der Whalatee* — Ausrüsten {2}

- Du wirkst die Kopie, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, indem du {3} bezahlst, statt seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, indem du {3} bezahlst, statt seine Manakosten zu bezahlen, kannst du nicht bestimmen, ihn für irgendwelche alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um die Karte 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 ausgeführt werden.

#### Bughenhagen, weiser Ältester

{1} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

1/3

Reichweite

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du eine Kreatur mit Stärke 7 oder mehr kontrollierst, ziehst du eine Karte.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Bughenhagens zweite Fähigkeit überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du eine Kreatur mit Stärke 7 oder mehr kontrollierst. 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 du zu jenem Zeitpunkt keine Kreatur mit Stärke 7 oder mehr kontrollierst, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.

Cait Sith, der Wahrsager

{3} {R}

Legendäre Artefaktkreatur — Katze, Mogry

3/3

*Zufall-Slots* — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wendest du Hellsicht 1 an und schickst dann die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen. Wenn du auf diese Weise eine Karte ins Exil schickst, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich dem Manabetrag jener Karte ist.

- 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.
  - Zu dem Zeitpunkt, zu dem Cait Siths Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Karte ins Exil schickst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
  - Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
  - Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- 

Celes, die Runenritterin

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer, Ritter

4/4

Wenn Celes ins Spiel kommt, wirf eine beliebige Anzahl an Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten plus eine.

Immer wenn eine oder mehrere andere Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen und falls eine oder mehrere davon aus einem Friedhof ins Spiel gekommen sind oder aus einem Friedhof gewirkt wurden, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Du bestimmst, wie viele Karten du abwirfst, sowie Celes' erste Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst auch bestimmen, keine Karten abzuwerfen und nur eine Karte zu ziehen.
- 

Cid, Freiflieger

{1} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Pilot

2/2

Ausrüstung- und Fahrzeug-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

*Sprung* — Während deines Zuges hat Cid Flugfähigkeit. {2}, {T}: Bringe eine Ausrüstung- oder Fahrzeug-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Gesamtkosten von Ausrüstung- und Fahrzeug-Zaubersprüchen, die du wirkst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus Cids erster Fähigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Cloud, Ex-SOLDAT  
 {2}{R}{G}{W}  
 Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat, Söldner  
 4/4  
 Eile  
 Wenn Cloud ins Spiel kommt, lege bis zu eine Ausrüstung deiner Wahl, die du kontrollierst, an ihn an. Immer wenn Cloud angreift, ziehe für jede ausgerüstete angreifende Kreatur, die du kontrollierst, eine Karte. Falls Cloud dann Stärke 7 oder mehr hat, erzeuge zwei Schatz-Spielsteine.

- Du kannst Clouds zweite Fähigkeit nicht verwenden, um zu versuchen, eine Ausrüstung an Cloud anzulegen, falls die Ausrüstung nicht legal an Cloud angelegt werden kann.

Cyan, rachedurstiger Samurai  
 {6}{W}  
 Legendäre Kreatur — Mensch, Samurai  
 3/3  
 Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof {1} weniger.  
 Doppelschlag  
 Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten deinen Friedhof verlassen, lege eine +1/+1-Marke auf Cyan.

- Falls mehrere Kreaturenkarten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird Cyans letzte Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

Das Kriegstriumvirat  
 {3}  
 Legendäre Artefaktkreatur — Gott  
 5/5  
 Fliegend, verursacht Trampelschaden, Eile  
 Solange dein Friedhof weniger als acht Karten enthält, ist Das Kriegstriumvirat keine Kreatur.  
 {T}, mülle eine Karte: Ein Spieler deiner Wahl erzeugt ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Die letzte Fähigkeit des Kriegstriumvirats ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

- Die typverändernde Fähigkeit, die bewirken kann, dass Das Kriegstriumvirat keine Kreatur ist, wirkt nur im Spiel. In anderen Zonen ist es immer eine Kreaturenkarte, unabhängig davon, wie viele Karten dein Friedhof enthält. Es handelt sich immer um einen Kreaturenzauber, solange es auf dem Stapel ist.
- Sowie Das Kriegstriumvirat ins Spiel kommt, bestimmt die Anzahl an Karten in deinem Friedhof, ob Ersatzeffekte, die Kreaturen betreffen, die ins Spiel kommen, auf Das Kriegstriumvirat angewendet werden.
- Wenn Das Kriegstriumvirat ins Spiel kommt, bestimmt die Anzahl an Karten in deinem Friedhof für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, ob eine Kreatur ins Spiel gekommen ist oder nicht.
- Falls Das Kriegstriumvirat keine Kreatur mehr ist, verliert es den Typ Kreatur und den Kreaturentyp Gott. Es ist weiterhin ein legendäres Artefakt.
- Während Das Kriegstriumvirat im Spiel ist, funktionieren seine Fähigkeiten unabhängig davon, ob es eine Kreatur ist.
- Falls Das Kriegstriumvirat angreift oder blockt und aufhört, eine Kreatur zu sein, wird es aus dem Kampf entfernt. Es greift nicht wieder in den Kampf ein, falls es später während desselben Kampfes wieder zu einer Kreatur wird.
- Marken, die auf Das Kriegstriumvirat gelegt werden, bleiben auf ihm liegen, während es keine Kreatur ist, auch falls sie keinen Effekt haben.
- Falls ein Effekt dafür sorgt, dass Das Kriegstriumvirat alle Fähigkeiten verliert, wird seine Fähigkeit, die dafür sorgt, dass es keine Kreatur mehr ist, trotzdem angewendet, falls zutreffend.

Der Falke, restauriertes Luftschiff

{2} {B}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

4/3

Fliegend

Immer wenn Der Falke einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du ihn opfern. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

{4} {B}: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

Bemannen 2

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit von Der Falke ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du den Falken auf diese Weise opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Edgar, der Meistermaschinist

{2}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker, Adliger

2/4

Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen Artefaktzauber aus deinem Friedhof wirken. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, kommt jenes Artefakt getappt ins Spiel.

*Gadgets* — Immer wenn Edgar angreift, erhält er bis zum Ende des Zuges  $+X/+0$ , wobei  $X$  gleich dem höchsten Manabetrag unter den Artefakten ist, die du kontrollierst.

- Du musst trotzdem alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für Artefaktzauber befolgen, die du auf diese Weise aus deinem Friedhof wirkst. Normalerweise kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
  - Edgar muss unter deiner Kontrolle sein, um mit dem Wirken eines Artefaktzaubers mit seiner ersten Fähigkeit zu beginnen, aber er muss nicht während des gesamten Vorgangs unter deiner Kontrolle bleiben oder unter deiner Kontrolle sein, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Falls du beispielsweise Edgar opferst, um zusätzliche Kosten des Zauberspruchs zu bezahlen, oder falls Edgar als Antwort darauf zerstört wird, wird der Zauberspruch trotzdem normal verrechnet.
  - Der Wert von  $X$  wird nur einmal ermittelt, sowie Edgars letzte Fähigkeit verrechnet wird.
  - Falls ein Artefakt, das du kontrollierst,  $\{X\}$  in seinen Manakosten hat, ist  $X$  für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.
- 

Elena, Turks-Rekrutin

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

1/4

Wenn Elena ins Spiel kommt, bringe eine historische Karte deiner Wahl, die kein Assassine ist, aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

Immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst, lege eine  $+1/+1$ -Marke auf Elena.

- Ein historischer Zauberspruch ist ein Zauberspruch, der legendär, ein Artefakt oder eine Sage ist.
  - Einige Fähigkeiten werden ausgelöst, „immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst“. Solch eine Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
  - Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst“, wird nicht ausgelöst, falls eine historische Karte ins Spiel gebracht wird, ohne sie zu wirken.
  - Länderkarten werden niemals gewirkt, also werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst“, nicht ausgelöst, falls du ein legendäres Land spielst. Sie werden auch nicht ausgelöst, falls eine Karte im Spiel in ein legendäres Permanent transformiert.
-

Emet-Selch, der Dritte Sitz  
{2} {U} {B}  
Legendäre Kreatur — Ältester, Zauberer  
3/4

Zaubersprüche, die du aus deinem Friedhof wirkst,  
kosten beim Wirken {2} weniger.  
Immer wenn ein oder mehrere Gegner Lebenspunkte  
verlieren, kannst du eine Spontanzauber- oder  
Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken.  
Falls der Zauberspruch auf deinen Friedhof gelegt  
würde, schicke ihn stattdessen ins Exil. Tue dies nur  
einmal pro Zug.

- Die Kostenreduktion gilt nur für generisches Mana in den Gesamtkosten von Zaubersprüchen, die du aus deinem Friedhof wirkst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten Fähigkeit von Emet-Selch, der Dritte Sitz) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Du bestimmst, ob du die Karte deiner Wahl wirkst, während die zweite Fähigkeit von Emet-Selch, der Dritte, Sitz sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.

---

Esper zu Maginit  
{3} {B}  
Spontanzauber  
Schicke den Friedhof jedes Gegners ins Exil. Wenn du  
dies tust, bestimme bis zu eine Kreaturenkarte deiner  
Wahl, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde.  
Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie der bestimmten  
Karte ist, außer dass er ein Artefakt ist und alle anderen  
Kartentypen verliert.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du Esper zu Maginit wirkst, bestimmst du für den Zauberspruch kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise den Friedhof jedes Gegners ins Exil schickst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der Spielstein genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte zu irgendeinem Zeitpunkt darstellte, bevor sie ins Exil geschickt wurde.
- Der Spielstein ist anstatt seiner anderen Typen ein Artefakt. Dies ist ein kopierbarer Wert des Spielsteins, den andere Effekte kopieren können.
- 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.

---

Estinien Varlineau

{2}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Elf, Krieger

3/3

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf Estinien Varlineau. Er erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

Zu Beginn deiner zweiten Hauptphase ziehst du X Karten und verlierst X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl deiner Gegner ist, denen in diesem Zug von Estinien Varlineau oder einem Drachen Kampfschaden zugefügt wurde.

- Estinien Varlineaus 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.

---

Fandaniel, Ascian der Telophoroi

{4}{B}

Legendäre Kreatur — Ältester, Zauberer

4/5

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, wende Überwachen 1 an.

Zu Beginn deines Endsegments kann jeder Gegner eine von ihm bestimmte Nichtspielsteinkreatur opfern. Jeder Gegner, der dies nicht tut, verliert für jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof 2 Lebenspunkte.

- Fandaniels 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.
- Während Fandaniels zweite Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge bis zu eine Nichtspielsteinkreatur, die geopfert werden soll, dann tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Anschließend werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert. Schließlich verliert jeder Gegner, der auf diese Weise keine Kreatur geopfert hat, für jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof 2 Lebenspunkte.

---

Fürst Jyskal Guado

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Geist, Kleriker

2/1

Fliegend

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug eine Marke auf eine Kreatur gelegt hast, stelle Nachforschungen an. *(Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“)*

- Die letzte Fähigkeit von Fürst Jyskal Guado überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du in diesem Zug eine Marke auf eine Kreatur gelegt hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst

ausgelöst. Sobald dein Endsegment begonnen hat, ist es zu spät, eine Marke auf eine Kreatur zu legen, um diese Fähigkeit auszulösen.

---

G'raha Tia, auferstandener Exeget

{W}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Katze, Zauberer

2/3

Lebensverknüpfung

*Öffnet das Tor* — Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du X Lebenspunkte bezahlen, wobei X gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs ist. Falls du dies tust, erzeuge einen 1/1 farblosen Held-Kreaturespielstein und lege X +1/+1-Marken auf ihn. Tue dies nur einmal pro Zug.

- G'raha Tias 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.
  - Alternative Kosten, zusätzliche Kosten und Kostenreduktionen ändern nicht den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sein Manabetrag basiert immer noch auf seinen Manakosten.
  - Verwende für Zaubersprüche auf dem Stapel mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.
- 

Gatta und Lutz

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

1/1

Aufblitzen

Wenn Gatta und Lutz ins Spiel kommen, bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Falls jener Kreatur in diesem Zug Schaden zugefügt würde, verhindere den Schaden und lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf sie.

- Falls der Kreatur deiner Wahl Schaden, der nicht verhindert werden kann, zugefügt wird, nachdem die letzte Fähigkeit von Gatta und Lutz verrechnet wurde, legst du trotzdem entsprechend viele +1/+1-Marken auf sie.
- 

Gau, verwilderter Junge

{1}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berserker

2/2

*Rage* — Immer wenn Gau angreift, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug eine Karte deinen Friedhof verlassen hat, fügt Gau jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Gaus letzte Fähigkeit überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob in diesem Zug eine Karte deinen Friedhof verlassen hat. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Sobald dein Endsegment begonnen hat, ist es zu spät zu bewirken, dass eine Karte deinen Friedhof verlässt, um diese Fähigkeit auszulösen.
- Falls Gau nicht mehr im Spiel ist, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden die Fähigkeit zufügt.

Geleit ins Abyssum

{1}{W}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit. Falls der Manabetrag der ins Exil geschickten Karte 4 oder mehr ist, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

- Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

General Leo Cristophe

{4}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Wenn General Leo Cristophe ins Spiel kommt, bringe bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Lege dann für jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke auf General Leo Cristophe.

- Falls die Kreaturenkarte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie General Leo Cristophes letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du legst keine +1/+1-Marken auf General Leo Cristophe.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

Gogo, mysteriöser Mime

{3}{R}

Legendäre Kreatur — Zauberer

2/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du Gogo bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer anderen Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, werden lassen, außer dass sein Name Gogo, mysteriöser Mime, ist. Falls du dies tust, erhalten Gogo und jene Kreatur bis zum Ende des Zuges +2/+0 und Eile und greifen in diesem Zug an, falls möglich.

- Gogo kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls Gogo eine legendäre Kreatur kopiert, ist Gogo ebenfalls legendär, aber da sein Name Gogo, mysteriöser Mime, bleibt, führt die „Legendenregel“ nicht dazu, dass eine der beiden Kreaturen auf den Friedhof gelegt wird.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird Gogo zu einer Kopie von (b), mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert Gogo die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit der aufgelisteten Ausnahme.

Heidegger, Shinra-Funktionär  
 {3}{W}  
 Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat  
 3/3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich der Anzahl an Soldaten ist, die du kontrollierst.

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du so viele 1/1 weiße Soldat-Kreaturenspielsteine, wie es Gegner gibt, die mehr Kreaturen kontrollieren als du.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Heideggers erste Fähigkeit verrechnet wird.

Hermes, Leiter von Elpis  
 {3}{U}  
 Legendäre Kreatur — Ältester, Zauberer  
 2/4

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 blauen Vogel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

Immer wenn du mit einem oder mehreren Vögeln angreifst, wende Hellsicht 2 an.

- Hermes' 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.

Hildibrand Manderville

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Detektiv

2/2

Kreaturespielsteine, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

Wenn Hildibrand Manderville stirbt, kannst du ihn bis zum Ende deines nächsten Zuges als Abenteuer aus deinem Friedhof wirken.

//ADV//

Totgesagte leben länger

{2}{B}

Spontanzauber — Abenteuer

Erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-

Kreaturespielstein. (*Schicke diese Karte dann ins Exil.*

*Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.*)

- Du musst die normalen Zeitpunkts-Berechtigungen und Einschränkungen für Totgesagte leben länger einhalten, wenn du das Abenteuer mit der Berechtigung von Hildibrand Mandervilles ausgelöster Fähigkeit wirkst. Du musst seine Manakosten (oder, falls ein anderer Effekt dies erlaubt, alternative Kosten) bezahlen.

---

Hraesvelgr, Hoher Drache

{4}{U}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

5/5

Fliegend, Wachsamkeit, Abwehr {2}

*Shivas Hilfe* — Wenn Hraesvelgr ins Spiel kommt und immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält eine Kreatur deiner Wahl +1/+0 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Hraesvelgrs 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.
- Sobald eine Kreatur geblockt wurde, führt Hraesvelgrs letzte Fähigkeit nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

---

Interceptor, Shadows Hund

{2}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Hund

4/3

Bedrohlich

Assassinen, die du kontrollierst, haben Bedrohlichkeit.

Immer wenn du mit einer oder mehreren legendären Kreaturen angreifst, kannst du {2}{B} bezahlen. Falls du dies tust, bringe diese Karte aus deinem Friedhof getappt und angreifend ins Spiel zurück.

- Sowie Interceptor aufgrund seiner ausgelösten Fähigkeit ins Spiel zurückgebracht wird, bestimmst du, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht er angreift. Es muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den deine legendären Kreaturen angreifen.

- Obwohl Interceptors letzte Fähigkeit dazu führt, dass er angreifend ins Spiel kommt, wurde er nie als eine angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn er angreifend ins Spiel kommt.

Kefka, tanzender Wahn

{5}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

6/6

Während deines Zuges hat Kefka Unzerstörbarkeit.

Zu Beginn deines Endsegments schickst du aus jedem gegnerischen Friedhof eine per Zufall bestimmte Karte ins Exil. Du kannst von den auf diese Weise ins Exil geschickten Karten eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Dann verliert jeder Spieler, der einen Zauberspruch besitzt, den du auf diese Weise gewirkt hast, Lebenspunkte in Höhe seines Manabetrags.

- Du bestimmst, welche Zaubersprüche (falls überhaupt irgendwelche) gewirkt werden, sowie Kefkas letzte Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der jeweiligen Karte abhängen, werden ignoriert.
- Karten, für die du bestimmst, sie nicht zu wirken (oder die du auf diese Weise nicht wirken kannst), bleiben im Exil.
- Du wirkst die Zaubersprüche nacheinander und wählst dabei die Modi, die Ziele und so weiter. Der letzte Zauberspruch, den du wirkst, ist der erste, der verrechnet wird.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Kimahri, tapferer Leibgardist

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Katze, Krieger

3/3

Wachsamkeit

*Feind-Tech* — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine +1/+1-Marke auf Kimahri und tappst eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Dann kannst du Kimahri zu einer Kopie jener Kreatur werden lassen, außer dass sein Name Kimahri, tapferer Leibgardist, ist und er Wachsamkeit und diese Fähigkeit hat.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Kimahris letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du legst keine Marke auf Kimhari und Kimahri wird nicht zu einer Kopie von irgendetwas.

- Kimahri kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird Kimahri zu einer Kopie von (b), mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert Kimahri die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.

#### Krile Baldesion

{W}{U}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Zauberer

2/1

Lebensverknüpfung

*Ätherspur* — Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen. Tue dies nur einmal pro Zug.

- Krile Baldesions 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.
- Verwende für Zaubersprüche auf dem Stapel mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

#### Licht des Stillstands

{3}{U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert  
Wenn diese Aura ins Spiel kommt, entferne die verzauberte Kreatur aus dem Kampf. Ziehe dann für jede getappte Kreatur, die ihr Beherrscher kontrolliert, eine Karte.

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und kann nicht angreifen oder blocken.

- Das Entfernen der verzauberten Kreatur aus dem Kampf führt nicht dazu, dass sie enttappt wird.

Lock, der Schatzjäger  
{1}{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber  
2/3

Lock kann von Kreaturen mit größerer Stärke nicht geblockt werden.

*Rauben* — Immer wenn Lock angreift, millt jeder Spieler eine Karte. Falls auf diese Weise eine Länderkarte gemillt wurde, erzeuge einen Schatz-Spielstein. Bis zum Ende des Zuges kannst du von den gemillten Karten einen Zauberspruch wirken.

- Sobald Lock geblockt wurde, führt das Ändern seiner Stärke oder der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass Lock ungeblockt wird.
- Solange auf diese Weise ein oder mehrere Länder gemillt wurden, erzeugst du einen Schatz-Spielstein. Zusätzliche gemillte Länder außer dem ersten führen nicht dazu, dass du zusätzliche Schätze erzeugst.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen des Zauberspruchs einhalten, den du von den gemillten Karten wirkst.
- Du musst die Kosten bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken. Falls er alternative Kosten hat, kannst du ihn stattdessen für diese Kosten wirken.
- Falls du die Kontrolle über Lock verlierst, nachdem die letzte Fähigkeit ausgelöst wurde, hat das keine Auswirkung auf deine Berechtigung, von den gemillten Karten einen Zauberspruch zu wirken.
- Falls du von den gemillten Karten einen Zauberspruch wirkst und dafür eine andere Berechtigung verwendest, wird Locks Effekt nicht angewendet. Du kannst mit der von Locks letzter Fähigkeit gewährten Berechtigung von den gemillten Karten einen weiteren Zauberspruch wirken.

---

Luftkombattant  
{1}{W}  
Kreatur — Mensch, Soldat  
1/2  
Fliegend  
Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält eine andere angreifende Kreatur deiner Wahl Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.  
Ausrüsten-Fähigkeiten, die du aktivierst und die diese Kreatur als Ziel haben, kosten beim Aktivieren {2} weniger.

- Die letzte Fähigkeit des Luftkombattanten reduziert nur das generische Mana, das du für Ausrüsten-Fähigkeiten aus gibst, die den Luftkombattanten als Ziel haben. Beispielsweise reduziert sie {2} auf {0}, aber sie hat keine Auswirkungen auf Ausrüsten-Kosten von {G}.
- Manche Ausrüstung-Kreaturenkarten in anderen Sets haben Rekonfigurieren, eine andere Fähigkeit, die sie an eine Kreatur anlegt. Rekonfigurieren ist keine Ausrüsten-Fähigkeit und Rekonfigurieren-Kosten werden nicht von der letzten Fähigkeit des Luftkombattanten reduziert. Varianten von Ausrüsten oder Ausrüsten-Fähigkeiten mit Einschränkungen, wie die „Ausrüsten einer legendären Kreatur“-Fähigkeit des Abrissbirnen-Gewehrarms, sind immer noch Ausrüsten-Fähigkeiten und ihre Kosten werden von der letzten Fähigkeit des Luftkombattanten reduziert. (Natürlich ist der Luftkombattant normalerweise nicht legendär, aber irgendwie lässt sich das schon einrichten.)

---

Lulu, strenge Leibgardistin

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

Immer wenn ein Gegner dich angreift, bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die dich angreift. Lege eine Betäubungsmarke auf jene Kreatur.

{3}{U}: Führe Wucherung durch. *(Bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*

- Lulus erste Fähigkeit gilt nur für Kreaturen, die dich angreifen, nicht für Kreaturen die Planeswalker, die du kontrollierst, oder Schlachten, die du beschützt, angreifen.
- 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.

---

Lyse Hext

{1}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Rebell, Mönch

2/2

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

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

Solange du in diesem Zug zwei oder mehr Nichtkreatur-Zaubersprüche gewirkt hast, hat Lyse Hext Doppelschlag.

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Gesamtkosten von Nichtkreatur-Zaubersprüchen, die du wirkst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus Lyse Hexts

zweiter Fähigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

- Nichtkreatur-Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor Lyse Hext ins Spiel gekommen ist, werden für ihre letzte Fähigkeit mitgezählt. Falls Lyse Hext beispielsweise in einem Zug ins Spiel kommt, in dem du bereits zwei Nichtkreatur-Zaubersprüche gewirkt hast, hat sie sofort Doppelschlag.

---

Mog, Mogry-Krieger

{1} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mogry, Krieger

1/2

Lebensverknüpfung

*Tanz* — Zu Beginn deines Endsegments kann jeder Spieler eine Karte abwerfen. Jeder Spieler, der auf diese Weise eine Karte abgeworfen hat, zieht eine Karte. Falls auf diese Weise eine oder mehrere Kreaturenkarten abgeworfen wurden, erzeugst du einen 1/2 weißen Mogry-Kreaturenspielstein mit Lebensverknüpfung. Falls auf diese Weise eine oder mehrere Nichtkreatur-Karten abgeworfen wurden, lege dann auf jeden Mogry, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Solange auf diese Weise mindestens eine Kreaturenkarte abgeworfen wurde, erzeugst du einen Mogry-Spielstein, und solange mindestens eine Nichtkreatur-Karte abgeworfen wurde, legst du eine +1/+1-Marke auf jeden Mogry, den du kontrollierst. Zusätzliche Kreaturenkarten, die außer der ersten abgeworfen werden, führen nicht zu zusätzlichen Mogry-Spielsteinen und zusätzliche Nichtkreatur-Karten, die außer der ersten abgeworfen werden, führen nicht zu zusätzlichen Marken.

---

Papalymo Totolymo

{W} {B}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Zauberer

1/2

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, fügt Papalymo Totolymo jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

{4}, {T}, opfere Papalymo Totolymo: Jeder Gegner, der in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, opfert eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert.

- Papalymo Totolymos 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.
  - Während Papalymo Totolymos zweite Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge, der in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert, dann tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge, der in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, dasselbe. Anschließend werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.
-

Primas Seymor

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Elf, Kleriker

1/3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du so viele +1/+1-Marken, wie Primas Seymors Stärke beträgt, auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

{3}{G}{G}: Monstrum X, wobei X gleich der Anzahl an Marken auf den Kreaturen ist, die du kontrollierst. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege X +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*

- Falls Primas Seymor nicht mehr im Spiel ist, wenn seine erste Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele +1/+1-Marken auf die Kreatur deiner Wahl gelegt werden.
- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Primas Seymors letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Ist eine Kreatur bereits monströs, kann sie nicht erneut monströs werden. Falls die Kreatur bereits monströs ist, wenn die Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.
- Monströs sein ist keine Fähigkeit einer Kreatur. Es ist nur eine Tatsache in Bezug auf diese Kreatur. Falls die Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, oder ihre Fähigkeiten verliert, bleibt sie dennoch monströs.

---

Professor Hojo

{1}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher

2/2

Die erste aktivierte Fähigkeit, die du während deines Zuges aktivierst und die eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, kostet beim Aktivieren {2} weniger.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, das Ziel einer aktivierten Fähigkeit werden, ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
  - Professor Hojos erste Fähigkeit reduziert nur das generische Mana in der ersten aktivierten Fähigkeit, die du während deines Zuges aktivierst und die eine Kreatur als Ziel hat. Beispielsweise reduziert sie Aktivierungskosten von {2} auf {0}, aber sie hat keine Auswirkungen auf Aktivierungskosten von {G}.
  - Professor Hojos letzte Fähigkeit wird vor der aktivierten Fähigkeit, die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls die aktivierte Fähigkeit neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
-

Red XIII, stolzer Krieger

{1} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Bestie, Krieger

3/3

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden

Andere modifizierte Kreaturen, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit und verursachen Trampelschaden. *(Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.)*

*Kosmogedächtnis* — Wenn Red XIII ins Spiel kommt, bringe eine Aura- oder Ausrüstung-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- 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.

---

Rikku, findige Leibgardistin

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

2/3

Immer wenn du eine oder mehrere Marken auf eine Kreatur legst, kann jene Kreatur bis zum Ende des Zuges nicht von Kreaturen geblockt werden, die deine Gegner kontrollieren.

*Klauen* — {1}, {T}: Bewege eine Marke von einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Sobald eine Kreatur geblockt wurde, führt Rikkus erste Fähigkeit nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
- 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.

---

Sabin, monumentaler Mönch

{4} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Mönch

4/3

Doppelschlag

Blitz — {2} {R} {R}, wirf eine Karte ab. *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Blitz-Kosten wirkst, erhält er Eile und „Wenn diese Kreatur stirbt, ziehe eine Karte.“ Opfere die Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments.)*

Du kannst diese Karte mithilfe ihrer Blitz-Fähigkeit aus deinem Friedhof wirken.

- Falls du dich entscheidest, die Blitz-Kosten statt der Manakosten zu bezahlen, wirkst du trotzdem den Zauberspruch. Er geht auf den Stapel und kann beantwortet und neutralisiert werden. Du kannst einen Kreaturenzauber nur dann für seine Blitz-Kosten wirken, falls du ihn sonst auch wirken könntest. Im Normalfall ist das in deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist.
- Falls du die Blitz-Kosten bezahlst, um einen Kreaturenzauber zu wirken, wird dieses Permanent nur geopfert, falls es noch im Spiel ist, wenn die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls es vorher stirbt oder in eine andere Zone bewegt wird, bleibt es, wo es ist.
- Du musst mit einer Kreatur mit Blitz nicht angreifen, es sei denn, eine andere Fähigkeit besagt, dass du angreifen musst.
- Falls eine Kreatur als Kopie einer Kreatur, deren Blitz-Kosten bezahlt wurden, ins Spiel kommt, oder falls sie zu einer Kopie einer solchen Kreatur wird, erhält die Kopie nicht Eile, sie wird nicht geopfert, und ihr Beherrscher zieht keine Karte, wenn sie stirbt.
- Die ausgelöste Fähigkeit, die ihren Beherrscher eine Karte ziehen lässt, wird ausgelöst, wenn sie aus einem beliebigen Grund stirbt, nicht nur wenn du sie während des Endsegments opferst.

#### Schicksalsmünze

{1}{W}

Artefakt

Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, wende

Überwachen 1 an.

{3}{W}, {T}, schicke zwei Kreaturenkarten aus deinem

Friedhof ins Exil, opfere dieses Artefakt: Ein Gegner

bestimmt eine der ins Exil geschickten Karten. Du legst

jene Karte unter deine Bibliothek und bringst die andere

getappt ins Spiel zurück. Du wirst zum Monarchen.

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

Schnaufer

{3}{R}

Hexerei

Jeder Spieler kann seine Hand abwerfen und fünf Karten ziehen. Dann fügt der Schnaufer jedem Gegner, der auf diese Weise seine Hand abgeworfen hat, 5

Schadenspunkte zu.

Rückblende {5}{R} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Ein Spieler kann auch dann bestimmen, seine Hand abzuwerfen, falls er keine Karten auf der Hand hat. Der Schnaufer fügt jenem Spieler trotzdem 5 Schadenspunkte zu, falls er bestimmt, seine leere Hand abzuwerfen.
- 

Schutzmagie

{1}{W}

Spontanzauber

Lege je eine Schildmarke auf bis zu drei Kreaturen deiner Wahl. *(Falls einer Kreatur mit Schildmarke Schaden zugefügt oder sie zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihr.)*

- Schildmarken hindern Spieler nicht daran, Kreaturen zu opfern.
  - Das Entfernen einer Schildmarke, wenn einem Permanent Schaden zugefügt würde oder es zerstört werden würde, ist nicht dasselbe, wie jenes Permanent zu regenerieren.
  - Falls auf einem Permanent, dem Schaden zugefügt würde, mehr als eine Schildmarke liegt, wird der Schaden verhindert, und nur eine Schildmarke wird entfernt.
  - Falls einem Permanent mit einer Schildmarke Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, wird der Schaden zugefügt und eine Schildmarke wird trotzdem entfernt.
  - Eine Kreatur mit Schildmarke kann trotzdem durch zustandsbasierte Aktionen zerstört werden, falls auf ihr Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft vermerkt sind oder falls ihr von einer Quelle mit Todesberührung Schaden zugefügt wurde, der nicht verhindert werden kann.
  - „Schild“ ist keine Fähigkeit, die Kreaturen haben, und Schildmarken sind keine Schlüsselwort-Marken. Falls eine Kreatur mit einer Schildmarke ihre Fähigkeiten verliert, schützt die Schildmarke sie trotzdem wie gehabt.
-

### Segen des Planeten

{4} {G} {G}

#### Spontanzauber

Ziehe X Karten, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrolliert hast, sowie du diesen Zauberspruch gewirkt hast. Falls dieser Zauberspruch aus dem Exil gewirkt wurde, erhältst du zweimal X Lebenspunkte dazu.

Vorherbestimmung {4} {G} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie du den Segen des Planeten wirkst. Es spielt keine Rolle, was danach mit deinen Kreaturen geschieht; der Wert von X ändert sich nicht.
- Da das Ins-Exil-Schicken einer Karte mit Vorherbestimmung aus deiner Hand eine Sonderaktion ist, kannst du es jederzeit tun, wenn du in deinem Zug Priorität hast, auch als Antwort auf Zaubersprüche und Fähigkeiten. Sobald du angekündigt hast, dass du die Aktion ausführst, kann kein anderer Spieler darauf antworten, indem er versucht, die Karte aus deiner Hand zu entfernen.
- Das Wirken einer vorherbestimmten Karte aus dem Exil folgt den Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte. Falls du eine Spontanzauberkarte vorherbestimmst, kannst du sie bereits im Zug des nächsten Spielers wirken. In den meisten Fällen, in denen du eine Karte vorherbestimmst, die kein Spontanzauber ist, musst du bis zu deinem nächsten Zug warten, um sie zu wirken.
- Falls du eine vorherbestimmte Karte aus dem Exil für ihre Vorherbestimmungskosten wirkst, kannst du nicht bestimmen, sie für andere alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

---

### Sephiroth, gefallener Held

{3} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Avatar, Soldat

7/5

*Jenova-Zellen* — Immer wenn Sephiroth angreift, kannst du eine Zellenmarke auf eine Kreatur deiner Wahl legen.

Bis zum Ende des Zuges hat jede modifizierte Kreatur, die du kontrollierst, Basis-Stärke und -Widerstandskraft

7/5. (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

*Reunion* — {3}, opfere eine modifizierte Kreatur: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Sephiroths erste Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
- 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.

Setzer, umherziehender Spieler

{1} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber, Pilot

2/2

Wenn Setzer ins Spiel kommt, erzeuge Die Blackjack, einen legendären 3/3 farblosen Fahrzeug-Artefaktspielstein mit Flugfähigkeit und Bemannen 2. Immer wenn ein Fahrzeug, das du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, wirf eine Münze. Immer wenn du einen Münzwurf gewinnst, erzeuge zwei getappte Schatz-Spielsteine.

- Manche Effekte, die einen Spieler anweisen, eine Münze zu werfen, prüfen nur, ob die Münze Kopf oder Zahl zeigt. Diese Effekte führen normalerweise nicht dazu, dass irgendein Spieler jenen Münzwurf gewinnt oder verliert.

Shadow, mysteriöser Assassine

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

3/3

Todesberührung

*Werfen* — Immer wenn Shadow einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du ein anderes Nichtland-Permanent opfern. Falls du dies tust, ziehst du zwei Karten und jeder Gegner verliert Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags des geopferten Permanents.

- Verwende den Manabetrag, den das geopferte Permanent zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte jeder Gegner verliert.
- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.

Siegfried, berühmter Schwertkämpfer

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Räuber

2/2

Bedrohlich

Wenn Siegfried ins Spiel kommt, millst du drei Karten. Lege dann X +1/+1-Marken auf Siegfried, wobei X das Doppelte der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Siegfrieds letzte Fähigkeit verrechnet wird.

Sin, unendliche Strafe

{5}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Leviathan, Avatar

5/5

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Sowie Sin ins Spiel kommt, entferne alle Marken von einer beliebigen Anzahl an Artefakten, Kreaturen und Verzauberungen. Sin kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich der doppelten Anzahl an Marken ist, die auf diese Weise entfernt wurden.

Wenn Sin stirbt, lege seine Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und mische dann diese Karte in die Bibliothek ihres Besitzers.

- Sins letzte Fähigkeit legt alle Marken, die auf Sin lagen, auf die Kreatur deiner Wahl, nicht nur seine +1/+1-Marken.
- Sins letzte Fähigkeit führt nicht dazu, dass du Marken von Sin auf die Kreatur deiner Wahl bewegst. Stattdessen legst du von jeder Sorte Marke, die auf Sin lagen, 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 kontrollierst („Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt und falls Marken auf ihr lagen, lege jene Marken auf den Ozolithen.“), wenn Sins letzte Fähigkeit verrechnet wird, legst du entsprechend viele Marken jeder Sorte sowohl auf den Ozolithen als auch auf die Kreatur deiner Wahl.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Sins letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Sin bleibt in der Zone, in die er gelegt wurde, als er starb (was normalerweise der Friedhof ist).

---

SOLDAT-Militärprogramm

{2}{W}

Verzauberung

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bestimmst du eines. Falls du einen Commander kontrollierst, kannst du stattdessen beides bestimmen.

- Erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein.
- Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Soldaten, die du kontrollierst.

- Es gibt keinen zusätzlichen Bonus, falls du mehr als einen Commander kontrollierst.
  - Der Commander, den du kontrollierst, muss nicht dein eigener Commander sein.
-

### Sphärobrett

{1}{G}

#### Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

*Fähigkeit freischalten* — Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen +1/+1-Marken liegen, haben Reichweite und verursachen Trampelschaden.

- Sobald eine Kreatur, die aufgrund von der letzten Fähigkeit des Sphärobretts Reichweite hat, eine Kreatur geblockt hat, führt das Entfernen aller +1/+1-Marken von jener Kreatur oder das Entfernen des Sphärobretts aus dem Spiel nicht dazu, dass jene Kreatur aufhört, zu blocken.

---

### Strago und Relm

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

*Skizze und Kunde* — {2}{R}, {T}: Ein Gegner deiner Wahl schickt Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Spontanzauber-, Hexerei- oder Kreaturenkarte ins Exil schickt. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls du auf diese Weise einen Kreaturenzauber wirkst, erhält er Eile und „Zu Beginn des Endsegments opferst du diese Kreatur.“ Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du wirkst die Karte, während die Fähigkeit von Strago und Relm verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu spielen. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von ihrem Typ abhängen, werden ignoriert.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn spielst, 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 der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

---

### Tänzer-Chakrams

{3}{W}

Artefakt — Ausrüstung

*Auftragsauswahl (Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 farblosen Held-Kreaturenspielstein und lege sie dann an ihn an.)*

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2, hat Lebensverknüpfung und „Andere Commander, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 und haben Lebensverknüpfung“ und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Darsteller.

*Krishna* — Ausrüsten {3}

- Die letzte Fähigkeit, die die Tänzer-Chakrams der ausgerüsteten Kreatur gewähren, wird unabhängig davon angewendet, ob die Tänzer-Chakrams an einen Commander angelegt sind.
- 

#### Tapfere Helden

{X}{W}{W}

#### Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, erzeuge X  
1/1 farblose Held-Kreaturespielsteine.

*Leichte Gruppe* — Immer wenn du mit vier oder mehr  
Kreaturen angreifst, wende Hellsicht 2 an und ziehe dann  
eine Karte.

*Volle Gruppe* — Immer wenn du mit acht oder mehr  
Kreaturen angreifst, erhalten jene Kreaturen +4/+4 bis  
zum Ende des Zuges.

- Für die zweite und dritte Fähigkeit der Tapferen Helden spielt es keine Rolle, was mit jenen Kreaturen geschieht, nachdem du mit ihnen angegriffen hast. Sobald die zweite Fähigkeit ausgelöst wurde, wendest du bei ihrem Verrechnen auch dann Hellsicht 2 an und ziehst dann eine Karte, falls eine oder mehrere jener Kreaturen das Spiel verlassen haben oder anderweitig aus dem Kampf entfernt wurden. Ebenso gilt: Sobald die dritte Fähigkeit ausgelöst wurde, erhalten jene Kreaturen bei ihrem Verrechnen auch dann +4/+4, falls eine oder mehrere jener Kreaturen das Spiel verlassen hat. Sämtliche jener Kreaturen, die aus dem Kampf entfernt wurden, aber immer noch im Spiel sind, erhalten trotzdem +4/+4.
  - Obwohl in den Geschichtenelementen der zweiten und dritten Fähigkeit der Tapferen Helden jeweils das Wort „Gruppe“ vorkommt, beziehen sich keine von ihnen auf die Abenteurergruppe eines Spielers (eine Mechanik aus früheren Releases, die den ähnlichen Begriff „vollständige Abenteurergruppe“ verwendete).
- 

#### Tataru Taru

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Berater

0/3

Wenn Tataru Taru ins Spiel kommt, ziehst du eine Karte  
und ein Gegner deiner Wahl kann eine Karte ziehen.

*Schatzmeisterin des Bundes* — Immer wenn ein Gegner  
eine Karte zieht und falls es nicht der Zug jenes Spielers  
ist, erzeuge einen getappten Schatz-Spielstein. Diese  
Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Falls der Gegner deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Tataru Tarus erste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.
-

Terra, Heroldin der Hoffnung

{R}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer, Krieger

3/3

*Trance* — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug millst du zwei Karten. Terra erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn Terra einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du {2} bezahlen. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Stärke 3 oder weniger aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Terras letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {2} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Thancred Waters

{4}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/5

Aufblitzen

*Eid der Leibgardisten* — Wenn Thancred Waters ins Spiel kommt, erhält ein anderes legendäres Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, Unzerstörbarkeit, solange du Thancred Waters kontrollierst.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält Thancred Waters Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Falls Thancred Waters das Spiel verlässt oder du die Kontrolle über ihn verlierst, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, erhält das legendäre Permanent deiner Wahl zu keinem Zeitpunkt Unzerstörbarkeit.
- Thancred Waters 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.

---

Tidus, Yunas Leibgardist

{G}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du eine Marke von einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, auf eine zweite Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bewegen.

*Anfeuern* — Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen Marken liegen, einem Spieler Kampfschaden zufügen, kannst du eine Karte ziehen und Wucherung durchführen. Tue dies nur einmal pro Zug.

- 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.
- 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.

Tifa, die Kampfkünstlerin

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch

4/4

Tumult (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jeden Gegner, den du in diesem Kampf angegriffen hast.*)

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen mit Stärke 7 oder mehr, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Falls es die erste Kampfphase deines Zuges ist, gibt es nach dieser Phase eine zusätzliche Kampfphase.

- Die Höhe des Bonus wird ermittelt, sowie die Tumult-Fähigkeit verrechnet wird. Zähle dazu jeden Gegner, den du mit einer oder mehreren Kreaturen angegriffen hast. Dabei spielt es keine Rolle, ob die angreifenden Kreaturen immer noch angreifen oder noch im Spiel sind. Es spielt auch keine Rolle, ob der Gegner, den du angegriffen hast, noch in der Partie ist.
- Es spielt keine Rolle, mit wie vielen Kreaturen du einen Spieler angegriffen hast. Relevant ist nur, dass du einen Spieler mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast. Falls du beispielsweise einen Spieler mit Tifa und einen weiteren Spieler mit fünf Kreaturen angreifst, erhält Tifa +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
- Tumult wird ausgelöst, falls die Kreatur mit Tumult einen Planeswalker oder eine Schlacht angreift. Allerdings zählt der Effekt nur Gegner (und keine Planeswalker oder Schlachten), die du mit einer Kreatur angegriffen hast, um den Bonus zu ermitteln.
- Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, wurden nie als Angreifer deklariert und zählen daher nicht für den Effekt von Tumult. Ebenso gilt: Falls eine Kreatur mit Tumult angreifend ins Spiel kommt, wird Tumult nicht ausgelöst.
- Tifas letzte Fähigkeit prüft die Stärke jeder einzelnen Kreatur, die einem Spieler Kampfschaden zugefügt hat, nicht ihre Gesamtstärke.

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

Transposition

{2} {B}

Spontanzauber

Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Du verlierst 1 Lebenspunkt. Falls dieser Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt wurde, erzeuge einen 0/1 schwarzen Zauberer-Kreaturespielstein mit „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, fügt dieser Spielstein jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.“

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

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

Twamel, Seymors Butler

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Berater

2/3

Jede andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

{1}, {T}: Führe X Mal Wucherung durch, wobei X gleich der Anzahl an Nichtspielsteinkreaturen ist, die du kontrollierst und die in diesem Zug ins Spiel gekommen sind. *(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.)*

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Twamels letzte Fähigkeit verrechnet wird. Um jenen Wert zu bestimmen, betrachte die Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, und zähle jede davon, die in diesem Zug ins Spiel gekommen ist. Es spielt keine Rolle, ob sie Kreaturen waren, als sie ins Spiel gekommen sind, oder unter wessen Kontrolle sie ins Spiel gekommen sind.
- 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.

---

Ultimative Magie: Meteor

{5} {R}

Hexerei

Ultimative Magie: Meteor fügt jeder Kreatur 7

Schadenspunkte zu. Falls dieser Zauberspruch aus dem

Exil gewirkt wurde, bestimme für jeden Gegner ein

Artefakt oder ein Land, das jener Spieler kontrolliert.

Zerstöre die bestimmten Permanente.

Vorherbestimmung {5} {R} (*Während deines Zuges*

*kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand*

*verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren*

*Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.)*

- Da das Ins-Exil-Schicken einer Karte mit Vorherbestimmung aus deiner Hand eine Sonderaktion ist, kannst du es jederzeit tun, wenn du in deinem Zug Priorität hast, auch als Antwort auf Zaubersprüche und Fähigkeiten. Sobald du angekündigt hast, dass du die Aktion ausführst, kann kein anderer Spieler darauf antworten, indem er versucht, die Karte aus deiner Hand zu entfernen.
  - Das Wirken einer vorherbestimmten Karte aus dem Exil folgt den Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte. Falls du eine Spontanzauberkarte vorherbestimmst, kannst du sie bereits im Zug des nächsten Spielers wirken. In den meisten Fällen, in denen du eine Karte vorherbestimmst, die kein Spontanzauber ist, musst du bis zu deinem nächsten Zug warten, um sie zu wirken.
  - Falls du eine vorherbestimmte Karte aus dem Exil für ihre Vorherbestimmungskosten wirkst, kannst du nicht bestimmen, sie für andere alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
-

Ultimative Magie: Sanctus

{2} {W}

Spontanzauber

Permanente, die du kontrollierst, erhalten

Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Falls dieser Zauberspruch aus dem Exil gewirkt wurde, verhindere allen Schaden, der dir in diesem Zug zugefügt würde.

Vorherbestimmung {2} {W} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Da das Ins-Exil-Schicken einer Karte mit Vorherbestimmung aus deiner Hand eine Sonderaktion ist, kannst du es jederzeit tun, wenn du in deinem Zug Priorität hast, auch als Antwort auf Zaubersprüche und Fähigkeiten. Sobald du angekündigt hast, dass du die Aktion ausführst, kann kein anderer Spieler darauf antworten, indem er versucht, die Karte aus deiner Hand zu entfernen.
- Das Wirken einer vorherbestimmten Karte aus dem Exil folgt den Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte. Falls du eine Spontanzauberkarte vorherbestimmst, kannst du sie bereits im Zug des nächsten Spielers wirken. In den meisten Fällen, in denen du eine Karte vorherbestimmst, die kein Spontanzauber ist, musst du bis zu deinem nächsten Zug warten, um sie zu wirken.
- Falls du eine vorherbestimmte Karte aus dem Exil für ihre Vorherbestimmungskosten wirkst, kannst du nicht bestimmen, sie für andere alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

---

Umaro, tobender Yeti

{5} {R}

Legendäre Kreatur — Yeti, Berserker

6/6

Verursacht Trampelschaden

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bestimmst du per Zufall eines —

- Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +3/+0 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
  - Wirf deine Hand ab und ziehe dann vier Karten.
  - Umaro fügt einem Ziel deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.
- Sowie du Umaros ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel legst, bestimmst du per Zufall einen Modus. Spieler können auf die Fähigkeit reagieren und wissen, welcher Modus bestimmt wurde.
  - Im äußerst seltenen Fall, in dem es kein legales Ziel für den letzten Modus gibt, kann jener Modus nicht bestimmt werden. Die ersten beiden Modi können immer bestimmt werden.
-

Urianger Augurelt

{W}{U}

Legendäre Kreatur — Elf, Berater

1/3

Immer wenn du ein Land aus dem Exil spielst oder einen Zauberspruch aus dem Exil wirkst, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

*Ziehen* — {T}: Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie verdeckt ins Exil schicken.

*Spielen* — {T}: Bis zum Ende des Zuges kannst du von Urianger Augurelt ins Exil geschickte Karten spielen. Zaubersprüche, die du auf diese Weise wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.

- Urianger Augurelts 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. (Das Spielen eines Landes verwendet nicht den Stapel.)
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von Urianger Augurelts letzter Fähigkeit gewährten Berechtigung gespielt werden.
- Falls eine der ins Exil geschickten Karten ein Land ist, kannst du sie nur spielen, wenn du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Die Kostenreduktion gilt nur für generisches Mana in den Gesamtkosten von Zaubersprüchen, die du mit der von Urianger Augurelts letzter Fähigkeit gewährten Berechtigung wirkst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus Urianger Augurelts letzter Fähigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

---

Vincent, rachsüchtiger Büßer

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Assassine

3/3

Bedrohlich

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, lege eine +1/+1-Marke auf Vincent.

*Chaos* — Immer wenn Vincent einem Gegner Kampfschaden zufügt, fügt er jedem anderen Gegner entsprechend viele Schadenpunkte zu, falls Vincents Stärke 7 oder mehr beträgt.

- Der Schaden, den Vincent durch seine letzte Fähigkeit zufügt, ist kein Kampfschaden und führt daher nicht dazu, dass die Fähigkeit erneut ausgelöst wird.
- Für Vincents letzte Fähigkeit spielt es keine Rolle, wie hoch Vincents Stärke ist, wenn er einem Gegner Kampfschaden zufügt; nur seine Stärke, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, zählt. Falls Vincents Stärke beispielsweise 7 war, als er einem Gegner Kampfschaden zugefügt hat, sie aber rechtzeitig auf 6 reduziert wurde, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, fügt er keinen zusätzlichen Schaden zu, wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird.

- Falls Vincent nicht im Spiel ist, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, ob er jedem anderen Gegner Schaden zufügt.

Wakka, treuer Leibgardist

{2}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

4/4

Reichweite, verursacht Trampelschaden

Immer wenn Wakka einem Spieler Kampfschaden zufügt, zerstöre bis zu ein Artefakt deiner Wahl, das jener Spieler kontrolliert, und lege eine +1/+1-Marke auf Wakka.

*Blitzball-Kapitän* — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Marke auf Wakka gelegt wurde, lege auf jede andere Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Du musst für Wakkas zweite Fähigkeit kein Ziel bestimmen. Falls du dies jedoch tust und das Ziel illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du legst keine Marke auf Wakka.
- Wakkas letzte Fähigkeit überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob in diesem Zug eine Marke auf Wakka gelegt wurde. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Sobald dein Endsegment begonnen hat, ist es zu spät, eine Marke auf Wakka zu legen, um diese Fähigkeit auszulösen.

Y'shtola, Untertanin der Nacht

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

Legendäre Kreatur — Katze, Hexenmeister

2/4

Wachsamkeit

Zu Beginn jedes Endsegments und falls ein Spieler in diesem Zug 4 oder mehr Lebenspunkte verloren hat, ziehst du eine Karte.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch mit Manabetrag 3 oder mehr wirkst, fügt Y'shtola jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Y'shtolas zweite Fähigkeit überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob ein Spieler in diesem Zug 4 oder mehr Lebenspunkte verloren hat. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Sobald ein Endsegment begonnen hat, ist es zu spät zu bewirken, dass ein Spieler Lebenspunkte verliert, um diese Fähigkeit auszulösen.
- Y'shtolas 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.
- Verwende für Zaubersprüche auf dem Stapel mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Yuffie, Materia-Jägerin

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ninja

3/3

Ninjutsu {1} {R} (*{1}{R}*), *bringe einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf die Hand zurück: Bringe diese Karte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.*)

Wenn Yuffie ins Spiel kommt, übernimm die Kontrolle über ein Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl, solange du Yuffie kontrollierst. Dann kannst du eine Ausrüstung, die du kontrollierst, an Yuffie anlegen.

- Die Ninjutsu-Fähigkeit kann erst aktiviert werden, nachdem die Blocker deklariert wurden. Vorher sind angreifende Kreaturen weder geblockt noch ungeblockt.
  - Sowie du Yuffies Ninjutsu-Fähigkeit aktivierst, zeigst du Yuffie aus deiner Hand offen vor und nimmst die angreifende Kreatur auf deine Hand zurück. Yuffie wird erst beim Verrechnen der Fähigkeit ins Spiel gebracht. Falls Yuffie vorher deine Hand verlässt, kommt sie gar nicht ins Spiel.
  - Yuffie kommt denselben Spieler, denselben Planeswalker bzw. dieselbe Schlacht angreifend ins Spiel, den bzw. die die zurückgebrachte Kreatur angegriffen hat. Diese Regel gilt spezifisch für Ninjutsu; falls aus anderen Gründen eine Kreatur angreifend ins Spiel gebracht wird, entscheidet der Beherrscher der Kreatur, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht sie angreift.
  - Obwohl Yuffie angreifend ins Spiel kommt, wenn ihre Ninjutsu-Fähigkeit verrechnet wird, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. (Dies ist u. a. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.)
  - Die Ninjutsu-Fähigkeit kann während des Blocker-deklarieren-Segments, während des Kampfschadensegments oder während des Ende-des-Kampfes-Segments aktiviert werden. Falls du bis nach dem Blocker-deklarieren-Segment wartest, fügt Yuffie üblicherweise keinen Kampfschaden zu, weil aller Kampfschaden auf einmal zugefügt wird.
  - Falls mindestens eine Kreatur im Kampf Ersts Schlag oder Doppelschlag hat, kannst du Yuffies Ninjutsu-Fähigkeit während des Ersts Schlag-Kampfschadensegments aktivieren. In diesem Fall wird Yuffie ihren Kampfschaden auch dann während des normalen Kampfschadensegments zufügen, falls sie Ersts Schlag hat.
  - Falls du die Kontrolle über Yuffie verlierst oder sie das Spiel verlässt, bevor ihre letzte Fähigkeit verrechnet wurde, übernimmst du gar nicht die Kontrolle über das Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl.
  - Falls das Ziel von Yuffies letzter Fähigkeit illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du legst keine Ausrüstung an Yuffie an.
  - Du kannst Yuffies letzte Fähigkeit nicht verwenden, um zu versuchen, eine Ausrüstung an Yuffie anzulegen, falls die Ausrüstung nicht legal an Yuffie angelegt werden kann.
-

Yuna, Hohes Medium

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

1/5

*Meister-Ruf* — {T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Kreaturenzauber wirkst, kommt jene Kreatur mit zwei zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel.

Immer wenn ein anderes Permanent, das du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird und falls eine oder mehrere Marken auf ihm lagen, kannst du entsprechend viele +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl legen.

- Yunas letzte Fähigkeit zählt alle Marken, die auf jenem Permanent lagen, nicht nur +1/+1-Marken.
- 

Yunas Entscheidung

{3}{G}

Hexerei

Bestimme eines —

- *Die Pilgerreise fortsetzen* — Opfere eine Kreatur. Falls du dies tust, ziehe eine Karte, dann kannst du eine Kreaturenkarte und/oder eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- *Einen anderen Weg finden* — Bringe eine oder zwei Permanent-Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Eine Länderkarte mit dem ersten Modus von Yunas Entscheidung 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.
- 

Yunas Pfiff

{1}{G}{G}

Spontanzauber

Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst. Nimm sie auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Wenn du auf diese Weise eine Kreaturenkarte aufdeckst, lege auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, X +1/+1-Marken, wobei X gleich dem Manabetrag der aufgedeckten Karte ist.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du Yunas Pfiff wirkst, bestimmst du für ihn kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Kreaturenkarte aufdeckst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
  - Falls die aufgedeckte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
-

© SQUARE ENIX ©2025 Wizards of the Coast LLC. Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Neu-Capenna, Kamigawa, Dominaria, Krieg der Brüder, Phyrexia, Eldraine und Ixalan sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern.