

## Sethinweise zu *Der Herr der Ringe: Geschichten aus Mittelerde*

Zusammengestellt von Eric Levine

Fassung vom Dienstag, 1. Mai 2023

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

*Der Herr der Ringe: Geschichten aus Mittelerde* Karten mit dem Set-Code LTR sind im Format Modern sowie in Commander, Legacy und Vintage erlaubt.

Neue *Der Herr der Ringe: Geschichten aus Mittelerde* Commander-Karten mit dem Set-Code LTC sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code LTC sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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

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

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

---

#### Neue Mechanik: Der Ring führt dich in Versuchung.

Der Eine Ring, der vom Dunklen Herrscher Sauron geschmiedet wurde, ist gleichermaßen mächtig wie gefährlich. Die Mechanik *Der Ring führt dich in Versuchung* erlaubt dir, eine Kreatur als deinen Ringträger zu bestimmen. Jedes Mal, wenn der Ring dich in Versuchung führt, erhält sie eine neue Fähigkeit, die deinen Ringträger verstärkt, während er angreift.

Frodo Beutlin

{G} {W}

Legendäre Kreatur — Halbling, Späher

1/3

Immer wenn Frodo Beutlin oder eine andere legendäre Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, führt der Ring dich in Versuchung.

Solange Frodo dein Ringträger ist, muss er geblockt werden, falls möglich.

Der Ring

Dein Ringträger ist legendär und kann von Kreaturen mit größerer Stärke nicht geblockt werden.

Immer wenn dein Ringträger angreift, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

Immer wenn dein Ringträger von einer Kreatur geblockt wird, opfert der Beherrscher jener Kreatur sie am Ende des Kampfes.

Immer wenn dein Ringträger einem Spieler Kampfschaden zufügt, verliert jeder Gegner 3 Lebenspunkte.

- Sowie der Ring dich in Versuchung führt, erhältst du ein Emblem namens Der Ring, falls du noch keins hast. Dann erhält dein Emblem seine nächste Fähigkeit und du bestimmst eine Kreatur, die du kontrollierst und die dein Ringträger werden (oder bleiben) soll.
- Der Ring kann dich auch in Versuchung führen, falls du keine Kreatur kontrollierst. In diesem Fall werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn der Ring dich in Versuchung führt“, trotzdem ausgelöst.
- Falls die Kreatur, die du als deinen Ringträger bestimmt hast, bereits dein Ringträger war, zählt das trotzdem als das Bestimmen deines Ringträgers für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn du eine Kreatur als deinen Ringträger bestimmst“, oder für Fähigkeiten, die prüfen, welche Kreatur als dein Ringträger bestimmt wurde.
- Der Ring gewährt seine Fähigkeiten der Reihe nach von oben nach unten. Fähigkeiten, die der Ring erhält, behält er bis zum Ende der Partie.
- Jedes Mal, wenn der Ring dich in Versuchung führt, musst du eine Kreatur bestimmen, falls du eine kontrollierst.
- Jeder Spieler kann jeweils nur ein Emblem namens Der Ring und nur einen Ringträger haben.
- Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dazu führen, dass der Ring dich in Versuchung führt, benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls alle Ziele illegal sind, wenn ein solcher Zauberspruch bzw. eine solche Fähigkeit verrechnet werden soll, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Der Ring führt dich nicht in Versuchung.

---

## Neue Mechanik: Ork-Aufmarsch

Aufmarsch ist zurück, allerdings in etwas anderer Gestalt. In *Der Herr der Ringe: Geschichten aus Mittelerde* spiegelt Aufmarsch Saurons stetig wachsende Ork-Armee wider, mit der er ganz Mittelerde unterwerfen und den Einen Ring endlich wieder in seine Gewalt bringen möchte.

Gothmog, Morgul-Leutnant

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Wenn Gothmog, Morgul-Leutnant, ins Spiel kommt, wende Ork-Aufmarsch 1 an. (*Lege eine +1/+1-Marke auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Ork. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturespielstein.*) Kreaturespielsteine, die du kontrollierst, haben Todesberührung.

### Allgemeine Hinweise zu Ork-Aufmarsch:

- Aufmarsch-Fähigkeiten werden nun im Format „[Untertyp]-Aufmarsch N“ dargestellt. Existierende Karten mit Aufmarsch erhalten Errata, sodass sie „Zombie-Aufmarsch N“ haben.
- Ork-Aufmarsch N bedeutet: „Falls du keine Armee-Kreatur kontrollierst, erzeuge einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturespielstein. Dann bestimmst du eine Armee-Kreatur, die du kontrollierst, und legst N +1/+1-Marken auf sie. Falls jene Armee noch kein Ork ist, wird sie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Ork.“
- Zombie-Aufmarsch funktioniert genauso, außer dass du einen 0/0 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein erzeugst, falls du keine Armee kontrollierst. Und falls die Armee-Kreatur, die du bestimmt hast, noch kein Zombie ist, wird sie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Zombie. Wenn du Karten mit Ork-Aufmarsch mit Karten mit Zombie-Aufmarsch kombinierst, kann es passieren, dass du am Ende eine Ork-Zombie-Armee kontrollierst.
- Im seltenen Fall, dass du mehrere Armee-Kreaturen kontrollierst (vielleicht weil du eine Kreatur mit Wandelwicht gespielt hast), während du Ork-Aufmarsch anwendest, bestimmst du, auf welche deiner Armee-Kreaturen du die +1/+1-Marken legst. Falls jene Kreatur kein Ork ist, wird sie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Ork.
- Falls du keine Armee kontrollierst, kommt der Ork-Armee-Kreaturespielstein, den du erzeugst, als 0/0 Kreatur ins Spiel, bevor Marken darauf gelegt werden. Jede Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke ins Spiel kommt, wie die des Mentors der Sanften, sieht den Spielstein als 0/0 Kreatur ins Spiel kommen, bevor er +1/+1-Marken erhält.
- Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten mit Aufmarsch benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls alle Ziele illegal sind, wenn ein solcher Zauberspruch bzw. eine solche Fähigkeit verrechnet werden soll, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Du wendest nicht Ork-Aufmarsch an.
- Manche Karten beziehen sich auf die „aufmarschierte Armee“. Damit ist die Armee gemeint, die du für den Erhalt der Marken bestimmt hast, selbst falls aus irgendeinem Grund keine Marken auf sie gelegt wurden.

---

### Wiederkehrende Mechanik: Speise-Spielsteine

Wenn man ihnen dazu Gelegenheit gibt, essen Hobbits sechs Mahlzeiten am Tag. Bereite ihnen mit ein paar Speise-Spielsteinen ein Festessen zu!

Lutz das Pony  
{3}{W}  
Legendäre Kreatur — Pferd  
1/4

Wenn Lutz das Pony ins Spiel kommt, erzeuge zwei Speise-Spielsteine. *(Sie sind Artefakte mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

Opfere eine Speise: Bis zum Ende des Zuges weist eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu.

### Allgemeine Hinweise zu Speisen:

- Speise ist ein Artefakttyp. Obwohl der Typ auf einigen Kreaturen in anderen Sets zu finden ist, ist er nie ein Kreaturentyp.
- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein. Zum Beispiel kannst du das Lembas, eine Artefaktkarte mit dem Untertyp Speise, opfern, um die letzte Fähigkeit von Lutz dem Pony zu aktivieren.
- Du kannst einen Speise-Spielstein nicht opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du einen Speise-Spielstein nicht opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und zusätzlich damit die letzte Fähigkeit von Lutz dem Pony zu aktivieren.
- Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Speise-Spielsteine erzeugen, benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls alle Ziele illegal sind, wenn ein solcher Zauberspruch bzw. eine solche Fähigkeit verrechnet werden soll, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Du erzeugst keine Speise-Spielsteine.
- Diese köstlichen Karten sind nicht zum Essen gedacht. Auch nicht als zweites Frühstück.

---

### Wiederkehrende Mechanik: Historisch

Die Geschichte von Mittel Erde hat erhebliche Auswirkungen auf die Geschehnisse des Dritten Zeitalters. Dieses Set zollt jener Geschichte mit Karten Tribut, die mit historischen Karten interagieren – das heißt Karten mit dem Übertyp „legendär“, dem Kartentyp „Artefakt“ oder dem Verzauberungstyp „Sage“.

Samweis Gamdschie  
{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Halbling, Gesinde  
2/2

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

Opfere drei Speisen: Bringe eine historische Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. *(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)*

### Allgemeine Hinweise zu „historisch“:

- Eine Karte, ein Zauberspruch oder eine bleibende Karte ist historisch, falls sie den Übertyp „legendär“, den Kartentyp „Artefakt“ oder den Verzauberungstyp „Sage“ hat. Verfügt ein Objekt über mehr als einen dieser Typen, wird es dadurch nicht „historischer“ als andere und erhält auch keine zusätzlichen Boni – ein Objekt ist entweder historisch oder nicht historisch.
- 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, wenn eine Karte im Spiel in eine Karte mit dem Übertyp "legendär", dem Kartentyp „Artefakt“ oder dem Untertyp „Sage“ transformiert.

### Wiederkehrende Mechanik: Typumwandlung

Typumwandlung ist eine Variante der Fähigkeit Umwandlung. „[Typ]umwandlung [Kosten]“ bedeutet: „[Kosten], wirf diese Karte aus deiner Hand ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer [Typ]-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.“ Dieser Typ ist normalerweise ein Untertyp (wie in „Gebirgsumwandlung“), kann aber jeder Kartentyp, Untertyp, Übertyp oder jede Kombination davon (wie in „Standardlandumwandlung“) sein.

Großzügiger Ent  
 {5}{G}  
 Kreatur — Baumhirte  
 5/7  
 Reichweite  
 Wenn der Großzügige Ent ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*  
 Waldumwandlung {1} {1}, wirf diese Karte ab:  
*Durchsuche deine Bibliothek nach einer Wald-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.)*

### Allgemeine Hinweise zu Typumwandlung:

- Im Gegensatz zur normalen Fähigkeit Umwandlung erlaubt dir Typumwandlung nicht, eine Karte zu ziehen. Stattdessen lässt sie dich deine Bibliothek nach einer Karte durchsuchen, die den durch den Namen der Fähigkeit angegebenen Typ oder die entsprechenden Typen hat. Eine Karte mit Standardlandumwandlung lässt dich beispielsweise nach einer Standardland-Karte suchen und eine Karte mit Zaubererumwandlung nach einer Zauberer-Karte.
- Typumwandlung ist eine Variante der Fähigkeit Umwandlung. Jede Fähigkeit, die dadurch ausgelöst wird, dass eine Karte umgewandelt wird, wird auch dann ausgelöst, wenn eine Karte typumgewandelt wird. Jede Fähigkeit, die verhindert, dass eine Umwandlung-Fähigkeit aktiviert wird, verhindert auch, dass eine Typumwandlung-Fähigkeit aktiviert wird.

### Neuer Zyklus legendärer Länder

*Der Herr der Ringe: Geschichten aus Mittelerde* führt einen neuen Zyklus legendärer Länder ein, die getappt ins Spiel kommen, es sei denn, du kontrollierst eine legendäre Kreatur.

Das Auenland  
Legendäres Land  
Das Auenland kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst eine legendäre Kreatur.  
{T}: Erzeuge {G}.  
{1}{G}, {T}, tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst: Erzeuge einen Speise-Spielstein.

- Die legendäre Kreatur muss bereits im Spiel sein, sowie das Land ins Spiel kommt. Falls sie gleichzeitig ins Spiel kommen, kommt das Land getappt ins Spiel.

---

**Neues Fähigkeitswort: Geheimes Konzil**  
**Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Wille des Konzils**  
**Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Dilemma des Konzils**

*In den Der Herr der Ringe: Geschichten aus Mittelerde* Commander-Decks feiert die Konzil-Mechanik ihre Rückkehr und es wird eine neue Variante eingeführt: geheime Abstimmungen.

Elrond vom Weißen Rat  
{3}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Elf, Adliger  
3/3  
*Geheimes Konzil* — Wenn Elrond vom Weißen Rat ins Spiel kommt, stimmt jeder Spieler geheim für Gefährten oder Beistand, dann werden die Stimmen offenbart. Für jede Gefährten-Stimme bestimmt der Spieler, der sie abgegeben hat, eine Kreatur, die er kontrolliert. Du übernimmst die Kontrolle über jede Kreatur, die auf diese Weise bestimmt wurde, und sie erhält „Diese Kreatur kann ihren Besitzer nicht angreifen.“ Lege dann für jede Beistand-Stimme auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

Galadriel, Königin der Elben  
{2}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Elf, Adliger  
4/5  
*Wille des Konzils* — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls in diesem Zug ein anderer Elf unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, stimmt jeder Spieler, beginnend mit dir, für Herrschaft oder Ratschlag. Falls Herrschaft mehr Stimmen erhält, führt der Ring dich in Versuchung, dann legst du eine +1/+1-Marke auf deinen Ringträger. Bei Gleichstand oder falls Ratschlag mehr Stimmen erhält, ziehe eine Karte.

Keines dieser Fähigkeitswörter hat regeltechnische Bedeutung, aber jedes davon kommt in einer anderen Situation zum Einsatz. „Geheimes Konzil“ beschreibt nur Fähigkeiten, die geheime Abstimmungen erfordern. Bei „Wille des

Konzils“ und „Dilemma des Konzils“ wird jeweils offen abgestimmt. „Wille des Konzils“ erscheint auf Karten, die prüfen, welche Option die meisten Stimmen erhält, während „Dilemma des Konzils“ zum Einsatz kommt, wenn es auf die Anzahl an vergebenen Stimmen für jede Option ankommt.

#### Allgemeine Hinweise zu Abstimmungen:

- Um geheim abzustimmen, schreibt jeder Spieler die Option auf, für die er stimmt, ohne sie den anderen zu zeigen. Jeder Spieler hält seine Stimme geheim, bis alle Spieler gleichzeitig ihre Stimme offenbaren.
- Bevor die geheimen Stimmen offenbart werden, kann jeder Spieler ansagen, wie er abzustimmen gedenkt, aber er kann erst offenbaren, wofür er tatsächlich gestimmt hat, wenn alle Stimmen gleichzeitig offenbart werden. Die Spieler dürfen über ihre Abstimmungsabsichten lügen, bevor die Stimmen offenbart werden.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn Spieler eine Abstimmung beenden“, werden ausgelöst, sobald alle Spieler abgestimmt haben oder alle geheimen Stimmen offenbart werden, aber sie werden erst auf den Stapel gelegt, wenn der aktuelle Zauberspruch bzw. die aktuelle Fähigkeit fertig verrechnet wurde.
- Bei offenen Abstimmungen werden die Stimmen in Zugreihenfolge abgegeben, und jeder Spieler weiß, wie die Spieler vor ihm gestimmt haben.
- Jeder Spieler muss für eine der verfügbaren Optionen stimmen. Enthaltungen sind nicht möglich.
- Die Spieler stimmen erst ab, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird. Alle Antworten auf den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit müssen erfolgen, ohne das Ergebnis der Abstimmung zu kennen.
- Die Formulierung „bei Gleichstand“ bezieht sich nur darauf, wenn mehrere Optionen jeweils die meisten Stimmen erhalten haben. Falls zum Beispiel eine Abstimmung unter 5 Spielern mit 3 Optionen mit 3 Stimmen zu 1 Stimme zu 1 Stimme endet, herrscht kein Gleichstand.

---

#### Variante einer wiederkehrenden Mechanik: Partner von [Name]

Die *Der Herr der Ringe: Geschichten aus Mittelerde* Commander-Decks enthalten legendäre Kreaturen mit der Fähigkeit *Partner von [Name]*, einer Variante des Schlüsselworts „Partner“.

Frodo, abenteuerlustiger Hobbit

{W}{B}

Legendäre Kreatur — Halbling, Späher

1/3

Partner von Sam, treuer Leibdiener

Wachsamkeit

Immer wenn Frodo, abenteuerlustiger Hobbit, angreift und falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, führt der Ring dich in Versuchung. Falls dann Frodo dein Ringträger ist und der Ring dich in dieser Partie zweimal oder öfter in Versuchung geführt hat, ziehe eine Karte.

Sam, treuer Leibdiener

{1}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Halbling, Gesinde

2/4

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

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erzeugst du einen Speise-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

Aktiviere Fähigkeiten von Speisen, die du kontrollierst, kosten beim Aktivieren {1} weniger.

### Allgemeine Hinweise zu *Partner von*:

- „Partner von [Name]“ steht für zwei Fähigkeiten. Die erste ist eine ausgelöste Fähigkeit: „Wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl seine Bibliothek nach einer Karte namens [Name] durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf seine Hand nehmen und dann seine Bibliothek 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]“ als dein Kommandeur bestimmt wird, kann auch die legendäre Kreaturenkarte mit dem genannten Namen als dein Kommandeur bestimmt werden. Weitere Informationen zur Spielvariante Commander findest du unter [Wizards.com/Commander](http://Wizards.com/Commander).
- Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist. Falls Frodo, abenteuerlustiger Hobbit, und Sam, treuer Leibdiener, deine Kommandeure sind, kann dein Deck Karten mit weißer, schwarzer und/oder grüner Farbidentität enthalten, jedoch keine Karten mit roter oder blauer.
- Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Kommandeure 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 Kommandeur zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure 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 Kommandeur kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Kommandeure kontrollierst.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Schlüsselworts „Partner von“ wird in einer Partie Commander trotzdem ausgelöst. Falls dein anderer Kommandeur 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.

---

## Wiederkehrende Mechanik: Der Monarch

Mit *Der Herr der Ringe: Geschichten aus Mittelerde* Commander-Decks kehrt außerdem der beliebteste Status überhaupt zurück: der Monarch! Solange du der Monarch bist, ziehst du in deinen Zügen eine zusätzliche Karte, allerdings darfst du dich nicht wundern, wenn die anderen Spieler sich dann gegen dich verschwören, um dir den Thron zu rauben.

Aragorn, König von Gondor  
{1}{U}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger  
4/4  
Wachsamkeit, Lebensverknüpfung  
Wenn Aragorn, König von Gondor, ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.  
Immer wenn Aragorn angreift, kann bis zu eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht blocken. Falls du der Monarch bist, können Kreaturen in diesem Zug nicht blocken.

### Allgemeine Hinweise zu Monarch:

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sobald ein Effekt einen Spieler zum Monarchen macht, hat die Partie ab diesem Zeitpunkt immer genau einen Monarchen. Sowie ein Spieler zum Monarchen wird, hört der aktuelle Monarch (falls es einen gibt) auf, Monarch zu sein.
- 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.

---

## **DER HERR DER RINGE: GESCHICHTEN AUS MITTELERDE HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:**

Adler des Nordens

{5}{W}

Kreatur — Vogel, Soldat

3/3

Fliegend

Wenn die Adler des Nordens ins Spiel kommen, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 und Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

Ebenenumwandlung {1} (*{1}*), *wirf diese Karte ab:*

*Durchsuche deine Bibliothek nach einer Ebene-Karte,*

*zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.)*

- Die ausgelöste Fähigkeit der Adler des Nordens betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Jegliche Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, werden nicht betroffen.
- 

Andúril, Flamme des Westens

{3}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+1.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, erzeuge zwei getappte 1/1 weiße Geist-Kreaturens spielsteine mit Flugfähigkeit. Falls jene Kreatur legendär ist, erzeuge stattdessen zwei getappte und angreifende solcher Spielsteine.

Ausrüsten {2}

- Falls die ausgerüstete Kreatur legendär ist, bestimmt Andúri ls Beherrscher, welchen Spieler oder Planeswalker bzw. welche Schlacht die Geist-Spielsteine angreifen. Jeder Geist-Spielstein kann einen anderen Spieler oder Planeswalker bzw. eine andere Schlacht angreifend ins Spiel kommen. Dabei muss es sich nicht um denselben Spieler oder Planeswalker bzw. dieselbe Schlacht handeln, den bzw. die die ausgerüstete Kreatur angreift.
  - Ist Andúril an eine Kreatur angelegt, die ein Gegner kontrolliert, ist es Andúri ls Beherrscher, der jedes Mal, wenn jene Kreatur angreift, zwei getappte Geist-Spielsteine erzeugt. Die Geister kommen jedoch nicht angreifend ins Spiel, auch wenn die Kreatur legendär ist.
-

Aragorn der Einiger

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

5/5

Immer wenn du einen weißen Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.

Immer wenn du einen blauen Zauberspruch wirkst, wende Hellsicht 2 an.

Immer wenn du einen roten Zauberspruch wirkst, fügt Aragorn der Einiger einem Gegner deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Immer wenn du einen grünen Zauberspruch wirkst, erhält eine Kreatur deiner Wahl +4/+4 bis zum Ende des Zuges.

- Falls du einen mehrfarbigen Zauberspruch wirkst, können mehr als eine Fähigkeit von Aragorn dem Einiger ausgelöst werden. In jenem Fall bestimmst du die Reihenfolge, in der die Fähigkeiten auf den Stapel gelegt werden.

---

Arwen Undómiel

{G}{U}

Legendäre Kreatur — Elf, Adliger

2/2

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

{4}{G}{U}: Hellsicht 2.

- Du führst zuerst Hellsicht komplett durch, bevor du ein Ziel für Arwens erste Fähigkeit bestimmst.

---

Arwen, sterbliche Königin

{1}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Elf, Adliger

2/2

Arwen, sterbliche Königin, kommt mit einer Unzerstörbar-Marke ins Spiel.

{1}, entferne eine Unzerstörbar-Marke von Arwen: Eine andere Kreatur deiner Wahl erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Lege eine +1/+1-Marke und eine Lebensverknüpfung-Marke auf jene Kreatur und eine +1/+1-Marke und eine Lebensverknüpfung-Marke auf Arwen.

- Du entfernst die Unzerstörbar-Marke von Arwen als Kosten, um ihre zweite Fähigkeit zu aktivieren. Sollten auf Arwen zuvor im Zug 2 Schadenspunkte vermerkt worden sein, wird sie zerstört, bevor du eine +1/+1-Marke auf sie legen kannst, weil tödlicher Schaden auf ihr vermerkt ist.
  - Falls das Ziel von Arwens zweiter Fähigkeit illegal ist, sowie sie verrechnet werden soll, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Du legst dann keine Marken auf Arwen.
-

Aufstieg des Hexenkönigs

{2} {B} {G}

Hexerei

Jeder Spieler opfert eine Kreatur. Falls du auf diese Weise eine Kreatur geopfert hast, kannst du eine andere bleibende Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

- Zuerst bestimmt der aktive Spieler, welche Kreatur geopfert werden soll. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden all jene Kreaturen gleichzeitig geopfert.
- Du bestimmst, welche bleibende Karte (falls überhaupt) du ins Spiel zurückbringst, sowie der Aufstieg des Hexenkönigs verrechnet wird, nachdem bleibende Karten geopfert wurden.
- Du kannst nicht dieselbe bleibende Karte zurückbringen, die du geopfert hast.

---

Bauer aus dem Ostviertel

{2} {W}

Kreatur — Halbling, Gesinde

2/3

Wenn der Bauer aus dem Ostviertel ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. Wenn du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jede Speise, die du kontrollierst. *(Ein Speise-Spielstein ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit des Bauers aus dem Ostviertel ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise einen Speise-Spielstein erzeugst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Bogen der Galadrim

{2} {G}

Artefakt — Ausrüstung

Aufblitzen

Wenn der Bogen der Galadrim ins Spiel kommt, lege ihn an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Enttappe die Kreatur.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+2 und hat Reichweite.

Ausrüsten {2} ({2}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Eine Ausrüstung mit ihrer ausgelösten Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit anzulegen ist nicht dasselbe, wie ihre Ausrüsten-Fähigkeit zu verwenden. Du bezahlst kein Mana für das Anlegen, und die Zeitpunkts-Einschränkungen für Ausrüsten-Fähigkeiten werden nicht angewendet.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, bleibt die Ausrüstung gelöst im Spiel und keine Kreaturen werden enttappt.
- Der Bogen der Galadrim kommt nicht an eine Kreatur angelegt ins Spiel. Stattdessen kommt die Ausrüstung ins Spiel, und dann legt eine ausgelöste Fähigkeit sie an eine Kreatur an. Du kannst den Bogen der Galadrim auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.

Boromir, Wächter des Turms

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Wachsamkeit

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt und falls für ihn beim Wirken kein Mana ausgegeben wurde, neutralisiere den Zauberspruch.

Opfere Boromir, Wächter des Turms: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Der Ring führt dich in Versuchung.

- Spieler können Zaubersprüche wirken, von denen sie wissen, dass Boromir, Wächter des Turms, sie neutralisieren wird. Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Zaubersprüche gewirkt werden, werden ausgelöst und gegebenenfalls verrechnet, und alle Effekte, die gewirkte Zaubersprüche zählen, zählen diese Zaubersprüche trotzdem gegebenenfalls mit.
- Falls ein Zauberspruch mit alternativen Kosten, die Mana enthalten (wie bei Rückblende), gewirkt wird, wird Boromirs zweite Fähigkeit nicht ausgelöst und sie neutralisiert jenen Zauberspruch nicht. Ebenso gilt: Falls ein Zauberspruch gewirkt wird, ohne seine Manakosten zu bezahlen, aber der Spieler Mana für zusätzliche Kosten wie Bonuskosten oder wegen eines Dorns aus Amethyst ausgegeben hat, wird Boromirs zweite Fähigkeit nicht ausgelöst und sie neutralisiert jenen Zauberspruch nicht.

Buch von Mazarbul

{2} {R}

Verzauberung — Sage

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

I — Ork-Aufmarsch 1. *(Lege eine +1/+1-Marke auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Ork. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturespielstein.)*

II — Ork-Aufmarsch 2.

III — Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Kapitel-Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Jegliche Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, werden nicht betroffen.

Butterblume, Wirt aus Bree  
{2} {G} {W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Gesinde  
3/3  
Zu Beginn deines Endsegments und falls du keine Speise kontrollierst, erzeuge einen Speise-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

- Die Fähigkeit von Butterblume, Wirt aus Bree, prüft, ob du zu Beginn deines Endsegments eine Speise kontrollierst. Falls du dies tust, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
  - Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, du jedoch eine Speise kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Es wird keine Speise erzeugt.
- 

Celeborn der Weise  
{3} {G}  
Legendäre Kreatur — Elf, Adliger  
3/3  
Immer wenn du mit einem oder mehreren Elfen angreifst, wende Hellsicht 1 an.  
Immer wenn du Hellsicht anwendest, erhält Celeborn der Weise für jede Karte, die du dir auf diese Weise mit Hellsicht angeschaut hast, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Die erste Fähigkeit von Celeborn dem Weisen lässt dich nur einmal Hellsicht 1 anwenden, immer wenn du mit einem oder mehreren Elfen angreifst, unabhängig davon, mit wie vielen Elfen und wie viele Spieler du angreifst.
  - Die letzte Fähigkeit von Celeborn dem Weisen prüft die Anzahl an Karten, die du tatsächlich angeschaut hast. Falls du zum Beispiel Hellsicht 3 anwenden solltest, aber nur zwei Karten in deiner Bibliothek hast, würde Celeborn +2/+2 erhalten.
- 

Das Badelied  
{3} {U}  
Verzauberung — Sage  
(*Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.*)  
I, II — Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.  
III — Mische eine beliebige Anzahl an Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof in deine Bibliothek. Erzeuge {U} {U}.

- Die letzte Kapitel-Fähigkeit des Badelieds ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Du kannst für die letzte Kapitel-Fähigkeit des Badelieds auch keine Ziele bestimmen, nur um {U} {U} zu erzeugen. Falls du jedoch Ziele bestimmst und alle jene Ziele illegal sind, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. In diesem Fall erzeugst du auch nicht {U} {U}.

---

Den Feind herausfordern

{2} {U} {U}

Spontanzauber

Bringe einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, und den bzw. die ein Gegner kontrolliert, auf die Hand seines bzw. ihres Besitzers zurück. Du kannst einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit gleichem oder niedrigerem Manabetrag aus deiner Hand wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen.

- Ein Zauberspruch, der auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wird, wird vom Stapel entfernt und daher nicht verrechnet. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, sondern existiert einfach nicht mehr. Dies funktioniert daher auch gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.
- Falls ein Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten auf diese Weise auf die Hand eines Spielers zurückgebracht wird, wird beim Bestimmen seines Manabetrags für {X} jener Wert herangezogen, der beim Wirken des Zauberspruchs bestimmt wurde.
- Falls eine bleibende Karte mit {X} in ihren Manakosten auf diese Weise auf die Hand eines Spielers zurückgebracht wird, ist beim Bestimmen ihres Manabetrags der Wert für {X} gleich 0.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.

---

Den Ring anstecken

{1} {W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du besitzt, ins Exil und bringe sie dann unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück. Der Ring führt dich in Versuchung.

- Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickten Kreaturen angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickten Kreaturen angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf den ins Exil geschickten Kreaturen liegen, hören auf zu existieren.
  - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
  - Du kannst eine Kreatur, die du besitzt, aber nicht kontrollierst, als Ziel von Den Ring anstecken bestimmen.
-

Denethor, Herrschender Truchsess

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

2/4

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur unter deiner Kontrolle gestorben ist, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.

{2}, opfere eine andere Kreatur: Jeder Gegner verliert 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Denethor, Herrschender Truchsess, muss nicht im Spiel gewesen sein, als die Kreatur gestorben ist. Falls beispielsweise eine Kreatur während des Kampfes in deinem Zug stirbt und du Denethor, Herrschender Truchsess, während deiner zweiten Hauptphase wirkst, wird seine erste Fähigkeit zu Beginn deines Endsegments ausgelöst.
- Die erste Fähigkeit von Denethor, Herrschender Truchsess, wird während deines Endsegments nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen in diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben sind. Falls jedoch in diesem Zug bisher noch keine Kreaturen unter deiner Kontrolle gestorben sind, sowie dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, eine Kreatur unter deiner Kontrolle während des Endsegments rechtzeitig sterben zu lassen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.

---

Der Alte Weidenmann

{2}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Baumhirte

\*/\*

Stärke und Widerstandskraft des Alten Weidenmanns sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst. Immer wenn der Alte Weidenmann angreift, kannst du eine andere Kreatur oder einen Spielstein opfern. Wenn du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Alten Weidenmanns ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Kreatur oder einen Spielstein 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.

---

Der Balrog, Durins Fluch

{5}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Avatar, Dämon

7/5

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede bleibende Karte, die in diesem Zug geopfert wurde, {1} weniger.

Eile

Der Balrog, Durins Fluch, kann nicht geblockt werden, außer von legendären Kreaturen.

Wenn Der Balrog stirbt, zerstöre ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert.

- Die erste Fähigkeit Des Balrogs, Durins Fluch, kann seine Kosten nicht unter  $\{B\}\{R\}$  reduzieren.
- Die erste Fähigkeit des Balrogs zählt jede bleibende Karte, die in diesem Zug von einem beliebigen Spieler geopfert wurde.

#### Der Eine Ring

{4}

Legendäres Artefakt

Unzerstörbar

Wenn Der Eine Ring ins Spiel kommt und falls du ihn gewirkt hast, erhältst du bis zu deinem nächsten Zug Schutz vor allem.

Zu Beginn deines Versorgungssegments verlierst du für jede Bürdemarka auf dem Einen Ring 1 Lebenspunkt.

{T}: Lege eine Bürdemarka auf den Einen Ring und ziehe dann für jede Bürdemarka auf dem Einen Ring eine Karte.

- Falls ein Spieler Schutz vor allem hat, bedeutet das drei Dinge: (1) Jeglicher Schaden, der dem Spieler zugefügt würde, wird verhindert. (2) Auren können nicht an den Spieler angelegt werden. (3) Der Spieler kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.
- Nur die oben genannten Ereignisse werden verhindert oder illegal. Ein Effekt, der dich nicht als Ziel hat, könnte beispielsweise immer noch dafür sorgen, dass du Karten abwirfst. Kreaturen können dich immer noch angreifen, solange du Schutz vor allem hast, obwohl Kampfschaden, den sie dir zufügen würden, verhindert wird.
- Dadurch, dass du Schutz vor allem erhältst, hat ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel, falls er bzw. sie dich als Ziel hat. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit illegal sind, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht verrechnet, und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein, auch nicht Effekte, die nichts mit dem Ziel zu tun haben. Falls zumindest ein Ziel noch legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit bei den verbleibenden legalen Zielen so viel wie möglich, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.
- Schutz vor allem verhindert normalerweise Schaden, falls er dir zugefügt würde, aber mancher Schaden kann nicht verhindert werden. In diesem Fall reduziert jener Schaden deinen Lebenspunktstand wie gewohnt.

#### Der Schicksalsberg

Legendäres Land

{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge {B} oder {R}.

{1}{B}{R}, {T}: Der Schicksalsberg fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

{5}{B}{R}, {T}, opfere Den Schicksalsberg und ein legendäres Artefakt: Bestimme bis zu zwei Kreaturen und zerstöre dann den Rest. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Für die letzte Fähigkeit werden keine der bestimmten Kreaturen zu Zielen der Fähigkeit. Du kannst zum Beispiel Kreaturen mit Verhülltheit bestimmen.

Der Wächter im Wasser  
{3}{U}{U}  
Legendäre Kreatur — Krake  
9/9

Der Wächter im Wasser kommt getappt mit neun Betäubungsmarken ins Spiel. *(Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

Immer wenn du während des Zuges eines Gegners eine Karte ziehst, erzeuge einen 1/1 blauen Tentakel-Kreaturespielstein.

Immer wenn ein Tentakel, den du kontrollierst, stirbt, enttappe bis zu einen Kraken deiner Wahl und lege eine Betäubungsmarke auf bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist.

- Für die letzte Fähigkeit kann der Krake deiner Wahl der Wächter im Wasser sein (und wird es wahrscheinlich auch sein). Falls er das ist und falls mindestens eine Betäubungsmarke auf ihm liegt, entfernst du eine Betäubungsmarke von ihm, anstatt ihn zu enttappen.

---

Du kannst nicht vorbei!  
{W}  
Spontanzauber  
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die in diesem Zug eine legendäre Kreatur geblockt hat oder von einer legendären Kreatur geblockt wurde.

- Du kannst nicht vorbei! kann sowohl eine Kreatur als Ziel haben, die gerade eine legendäre Kreatur blockt oder von einer geblockt wird, als auch eine Kreatur, die in diesem Zug eine legendäre Kreatur geblockt hat oder von einer geblockt wurde.
- Du kannst nicht vorbei! prüft nur, ob die zweite Kreatur in dem Moment eine legendäre Kreatur war, in dem sie von der als Ziel bestimmten Kreatur geblockt wurde oder diese geblockt hat. Falls jene legendäre Kreatur zu einer nichtlegendären Kreatur geworden ist (vielleicht, weil sie nicht mehr dein Ringträger ist) oder das Spiel verlassen hat, kann Du kannst nicht vorbei! die erste Kreatur trotzdem als Ziel haben.

---

Durins Tor  
{3}{R}{G}  
Legendäres Artefakt  
Immer wenn du angreifst, wende Hellsicht 2 an. Dann kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek aufdecken. Falls es eine Kreaturenkarte ist, bringe sie getappt und angreifend ins Spiel. Bis zu deinem nächsten Zug verursacht sie Trampelschaden, falls du einen Zwerg kontrollierst, und erhält Fluchsicherheit, falls du einen Elfen kontrollierst.

- Falls die Kreatur, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, ein Zwerg und/oder ein Elf ist, sieht Durins Tor sie, wenn es prüft, ob du einen Zwerg oder Elfen kontrollierst.
-

### Elfische Gesänge

{3}{G}

#### Verzauberung

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

Du kannst Kreaturenzauber oben von deiner Bibliothek wirken.

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

- Du kannst dir 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 einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Die Elfischen Gesänge ändern allerdings nicht den Zeitpunkt, zu dem du Kreaturenzauber wirken kannst. Normalerweise bedeutet das während deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist, obwohl Aufblitzen dies ändern kann.
- Du bezahlst ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand. Deshalb kannst du andere Aktionen, die normalerweise aus deiner Hand erlaubt wären, nicht ausführen, z. B. das Abwerfen aufgrund eines Effekts oder das Aktivieren einer Umwandlung-Fähigkeit.

---

### Elrond, Meister der Heilung

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Elf, Adliger

4/4

Immer wenn du Hellsicht anwendest, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu X Kreaturen deiner Wahl, wobei X gleich der Anzahl an Karten ist, die du dir auf diese Weise mit Hellsicht angeschaut hast.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, kannst du eine Karte ziehen.

- Die erste Fähigkeit von Elrond, Meister der Heilung, prüft die Anzahl an Karten, die du tatsächlich angeschaut hast. Falls du zum Beispiel Hellsicht 3 anwenden solltest, aber nur zwei Karten in deiner Bibliothek hast, wäre X gleich 2.
  - Falls zwei Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen +1/+1-Marken liegen, das Ziel desselben Zauberspruchs bzw. derselben Fähigkeit werden, den bzw. die ein Gegner kontrollierst, wird die letzte Fähigkeit von Elrond, Meister der Heilung, zweimal ausgelöst.
-

### Entische Wiederherstellung

{2} {G}

#### Spontanzauber

Opfere ein Land. Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach. Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, durchsuche deine Bibliothek stattdessen nach bis zu drei Standardland-Karten, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Du opferst die Länder als Teil der Verrechnung der Entischen Wiederherstellung. Es sind keine zusätzlichen Kosten. Falls die Entische Wiederherstellung neutralisiert wird, opferst du keine Länder.

---

### Éomer, Marschall von Rohan

{2} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

4/4

#### Eile

Immer wenn eine oder mehrere andere angreifende legendäre Kreaturen, die du kontrollierst, sterben, enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Falls Éomer, Marschall von Rohan, und eine oder mehrere angreifende legendäre Kreaturen gleichzeitig sterben (wahrscheinlich durch Kampfschaden), wird die letzte Fähigkeit von Éomer, Marschall von Rohan, ausgelöst.
- Die ausgelöste Fähigkeit von Éomer, Marschall von Rohan, 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.

---

### Éowyn, furchtlose Ritterin

{2} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

3/4

#### Eile

Wenn Éowyn, furchtlose Ritterin, ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl mit größerer Stärke, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil. Legendäre Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten bis zum Ende des Zuges Schutz vor jeder Farbe jener Kreatur.

- Éowyn, furchtlose Ritterin, prüft die Farben der Kreatur in dem Moment, bevor sie das Spiel verlassen hat. Diese können sich von den Farben der Kreaturenkarte im Exil unterscheiden (zum Beispiel, falls im Spiel ein Kopiereffekt auf sie angewendet wurde).
-

Éowyn, Herrin von Rohan  
{2} {W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger  
2/4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges entweder Erstschlag oder Wachsamkeit (du entscheidest). Falls jene Kreatur ausgerüstet ist, erhält sie stattdessen bis zum Ende des Zuges Erstschlag und Wachsamkeit. Ausrüsten-Fähigkeiten, die du aktivierst, kosten beim Aktivieren {1} weniger.

- Die letzte Fähigkeit von Éowyn, Herrin von Rohan, reduziert nur das generische Mana in Ausrüsten-Fähigkeiten. Beispielsweise reduziert sie Ausrüsten-Kosten von {1} 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 von Éowyn, Herrin von Rohan, reduziert. Varianten von Ausrüsten oder Ausrüsten-Fähigkeiten mit Einschränkungen, wie die „Ausrüsten eines Menschen“-Fähigkeit der Klinge der Dúnedain, sind immer noch Ausrüsten-Fähigkeiten und ihre Kosten werden von der letzten Fähigkeit von Éowyn, Herrin von Rohan, reduziert.

---

Erebor-Flammenschmiedin  
{1} {R}  
Kreatur — Zwerg, Handwerker  
2/1

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, fügt die Erebor-Flammenschmiedin jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Erebor-Flammenschmiedin wird vor dem Zauberspruch, der die Fähigkeit ausgelöst hat, verrechnet.

---

Erkenbrand, Herr von Westfold  
{3} {R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat  
3/3

Immer wenn Erkenbrand, Herr von Westfold, oder ein anderer Mensch unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Erkenbrand, Herr von Westfold, betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Jegliche Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, werden nicht betroffen.
-

### Fällen des Entwalds

{3} {R} {R}

#### Hexerei

Opfere eine beliebige Anzahl an Ländern. Decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf, wobei X gleich der Anzahl an Ländern ist, die auf diese Weise geopfert wurden. Bestimme eine beliebige Anzahl an Artefakt- und/oder Länderkarten, die auf diese Weise aufgedeckt wurden. Bringe alle auf diese Weise bestimmten Nichtland-Karten ins Spiel, bringe dann alle auf diese Weise bestimmten Länderkarten getappt ins Spiel und lege dann den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Du opferst die Länder als Teil der Verrechnung des Fällens des Entwalds. Es sind keine zusätzlichen Kosten. Falls das Fällen des Entwalds neutralisiert wird, opferst du keine Länder.
- Fähigkeiten, die während der Verrechnung des Fällens des Entwalds ausgelöst werden, warten darauf, auf den Stapel gelegt zu werden, bis alles ins Spiel gebracht wurde und die Verrechnung abgeschlossen ist. Der Spieler, dessen Zug es ist, legt seine ausgelösten Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel, danach tun dies alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. (Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird als erstes verrechnet.)

---

### Fangorn der Baumhirte

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

#### Legendäre Kreatur — Baumhirte

4/10

Baumhirten, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit.

Immer wenn ein oder mehrere Baumhirten, die du kontrollierst, angreifen, erzeuge doppelt so viel {G}.

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

- Du kannst grünes Mana beliebig lange in deinem Manavorrat aufbewahren, solange Fangorn der Baumhirte im Spiel ist. Das bedeutet, dass du grünes Mana, das du während eines Segments oder einer Phase deinem Manavorrat hinzufügst, während eines späteren Segments, einer späteren Phase oder sogar eines späteren Zuges verwenden kannst. Andere Typen von Mana werden weiterhin am Ende jedes Segments und jeder Phase aus deinem Manavorrat geleert.
  - Falls ein grünes Mana, das du deinem Manavorrat hinzufügst, besondere Einschränkungen oder Anmerkungen hat (falls es zum Beispiel von der Großen Halle der Zitadelle erzeugt wurde), werden diese auf jenes Mana angewendet, sowie du es aus gibst.
  - Sobald Fangorn der Baumhirte das Spiel verlässt, hast du bis zum Ende des derzeitigen Segments oder der derzeitigen Phase, um alles grüne Mana, was sich noch in deinem Manavorrat befindet, auszugeben, bevor der Manavorrat sich wie gewohnt leert. Außer dem Verlust des Manas gibt es keinen Nachteil für dich.
-

Faramir, Prinz von Ithilien  
{2}{W}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger  
3/3

Zu Beginn deines Endsegments bestimmst du einen Gegner. Zu Beginn des nächsten Endsegments jenes Spielers ziehst du eine Karte, falls er dich in jenem Zug nicht angegriffen hat. Anderenfalls erzeugst du drei 1/1 weiße Mensch-Soldat-Kreaturespielsteine.

- Einen Planeswalker, den du kontrollierst, oder eine Schlacht, die du beschützt, anzugreifen, zählt nicht als „dich angreifen“.
- 

Feldmarschall Faramir  
{3}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat  
3/3

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

Immer wenn der Ring dich in Versuchung führt und falls du eine andere Kreatur als Feldmarschall Faramir als deinen Ringträger bestimmt hast, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturespielstein.

- Feldmarschall Faramir muss nicht im Spiel gewesen sein, als die Kreatur gestorben ist. Falls beispielsweise eine Kreatur während des Kampfes in deinem Zug stirbt und du Feldmarschall Faramir während deiner zweiten Hauptphase wirkst, wird seine erste Fähigkeit zu Beginn deines Endsegments ausgelöst.
  - Die erste Fähigkeit von Feldmarschall Faramir wird während deines Endsegments nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen in diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben sind. Falls jedoch in diesem Zug bisher noch keine Kreaturen unter deiner Kontrolle gestorben sind, sowie dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, eine Kreatur unter deiner Kontrolle während des Endsegments rechtzeitig sterben zu lassen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.
- 

Festnahme auf dem Orthanc  
{3}{U}  
Spontanzauber  
Lege eine Kreatur deiner Wahl als zweite Karte von oben in die Bibliothek ihres Besitzers.

- Falls der Beherrscher der Kreatur deiner Wahl null Karten in seiner Bibliothek hat, wenn die Festnahme auf dem Orthanc verrechnet wird, wird die Kreatur zur obersten Karte seiner Bibliothek.
-

Feuerwerk des Zauberers

{1}

Artefakt

Das Feuerwerk des Zauberers kommt getappt ins Spiel.

{X}, {T}, opfere das Feuerwerk des Zauberers: Erzeuge X Mana in einer beliebigen Kombination von Farben.

Wenn das Feuerwerk des Zauberers aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, ziehe eine Karte.

- Du musst die Farben des Manas bestimmen, die das Feuerwerk des Zauberers erzeugt, bevor seine letzte Fähigkeit dich eine Karte ziehen lässt.
  - Die letzte Fähigkeit des Feuerwerks des Zauberers wird unabhängig davon ausgelöst, wie es aus dem Spiel auf den Friedhof gelegt wird.
- 

Feurige Inschrift

{2} {R}

Verzauberung

Wenn die Feurige Inschrift ins Spiel kommt, führt der Ring dich in Versuchung.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, fügt die Feurige Inschrift jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

- Die zweite ausgelöste Fähigkeit der Feurigen Inschrift wird vor dem Zauberspruch, der die Fähigkeit ausgelöst hat, verrechnet.
- 

Flamme von Anor

{1} {U} {R}

Spontanzauber

Bestimme eines. Falls du einen Zauberer kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du stattdessen zwei bestimmen.

- Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten.
- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
- Die Flamme von Anor fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

- Sobald du die Flamme von Anor gewirkt und zwei Modi bestimmt hast, spielt es keine Rolle, was als Antwort mit dem Zauberer, den du kontrollierst, passiert. Es bleiben immer noch zwei Modi für die Flamme von Anor bestimmt.
- 

Flinker Hobbit

{1} {W}

Kreatur — Halbling, Gesinde

1/3

Immer wenn der Flinker Hobbit angreift, kannst du eine Speise opfern oder {2} {W} bezahlen. Wenn du dies tust, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit des Flinken Hobbits ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Speise opferst oder  $\{2\}\{W\}$  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.
- 

#### Freundschaftlicher Wettstreit

$\{R\}\{G\}$

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und bis zu eine andere legendäre Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügen einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, jeweils Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls eine der beiden Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie der Freundschaftliche Wettstreit verrechnet wird, fügt die andere dennoch Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
  - Falls entweder beide Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, oder die andere Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Freundschaftliche Wettstreit verrechnet wird, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.
- 

#### Frodo Beutlin

$\{G\}\{W\}$

Legendäre Kreatur — Halbling, Späher

1/3

Immer wenn Frodo Beutlin oder eine andere legendäre Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, führt der Ring dich in Versuchung.

Solange Frodo dein Ringträger ist, muss er geblockt werden, falls möglich.

- Falls Frodo Beutlin dein Ringträger ist, muss nur eine Kreatur ihn blocken. Andere Kreaturen können ihn ebenfalls blocken oder andere Kreaturen blocken oder gar nicht blocken.
  - Falls Frodo Beutlin dein Ringträger ist, aber jede Kreatur, die der verteidigende Spieler kontrolliert, aus irgendeinem Grund nicht blocken kann (zum Beispiel, weil sie eine höhere Stärke als Frodo hat und die erste Fähigkeit des Ring-Emblems wirksam ist), wird Frodo Beutlin nicht geblockt. Falls Kosten damit verbunden sind, dass Frodo Beutlin geblockt wird, ist der verteidigende Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss Frodo nicht geblockt werden.
-

Frodo, Saurons Untergang

{W}

Legendäre Kreatur — Halbling, Bürger

1/2

{W/B}{W/B}: Falls Frodo, Saurons Untergang, ein Bürger ist, wird er zu einem Halbling-Späher mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 2/3 und

Lebensverknüpfung.

{B}{B}{B}: Falls Frodo ein Späher ist, wird er zu einem Halbling-Räuber mit „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, verliert jener Spieler die Partie, falls der Ring dich in dieser Partie vier Mal oder öfter in Versuchung geführt hat. Anderenfalls führt der Ring dich in Versuchung.“

- Keine dieser Fähigkeiten hat eine festgelegte Dauer. Falls eine von ihnen verrechnet wird, bleibt der Effekt bestehen, bis die Partie endet, Frodo, Saurons Untergang, das Spiel verlässt oder ein darauffolgender Effekt seine Eigenschaften ändert, je nachdem, was zuerst eintritt.
- Du kannst die Fähigkeiten von Frodo, Saurons Untergang, unabhängig davon aktivieren, welche Kreaturentypen er hat. Jede der Fähigkeiten überprüft Frodos Kreaturentypen beim Verrechnen der Fähigkeit. Falls Frodo, Saurons Untergang, zu diesem Zeitpunkt nicht den richtigen Kreaturentyp hat, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
- Die erste Fähigkeit von Frodo, Saurons Untergang, überprüft, ob er ein Bürger ist, und die zweite Fähigkeit, ob er ein Späher ist. Dabei spielt es keine Rolle, wie er den entsprechenden Kreaturentyp erhalten hat.

---

Galadriel von Lothlórien

{1}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Elf, Adliger

3/3

Immer wenn der Ring dich in Versuchung führt und falls du eine andere Kreatur als Galadriel von Lothlórien als deinen Ringträger bestimmt hast, wende Hellsicht 3 an.

Immer wenn du Hellsicht anwendest, kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek aufdecken. Falls auf diese Weise eine Länderkarte aufgedeckt wird, bringe sie getappt ins Spiel.

- Du führst zuerst Hellsicht komplett durch, bevor du die oberste Karte deiner Bibliothek aufdeckst.

---

Galadriels Phiolen

{3}

Legendäres Artefakt

Falls du eine Karte ziehen würdest, während du keine Karten auf der Hand hast, ziehe stattdessen zwei Karten.

Falls du Lebenspunkte dazuerhalten würdest, während du 5 oder weniger Lebenspunkte hast, erhältst du stattdessen doppelt so viele Lebenspunkte dazu.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Falls zwei oder mehr Ersatzeffekte auf ein Kartenzieh-Ereignis zutreffen, bestimmt der Spieler, der die Karte zieht, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.
- Jedes Mal, wenn du angewiesen wirst, mehr als eine Karte zu ziehen, ziehst du sie eine nach der anderen. Falls du beispielsweise Galadriels Phiole kontrollierst und keine Karten auf der Hand hast und dann die Anweisung „ziehe zwei Karten“ erhältst, ziehst du statt der ersten Karte, die du ziehen würdest, zwei Karten. Danach ziehst du die zweite Karte der ursprünglichen Anweisung. Insgesamt ziehst du drei Karten.
- Falls du auf irgendeine Weise mehr als ein Exemplar von Galadriels Phiole kontrollierst, ziehst du im Endeffekt für jede davon eine zusätzliche Karte. Falls du zum Beispiel zwei Exemplare von Galadriels Phiole kontrollierst und eine Karte ziehen würdest, während du keine Karten auf der Hand hast, würde der Effekt des einen Exemplars von Galadriels Phiole das Ereignis „ziehe eine Karte“ durch „ziehe zwei Karten“ ersetzen. Der Effekt des anderen Exemplars von Galadriels Phiole ersetzt das Ziehen der ersten dieser beiden Karten durch „ziehe zwei Karten“. Insgesamt würdest du dann drei Karten ziehen.
- Die zweiten Fähigkeiten mehrerer Exemplare von Galadriels Phiole sind kumulativ. Falls du zwei Exemplare kontrollierst, werden Lebenspunkte, die du dazuerhältst, während du 5 Lebenspunkte oder weniger hast, mit 4 multipliziert. Drei Phiolen multiplizieren jene Lebenspunkte mit 8. 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. Falls deine Lebenspunktstand 5 oder weniger ist, verdoppelt Galadriels Phiole dann die Anzahl an Lebenspunkten, die jener Effekt dich dazuerhalten lassen würde. Falls du zum Beispiel 3 Lebenspunkte hast und dein Lebenspunktstand wird durch einen Effekt „zu 10“, würdest du 7 Lebenspunkte dazuerhalten, was die Phiole 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 von Galadriels Phiole angewendet wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

Galgenfrist

{1}{W}

Spontanzauber

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

Ziehe eine Karte.

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

Gandalf der Graue

{3}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

3/4

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, bestimme eines, das noch nicht bestimmt wurde

- Du kannst eine bleibende Karte deiner Wahl tappen oder enttappen.
- Gandalf der Graue fügt jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu.
- Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.
- Lege Gandalf oben auf die Bibliothek seines Besitzers.

- Du bestimmst den Modus, sowie die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel geht. Du kannst einen Modus, der ein Ziel benötigt, nur dann bestimmen, wenn es legale Ziele gibt.
- Falls die Fähigkeit nicht verrechnet wird (entweder weil ihr Ziel illegal wurde oder weil ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sie neutralisiert), zählt der Modus, den du bestimmt hast, trotzdem zu den Modi, die bereits bestimmt wurden.
- Die Formulierung „das noch nicht bestimmt wurde“ bezieht sich nur auf genau diesen Gandalf den Grauen. Falls Gandalf der Graue das Spiel verlässt (vielleicht durch den vierten Modus seiner Fähigkeit) und dann später wieder ins Spiel kommt, ist er ein neues Objekt ohne Erinnerung der Modi, die bestimmt wurden, als er zuletzt im Spiel war.
- Es ist unerheblich, wer einen Modus bestimmt hat. Nehmen wir beispielsweise an, du kontrollierst Gandalf den Grauen und hast die ersten beiden Modi bestimmt. Falls ein Gegner die Kontrolle über Gandalf den Grauen übernimmt, kann der Spieler nur den dritten oder vierten Modus bestimmen.

---

Gandalf der Weiße

{3}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

4/5

Aufblitzen

Du kannst legendäre Zaubersprüche und Artefaktzauber wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

Falls eine legendäre bleibende Karte oder ein Artefakt ins Spiel kommt oder das Spiel verlässt und dadurch bei einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Die zweite Fähigkeit gilt nur für das Wirken von Zaubersprüchen. Der Effekt ändert zum Beispiel nicht, wann du Fähigkeiten aktivieren kannst, die nur „wie eine Hexerei“ aktiviert werden können.
- Gandalf der Weiße betrifft sowohl die eigenen ausgelösten Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten und Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten einer bleibenden Karte als auch andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn jene bleibende Karte ins Spiel kommt oder das Spiel verlässt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“.
- Ersatzeffekte sind von der Fähigkeit von Gandalf dem Weißen nicht betroffen. Eine legendäre Kreatur, die z. B. mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, erhält keine zusätzliche +1/+1-Marke.

- Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“, wie das Bestimmen einer Farbe beim Handschuh der Kraft, sind ebenfalls nicht betroffen.
- Du brauchst die bleibende Karte, die ins Spiel kommt, nicht zu kontrollieren, nur die bleibende Karte mit der ausgelösten Fähigkeit.
- Der Effekt von Gandalf dem Weißen 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. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf eine bleibende Karte legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls du irgendwie zwei Exemplare von Gandalf dem Weißen kontrollierst, und eine legendäre bleibende Karte oder ein Artefakt ins Spiel kommt oder das Spiel verlässt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Ein dritter Gandalf der Weiße führt dazu, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein vierter fünfmal und so weiter.
- Falls eine legendäre bleibende Karte oder ein Artefakt zur selben Zeit wie Gandalf der Weiße (einschließlich Gandalfs des Weißen selbst) ins Spiel kommt und das dazu führt, dass die ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird diese Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
- Das auslösende Ereignis muss sich weder ausdrücklich auf legendäre bleibende Karten oder Artefakte beziehen, noch muss es sich ausdrücklich darauf beziehen, dass etwas „das Spiel verlässt“. Zum Beispiel würde eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn eine Kreatur stirbt“ zweimal ausgelöst, falls eine legendäre Kreatur oder eine Artefaktkreatur stirbt, während Gandalf der Weiße im Spiel ist. Dasselbe gilt für eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn eine bleibende Karte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird“.
- Schau dir jede legendäre bleibende Karte und jedes Artefakt an, wie sie bzw. es im Spiel existiert, und rechne dauerhafte Effekte mit ein, um zu ermitteln, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten mehrere Male ausgelöst werden. Falls zum Beispiel eine nichtlegendäre Kreatur, die legendär geworden ist (wahrscheinlich, weil sie der Ringträger eines Spielers ist), stirbt, wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie das Spiel verlässt, zweimal ausgelöst.
- Eine Fähigkeit einer bleibenden Karte, die ausgelöst wird, wenn eine Karte „von irgendwoher“ auf einen Friedhof gelegt wird, wird nur dann zweimal ausgelöst, wenn sowohl Gandalf der Weiße als auch jene bleibende Karte, direkt nachdem die legendäre bleibende Karte oder das Artefakt aus dem Spiel auf den Friedhof gelegt wurde, noch im Spiel sind. Nehmen wir beispielsweise an, du kontrollierst Gandalf den Weißen und Sefris von den Verborgenen Wegen. Falls eine andere legendäre Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, wird Sefris' erste Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls jedoch Gandalf der Weiße stirbt, wird Sefris' erste Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

Gandalf, Freund des Auenlands

{3} {U}

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

2/4

Aufblitzen

Du kannst Hexereien wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

Immer wenn der Ring dich in Versuchung führt und falls du eine andere Kreatur als Gandalf, Freund des Auenlands, als deinen Ringträger bestimmt hast, ziehe eine Karte.

- Die zweite Fähigkeit gilt nur für das Wirken von Zaubersprüchen. Der Effekt ändert zum Beispiel nicht, wann du Fähigkeiten aktivieren kannst, die nur „wie eine Hexerei“ aktiviert werden können.
- 

#### Gandalfs Strafe

{1}{U}{R}

Hexerei

Gandalfs Strafe fügt einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof ist. Überschüssiger Schaden wird stattdessen dem Beherrscher der Kreatur zugefügt.

- Gandalfs Strafe selbst befindet sich noch nicht in deinem Friedhof, wenn du den Wert von X ermittelst.
  - Überschüssiger Schaden, der von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit zugefügt wird, wird ähnlich behandelt wie Kampfschaden von einer Kreatur, die Trampelschaden verursacht. Beginne mit der Menge an Schaden, die der Kreatur zugefügt wird, und bestimme, wie viel Schaden „tödlich“ ist. Dies ist die Widerstandskraft der Kreatur minus der Menge an Schaden, die bereits auf ihr vermerkt ist, aber ohne Berücksichtigung von Ersatz- oder Verhinderungseffekten, die diesen Schaden modifizieren würden. Ignoriere ebenfalls, ob die Kreatur eine Fähigkeit wie z. B. Unzerstörbarkeit hat, die bewirkt, dass sie durch diesen Schaden nicht zerstört wird.
  - Sobald du den überschüssigen Schaden ermittelt hast, fügt Gandalfs Strafe der Kreatur und ihrem Beherrscher gleichzeitig Schaden zu. Dieser Schaden kann durch Ersatz- oder Verhinderungseffekte modifiziert werden.
  - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Gandalfs Strafe verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Er fügt keinem Spieler Schaden zu.
- 

#### Geradewegs zu den Pilzen

{1}{G}

Verzauberung

Wenn Geradewegs zu den Pilzen ins Spiel kommt, führt der Ring dich in Versuchung.

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Geradewegs zu den Pilzen muss nicht im Spiel gewesen sein, als die bleibende Karte, die du kontrolliert hast, das Spiel verlassen hat. Falls beispielsweise eine Kreatur während des Kampfes in deinem Zug stirbt und du Geradewegs zu den Pilzen in deiner zweiten Hauptphase wirkst, wird seine letzte Fähigkeit zu Beginn deines Endsegments ausgelöst.
  - Die letzte Fähigkeit von Geradewegs zu den Pilzen wird während deines Endsegments nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele bleibende Karten, die du kontrolliert hast, in diesem Zug das Spiel verlassen haben. Falls jedoch in diesem Zug bisher noch keine bleibenden Karten, die du kontrollierst, das Spiel verlassen haben, sowie dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, eine bleibende Karte, die du kontrollierst, während des Endsegments rechtzeitig das Spiel verlassen zu lassen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.
-

Gimli, trauernder Rächer  
{1}{R}{G}  
Legendäre Kreatur — Zwerg, Krieger  
3/2

Gimli, trauernder Rächer, hat Unzerstörbarkeit, solange in diesem Zug zwei oder mehr Kreaturen unter deiner Kontrolle gestorben sind.

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf Gimli. Wenn diese Fähigkeit in diesem Zug zum dritten Mal verrechnet wird, kämpft Gimli gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

- Gimli, trauernder Rächer, muss nicht im Spiel gewesen sein, als Kreaturen unter deiner Kontrolle gestorben sind, damit die erste Fähigkeit sie zählt. Falls zum Beispiel zwei Kreaturen, die du kontrollierst, während des Kampfes in deinem Zug sterben, und du Gimli, trauernder Rächer, während deiner zweiten Hauptphase wirkst, hat er bis zum Ende des Zuges Unzerstörbarkeit.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit von Gimli, trauernder Rächer, ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn seine letzte Fähigkeit zum dritten Mal in einem Zug verrechnet wird. Für jene Fähigkeit kannst du ein Ziel bestimmen, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Gimli, Zähler der Toten  
{3}{R}  
Legendäre Kreatur — Zwerg, Krieger  
4/3

Verursacht Trampelschaden  
Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, fügt Gimli, Zähler der Toten, dem Beherrscher jener Kreatur 1 Schadenspunkt zu.

- Falls Gimli, Zähler der Toten, zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere Kreaturen, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, wird die letzte Fähigkeit für jede jener anderen Kreaturen ausgelöst.

---

Gimlis Zorn  
{1}{R}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls sie legendär ist, verursacht sie außerdem Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Gimlis Zorn überprüft, sowie er verrechnet wird, ob die Kreatur legendär ist. Falls das Ziel nicht legendär ist, wenn der Zauberspruch gewirkt wird, aber es wird, bevor der Zauberspruch verrechnet wird, verursacht jene Kreatur Trampelschaden.
-

### Glamdring

{2}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Ersts Schlag und erhält +1/+0 für jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag kleiner oder gleich dem Schaden aus deiner Hand wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen.

Ausrüsten {3}

- Falls du einen Zauberspruch mit der ausgelösten Fähigkeit von Glamdring wirkst, wirkst du ihn als Teil der Verrechnung der Fähigkeit. Du kannst dich nicht entscheiden, den Zauberspruch 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 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 der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.

### Glóin, Gesandter der Zwerge

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Berater

3/3

Immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst, erzeuge einen Schatz-Spielstein. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

{T}, opfere einen Schatz: Stachle eine Kreatur deiner Wahl an. (*Bis zu deinem nächsten Zug greift die Kreatur in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.*)

- 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), dann 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 geworden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie wie oben beschrieben angreifen, selbst wenn 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.

Glorfindel, furchtloser Retter

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Adliger

3/2

Immer wenn du Hellsicht anwendest, bestimme eines und Glorfindel, furchtloser Retter, erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Glorfindel muss in diesem Zug geblockt werden, falls möglich.
  - Glorfindel kann in diesem Zug in jedem Kampf von höchstens einer Kreatur geblockt werden.
- Falls du den ersten Modus der ausgelösten Fähigkeit von Glorfindel, furchtloser Retter, bestimmst, muss nur eine Kreatur ihn blocken. Andere Kreaturen können ihn ebenfalls blocken (es sei denn, du hast in diesem Zug auch den zweiten Modus der ausgelösten Fähigkeit von Glorfindel, furchtloser Retter, bestimmt), können aber auch andere Kreaturen oder gar nicht blocken.
  - Falls du den ersten Modus der ausgelösten Fähigkeit von Glorfindel, furchtloser Retter, bestimmst, aber aus irgendeinem Grund keine Kreatur, die der verteidigende Spieler kontrolliert, blocken kann (zum Beispiel, weil alle getappt sind), wird Glorfindel, furchtloser Retter, nicht geblockt. Falls Kosten damit verbunden sind, dass Glorfindel, furchtloser Retter, geblockt wird, ist der verteidigende Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht geblockt werden.

Goblin-Feuerspringer

{1} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

1/1

{1} {R}: Der Goblin-Feuerspringer erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Wenn der Goblin-Feuerspringer stirbt, fügt er einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte der Goblin-Feuerspringer zufügt, verwende seine Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, nicht seine Stärke im Friedhof.

Goldbeere, Tochter des Flusses

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Nymphe

1/3

{T}: Bewege eine Marke jeder Sorte, die nicht auf Goldbeere, Tochter des Flusses, liegt, von einer anderen bleibenden Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, auf Goldbeere.

{U}, {T}: Bewege eine oder mehrere Marken von Goldbeere auf eine andere bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Um eine Marke von einer bleibenden Karte auf eine andere zu bewegen, wird die Marke von der ersten bleibenden Karte entfernt und auf die zweite gelegt. Alle Fähigkeiten, die darauf achten, ob Marken von einer bleibenden Karte entfernt oder auf eine bleibende Karte gelegt werden, werden angewendet.

---

Gorbag von Minas Morgul

{1}{B}

Legendäre Kreatur — Ork, Soldat

2/2

Immer wenn ein Goblin oder ein Ork, den du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du ihn opfern. Wenn du dies tust, bestimme eines

- Ziehe eine Karte.
- Erzeuge einen Schatz-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“*)

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit von Gorbag von Minas Morgul ausgelöst wird, bestimmst du für sie keinen Modus. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise einen Goblin oder Ork opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du einen Modus, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Gríma Schlangenzunge

{2}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

1/4

Deine Gegner können keine Lebenspunkte dazuerhalten.

{T}, opfere eine andere Kreatur: Ein Spieler deiner Wahl verliert 1 Lebenspunkt. Falls die geopfertete Kreatur legendär war, wende Ork-Aufmarsch 2 an.

- Während Gríma Schlangenzunge im Spiel ist, werden Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dafür sorgen würden, dass deine Gegner Lebenspunkte dazuerhalten, weiterhin verrechnet. Allerdings erhält kein Gegner Lebenspunkte dazu, nur die anderen Effekte der Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Falls, während Gríma Schlangenzunge im Spiel ist, ein Effekt den Lebenspunktstand eines Gegners auf eine bestimmte Zahl setzen würde und diese Zahl höher ist als der derzeitige Lebenspunktstand des Gegners, bleibt der Lebenspunktstand des Spielers unverändert.

- Die aktivierte Fähigkeit von Gríma Schlangenzunge überprüft, ob die geopfert Kreatur zuletzt im Spiel legendär war. Es spielt dabei keine Rolle, ob sie in deinem Friedhof legendär ist oder nicht.
- 

Grischnákh der Aufhetzer

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Soldat

1/1

Wenn Grischnákh der Aufhetzer ins Spiel kommt, wende Ork-Aufmarsch 2 an. Wenn du dies tust, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine nichtlegendäre Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert und deren Stärke kleiner oder gleich der Stärke der aufmarschierten Armee ist. Enttappe jene Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

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

Hithlain-Fessel

{1} {U}

Spontanzauber

Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Hellsicht 1.

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Hithlain-Fessel verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an und du ziehst keine Karte. Falls die Kreatur deiner Wahl jedoch ein legales Ziel ist, aber nicht getappt wird (wahrscheinlich, weil sie bereits getappt ist), wendest du trotzdem Hellsicht 1 an und du ziehst trotzdem eine Karte.
- 

Horn der Mark

{2}

Legendäres Artefakt

Immer wenn zwei oder mehr Kreaturen, die du kontrollierst, einen Spieler angreifen, schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Zwei oder mehr Kreaturen, die du kontrollierst, müssen denselben Spieler angreifen, damit die Fähigkeit des Horns der Mark ausgelöst wird. Kreaturen, die du kontrollierst und die Planeswalker, die jener Spieler kontrolliert, oder Schlachten, die jener Spieler beschützt, angreifen, zählen nicht für die Auslösebedingung des Horns der Mark.
  - In einer Multiplayer-Partie wird die ausgelöste Fähigkeit des Horns der Mark einmal für jeden Spieler ausgelöst, den du mit mindestens zwei Kreaturen angreifst.
-

Isengarts Verrat

{2} {U}

Hexerei

Lege bis zu eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek.

Ork-Aufmarsch 2. (*Um Ork-Aufmarsch 2 anzuwenden, lege zwei +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Ork. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturenspielstein.*)

- Du kannst Isengarts Verrat wirken, ohne ein Ziel zu bestimmen, nur um Ork-Aufmarsch anzuwenden. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und das Ziel illegal ist, wenn Isengarts Verrat verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Du wendest nicht Ork-Aufmarsch an.

---

Isildurs schicksalhafter Hieb

{2} {B} {B}

Legendärer Spontanzauber

*(Legendäre Spontanzauber kannst du nur wirken, falls du eine legendäre Kreatur oder einen legendären Planeswalker kontrollierst.)*

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Falls ihr Beherrscher mehr als vier Karten auf der Hand hat, schickt er so viele Karten aus seiner Hand ins Exil, wie die Differenz beträgt.

- Isildurs schicksalhafter Hieb ist der erste legendäre Spontanzauber. Er unterliegt denselben Einschränkungen für das Wirken wie die bereits existierenden legendären Hexereien, die im Folgenden beschrieben werden.
  - Du kannst legendäre Spontanzauber nur wirken, wenn du eine legendäre Kreatur oder einen legendären Planeswalker kontrollierst. Sobald du beginnst, einen legendären Spontanzauber zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über deine legendären Kreaturen oder Planeswalker verlierst.
  - Abgesehen von der Einschränkung für das Wirken beinhaltet der Übertyp „legendär“ auf einem Spontanzauber keine weiteren Regeln. Du kannst in einem Zug eine beliebige Anzahl an legendären Spontanzaubern wirken und dein Deck kann eine beliebige Anzahl an legendären Karten (jedoch nicht mehr als vier Exemplare desselben Namens) enthalten.
-

Isildurs Schriftrolle

{2} {U}

Verzauberung — Sage

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

I — Übernimm die Kontrolle über bis zu ein Artefakt deiner Wahl, solange du Isildurs Schriftrolle kontrollierst. Der Ring führt dich in Versuchung.

II — Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Lege auf jede davon eine Betäubungsmarke.

III — Ziehe für jede getappte Kreatur, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert, eine Karte.

- Falls das Ziel nicht legal ist, sowie die erste Kapitel-Fähigkeit von Isildurs Schriftrolle verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt. Der Ring führt dich nicht in Versuchung.
- Falls Isildurs Schriftrolle das Spiel verlässt oder du die Kontrolle über sie verlierst, bevor ihre erste Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, wechselt die Kontrolle über das Artefakt deiner Wahl gar nicht.

---

Kampfgezeichneter Goblin

{1} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

2/2

Immer wenn der Kampfgezeichnete Goblin geblockt wird, fügt er jeder Kreatur, die ihn blockt, 1 Schadenspunkt zu.

- Die Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen sie blocken. Die Fähigkeit wird verrechnet und fügt jenen Kreaturen Schaden zu, bevor Kampfschaden zugefügt wird. Selbst wenn alle Kreaturen, die den Kampfgezeichneten Goblin blocken, dadurch zerstört werden, führt das nicht dazu, dass der Kampfgezeichnete Goblin ungeblockt wird.

---

Kankra, Kind von Ungoliant

{4} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Spinne, Dämon

8/8

Todesberührung, Abwehr {2}

Andere Spinnen, die du kontrollierst, haben

Todesberührung und Abwehr {2}.

Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, der in diesem Zug von einer Spinne, die du kontrolliert hast, Schaden zugefügt wurde, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er ein Speise-Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu“ ist und alle anderen Kartentypen verliert.

- Der Spielstein kopiert die Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, bevor sie gestorben ist, nicht wie sie im Friedhof existiert.
- Außer dass er ein Speise-Artefakt ist, die aufgelistete aktivierte Fähigkeit hat und alle anderen Kartentypen und Untertypen verliert, kopiert der Spielstein nur das, was auf der Originalkreatur aufgedruckt war, und

sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt war, ob auf ihr Marken lagen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert hatten.

- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- 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 ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den oben genannten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den oben genannten Ausnahmen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Da der Spielstein ein Speise-Artefakt und keine Kreatur ist, kann er nicht angreifen oder blocken, es sei denn, er wird irgendwie zu einer Kreatur.

---

Kettenhemd aus Mithril

{3}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Aufblitzen

Unzerstörbar

Wenn das Kettenhemd aus Mithril ins Spiel kommt, lege es an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Die ausgerüstete Kreatur hat Unzerstörbarkeit.

Ausrüsten {3}

- Eine Ausrüstung mit ihrer ausgelösten Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit anzulegen ist nicht dasselbe, wie ihre Ausrüsten-Fähigkeit zu verwenden. Du bezahlst kein Mana für das Anlegen, und die Zeitpunkts-Einschränkungen für Ausrüsten-Fähigkeiten werden nicht angewendet.
  - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, bleibt die Ausrüstung gelöst im Spiel.
  - Das Kettenhemd aus Mithril kommt nicht an eine Kreatur angelegt ins Spiel. Stattdessen kommt die Ausrüstung ins Spiel, und dann legt eine ausgelöste Fähigkeit sie an eine Kreatur an. Du kannst das Kettenhemd aus Mithril auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.
-

König der Eidbrecher

{2}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Geist, Adliger

3/3

Fliegend

Immer wenn der König der Eidbrecher oder ein anderer Geist, den du kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs wird, destabilisiert er sich. (*Behandle ihn und alles, was an ihn angelegt ist, bis zu deinem nächsten Zug, als würde es nicht existieren.*)

Immer wenn der König der Eidbrecher oder ein anderer Geist, den du kontrollierst, sich stabilisiert, erzeuge einen getappten 1/1 weißen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, mehrere Geister, die du kontrollierst, als Ziel hat, wird die ausgelöste Fähigkeit des Königs der Eidbrecher einmal für jeden dieser Geister ausgelöst.
  - Destabilisierte bleibende Karten werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
  - Ein destabilisierter Spielstein stabilisiert sich zu Beginn des Enttappsegments seines Beherrschers genauso wie bleibende Karten, die keine Spielsteine sind, auch.
  - Sowie sich eine Kreatur destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an sie angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie die Kreatur wieder und sind dann immer noch an die Kreatur angelegt.
  - Bleibende Karten stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttappt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einer bleibenden Karte Marken lagen, als sie sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihr, wenn sie sich wieder stabilisiert.
  - Falls der König der Eidbrecher sich gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Geistern, die du kontrollierst, stabilisiert, wird die letzte Fähigkeit des Königs der Eidbrecher für jeden davon ausgelöst.
  - Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
  - Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
  - Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der der Waldläufer aus Ithilien ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
  - Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, selbst nachdem sie sich stabilisiert haben.
-

Kriegsbestie aus Gorgoroth

{4}{R}

Kreatur — Bestie

5/4

Immer wenn die Kriegsbestie aus Gorgoroth oder eine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, stirbt, wende Ork-Aufmarsch 2 an. *(Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Ork. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturenspielstein.)*

- Falls die Kriegsbestie aus Gorgoroth und eine oder mehrere andere Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, zur gleichen Zeit sterben, wird ihre Fähigkeit für jede der Kreaturen einmal ausgelöst.

---

Landbüttel des Auenlands

{1}{W}

Kreatur — Halbling, Soldat

2/2

Wachsamkeit

Wenn der Landbüttel des Auenlands ins Spiel kommt, kannst du einen Spielstein opfern. Wenn du dies tust, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Landbüttel des Auenlands das Spiel verlässt.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Landbüttels des Auenlands ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise einen Spielstein 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.
- Falls der Landbüttel des Auenlands das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, kannst du trotzdem einen Spielstein opfern. Wenn du dies jedoch tust, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt, wenn die „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit verrechnet wird. Ebenso gilt: Falls der Landbüttel des Auenlands das Spiel verlässt, während die „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit noch auf dem Stapel ist, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

---

Landroval, Zeuge des Horizonts

{4}{W}

Legendäre Kreatur — Vogel, Adliger

3/4

Fliegend

Immer wenn zwei oder mehr Kreaturen, die du kontrollierst, einen Spieler angreifen, erhält eine angreifende nichtfliegende Kreatur deiner Wahl Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Zwei oder mehr Kreaturen, die du kontrollierst, müssen denselben Spieler angreifen, damit die Fähigkeit von Landroval, Zeuge des Horizonts, ausgelöst wird. Kreaturen, die du kontrollierst und die Planeswalker, die jener Spieler kontrolliert, oder Schlachten, die jener Spieler beschützt, angreifen, zählen nicht für die Auslösebedingung von Landroval, Zeuge des Horizonts.

- In einer Multiplayer-Partie wird die ausgelöste Fähigkeit von Landroval, Zeuge des Horizonts, einmal für jeden Spieler ausgelöst, den du mit mindestens zwei Kreaturen angreifst.
- 

Legolas, Meister des Bogens

{1}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Elf, Bogenschütze

1/4

Reichweite

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der Legolas, Meister des Bogens, als Ziel hat, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel hat, fügt Legolas bis zu einer Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Die ausgelösten Fähigkeiten von Legolas, Meister des Bogens, werden vor den Zaubersprüchen, die sie ausgelöst haben, verrechnet. Sie werden auch verrechnet, falls jene Zaubersprüche neutralisiert werden.
  - Die letzte Fähigkeit von Legolas, Meister des Bogens, wird ausgelöst, wenn du einen Zauberspruch wirkst, der mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele eine Kreatur ist, die du nicht kontrollierst. Sie wird nicht mehrfach ausgelöst, falls der Zauberspruch, den du wirkst, eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, mehrfach als Ziel hat oder mehrere Kreaturen, die du nicht kontrollierst, als Ziel hat.
  - Falls du einen Zauberspruch wirkst, der Legolas, Meister des Bogens, und mindestens eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel hat, werden beide Fähigkeiten von Legolas, Meister des Bogens, ausgelöst. Du bestimmst, in welcher Reihenfolge jene ausgelösten Fähigkeiten auf den Stapel gehen.
- 

Legolas, Zähler der Toten

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Elf, Bogenschütze

2/3

Reichweite

Immer wenn du Hellsicht anwendest und falls Legolas, Zähler der Toten, getappt ist, kannst du ihn enttappen.

Tue dies nur einmal pro Zug.

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf Legolas.

- „Tue dies nur einmal pro Zug“ lässt dir die Wahl, ob du Legolas enttappen möchtest oder nicht, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls du ihn nicht enttappst, wird die Fähigkeit erneut ausgelöst, wenn die Bedingung das nächste Mal erfüllt ist. Sobald du dich entscheidest, dies zu tun, wird die Fähigkeit für den Rest des Zuges nicht mehr ausgelöst.
-

Lobelia Sackheim-Beutlin  
{2} {B}  
Legendäre Kreatur — Halbling, Bürger  
2/3  
Aufblitzen  
Bedrohlich  
Wenn Lobelia Sackheim-Beutlin ins Spiel kommt,  
schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus dem  
Friedhof eines Gegners ins Exil, die in diesem Zug aus  
dem Spiel dorthin gelegt wurde, und erzeuge dann X  
Schatz-Spielsteine, wobei X gleich der Stärke der ins  
Exil geschickten Karte ist.

- Benutze die Stärke der Karte, wie sie zuletzt im Friedhof existierte, um den Wert von X zu bestimmen.
- 

Lotho, korrupter Landbüttel  
{W} {B}  
Legendäre Kreatur — Halbling, Räuber  
2/1  
Immer wenn ein Spieler seinen zweiten Zauberspruch  
innerhalb desselben Zuges wirkt, verlierst du 1  
Lebenspunkt und erzeugst einen Schatz-Spielstein. (*Er  
ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge  
ein Mana einer beliebigen Farbe.“*)

- Zaubersprüche, die vor Lotho, korrupter Landbüttel, gewirkt wurden, zählen. Falls Lotho, korrupter Landbüttel, der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
- 

Lutz das Pony  
{3} {W}  
Legendäre Kreatur — Pferd  
1/4  
Wenn Lutz das Pony ins Spiel kommt, erzeuge zwei  
Speise-Spielsteine. (*Sie sind Artefakte mit „{2}, {T},  
opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte  
dazu.“*)  
Opfere eine Speise: Bis zum Ende des Zuges weist eine  
Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Kampfschaden  
in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu.

- Die letzte Fähigkeit von Lutz dem Pony ändert nicht die tatsächliche Stärke einer Kreatur. Sie ändert nur die Menge des Kampfschadens, den sie zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte. Da beispielsweise kein Kampfschaden zugefügt wird, wenn ein Spieler zwei Kreaturen miteinander kämpfen lässt, verwendet ein Effekt, der bewirkt, dass die betroffene Kreatur gegen eine andere Kreatur kämpft, trotzdem ihre Stärke, um zu bestimmen, wie viel Schaden zugefügt wird.
-

Lutz Farning, Gauner aus Bree  
{1}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber  
2/1

Immer wenn Lutz Farning, Gauner aus Bree, geblockt wird, bestimme eines —

- Erzeuge einen Schatz-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“*)
- Ein Gegner deiner Wahl übernimmt die Kontrolle über ein Pferd deiner Wahl, das du kontrollierst. Falls er dies tut, entferne Lutz Farning aus dem Kampf und erzeuge drei Schatz-Spielsteine.

- Die Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen sie blocken.
- Falls Lutz Farning, Gauner aus Bree, aus dem Kampf entfernt wird, bleibt er getappt, falls er getappt war.

---

Machtdemonstration

{1}{R}{R}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht kopiert werden.

Kopiere eine beliebige Anzahl an Spontanzaubern und/oder Hexereien deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

- Die erste Fähigkeit der Machtdemonstration wirkt nur auf dem Stapel. Sie kann immer noch aus deinem Friedhof, deiner Hand oder einer beliebigen anderen Zone kopiert werden.
- Falls du mehrere Zaubersprüche mit der Machtdemonstration kopierst, kannst du die Kopien in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen.
- Falls du die Machtdemonstration wirkst, kannst du höchstens eine Kopie jedes Spontanzaubers und jeder Hexerei auf dem Stapel erzeugen. Es ist nicht möglich, dass eine Machtdemonstration denselben Zauberspruch mehrere Male kopiert.
- Die Kopien haben dieselben Ziele wie die Zaubersprüche, die sie kopieren, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Die Kopien werden auf dem Stapel erzeugt, daher werden sie nicht „gewirkt“. Das Erzeugen der Kopien bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt.
- Falls ein kopierter Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls ein kopierter Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.

- Falls Schaden aufgeteilt wurde, sowie ein Zauberspruch 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 Zaubersprüche, die Marken auf Ziele verteilen.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen eines Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, sowie die Kopie verrechnet wird.

Mauhúr, Hauptmann der Uruk-hai

{B} {R}

Legendäre Kreatur — Ork, Soldat

2/2

Bedrohlich

Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Armee, einen Goblin oder einen Ork, die bzw. den du kontrollierst, gelegt würden, werden stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken auf sie bzw. ihn gelegt.

- Mauhúrs letzte Fähigkeit gilt auch für Marken, die auf Armee-Spielsteine gelegt werden, wenn du Orks (oder Zombies oder sonst etwas) aufmarschieren lässt.

Meneldor, flinker Retter

{3} {U}

Legendäre Kreatur — Vogel, Soldat

3/3

Fliegend

Immer wenn Meneldor, flinker Retter, einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du besitzt, ins Exil und bringe sie dann unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Meneldors zweite Fähigkeit kann eine beliebige bleibende Karte, die du besitzt, als Ziel haben, einschließlich solcher, die ein anderer Spieler kontrolliert.
- Sobald die ins Exil geschickte bleibende Karte zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die bleibende Karte, die ins Exil geschickt wurde, angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Meriadoc Brandybock

{1}{G}

Legendäre Kreatur — Halbling, Bürger

2/2

Immer wenn ein oder mehrere Halblinge, die du kontrollierst, einen Spieler angreifen, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

- Meriadoc Brandybocks Fähigkeit lässt dich nur einen Speise-Spielstein pro Spieler erzeugen, den du mit einem Halbling angreifst, unabhängig davon, mit wie vielen Halblingen außer dem ersten du ihn angreifst.
  - Halblinge, die einen Planeswalker oder eine Schlacht angreifen, lösen Meriadoc Brandybocks Fähigkeit nicht aus.
- 

Merry, Schildknappe Rohans

{R}{W}

Legendäre Kreatur — Halbling, Ritter

2/2

Eile

Merry, Schildknappe Rohans, hat Erstschlag, solange er ausgerüstet ist.

Immer wenn du mit Merry und einer anderen legendären Kreatur angreifst, ziehe eine Karte.

- Merry und die anderen angreifenden legendären Kreaturen müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker bzw. dieselbe Schlacht angreifen.
- 

Nazgûl

{2}{B}

Kreatur — Wraith, Ritter

1/2

Todesberührung

Wenn der Nazgûl ins Spiel kommt, führt der Ring dich in Versuchung.

Immer wenn der Ring dich in Versuchung führt, lege auf jeden Wraith, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

Ein Deck kann bis zu neun Karten namens Nazgûl enthalten.

- Die letzte Fähigkeit des Nazgûl lässt dich die Regel ignorieren, die besagt, dass du maximal vier Karten eines bestimmten Namens (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst. Sie können jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen sie zugelassen sind. Zum Beispiel darfst du während eines *Der Herr der Ringe: Geschichten aus Mittelerde™* Limited-Events keine Nazgûl aus deiner persönlichen Sammlung deinem Deck hinzufügen, egal wie gerne Sauron das sähe.
- Die letzte Fähigkeit des Nazgûl 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.

- Falls du so viel Glück hast, zehn oder mehr Nazgûl bei einem Limited-Event zu in deinen Boostern zu finden oder zu draften, kannst du trotzdem nur neun in deinem Deck spielen. Der Rest bleibt in deinem Sideboard.

---

#### Neu schmieden

{2} {W}

Verzauberung

Wenn Neu schmieden ins Spiel kommt, bringe eine Ausrüstungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Solange es dein Zug ist, kannst du Ausrüsten-Fähigkeiten zu jedem Zeitpunkt aktivieren, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.

Das erste Mal, dass du in deinem Zug eine Ausrüsten-Fähigkeit aktivierst, kannst du {0} bezahlen, anstatt ihre Ausrüstungskosten zu bezahlen.

- Manche Ausrüstung-Kreaturenkarten in anderen Sets haben Rekonfigurieren, eine andere Fähigkeit, die sie an eine Kreatur anGandalf, Freund des Auenlandslegt. Rekonfigurieren ist keine Ausrüsten-Fähigkeit. Die zweite Fähigkeit von Neu schmieden erlaubt es dir daher nicht, Rekonfigurieren-Fähigkeiten zu jedem Zeitpunkt zu aktivieren, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest. Und die letzte Fähigkeit von Neu schmieden erlaubt es dir nicht, {0} zu bezahlen, anstatt ihre Rekonfigurieren-Kosten zu bezahlen. Varianten von Ausrüsten oder Ausrüsten-Fähigkeiten mit Einschränkungen, wie die „Ausrüsten eines Menschen“-Fähigkeit der Klinge der Dúnedain, sind immer noch Ausrüsten-Fähigkeiten und du kannst {0} bezahlen, anstatt ihre Kosten zu bezahlen.

---

#### Nimrodel-Wachposten

{1} {U}

Kreatur — Elf, Späher

2/1

Immer wenn du Hellsicht anwendest, erhält der Nimrodel-Wachposten +1/+0 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Sobald der Nimrodel-Wachposten geblockt wurde, ändert das Verrechnen seiner ausgelösten Fähigkeit den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig.

---

#### Olog-hai-Schläger

{3} {R}

Kreatur — Troll, Soldat

4/4

Verursacht Trampelschaden

Der Olog-hai-Schläger kann nicht blocken, es sei denn, du kontrollierst einen Goblin oder Ork.

- Nur zu dem Zeitpunkt, an dem du Blocker deklarierst, ist es von Bedeutung, ob du einen Goblin oder Ork kontrollierst. Sobald der Olog-hai-Schläger eine Kreatur blockt, ändert sich das nicht mehr, selbst wenn alle Goblins und Orks, die, die du kontrollierst, das Spiel verlassen.

- Der Goblin oder Ork, den du kontrollierst, muss nicht blocken.
- 

#### Ork-Bogenschützen

{1}{B}

Kreatur — Ork, Bogenschütze

1/1

Aufblitzen

Wenn die Ork-Bogenschützen ins Spiel kommen und immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, außer der ersten, die er in seinem Ziehsegment zieht, fügen die Ork-Bogenschützen einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Wende dann Ork-Aufmarsch 1 an.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass ein Gegner Karten auf seine Hand nimmt, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.
- 

#### Palantír von Orthanc

{3}

Legendäres Artefakt

Zu Beginn deines Endsegments legst du eine Einflussmarke auf den Palantír von Orthanc und wendest Hellsicht 2 an. Dann kann ein Gegner deiner Wahl dich eine Karte ziehen lassen. Falls jener Spieler das nicht tut, millst du X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Einflussmarken auf dem Palantír von Orthanc ist, und jener Spieler verliert Lebenspunkte in Höhe des Gesamt-Manabetrags jener Karten.

- Für die Fähigkeit des Palantír von Orthanc bestimmst du ein Ziel, wenn sie auf den Stapel gelegt wird. Falls jenes Ziel illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt. Du legst keine Einflussmarke auf den Palantír von Orthanc und du wendest weder Hellsicht an, noch ziehst du eine Karte oder millst.
- 

#### Peitsche des Balrogs

{B}

Hexerei

Opfere eine Kreatur oder bezahle {4} als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

- Du musst genau eine Kreatur opfern oder zusätzlich {4} bezahlen, um diesen Zauberspruch zu wirken. Du kannst ihn nicht wirken, ohne entweder die einen oder die anderen dieser zusätzlichen Kosten zu bezahlen, und du kannst keine der zusätzlichen Kosten mehrfach bezahlen.
  - Spieler können auf die Peitsche des Balrogs erst antworten, nachdem sie gewirkt wurde und all ihre Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst, oder um seine Manakosten zu erhöhen.
-

Peregrin Tuk  
{2}{G}  
Legendäre Kreatur — Halbling, Bürger  
2/3

Falls ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen jene Spielsteine plus ein zusätzlicher Speise-Spielstein erzeugt. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)  
Opfere drei Speisen: Ziehe eine Karte.

- Peregrin Tuks erste Fähigkeit gilt für alle Arten von Spielsteinen, die sein Beherrscher erzeugt, nicht nur für Speise-Spielsteine.
- Der zusätzliche Speise-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 die Speise.
- 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 Peregrin Tuks Fähigkeit angewendet wird.

---

Pippin, Wächter der Zitadelle  
{W}{U}  
Legendäre Kreatur — Halbling, Soldat  
2/2

Wachsamkeit, Abwehr {1}  
{T}: Eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor einem Kartentyp, den du bestimmst. (*Sie kann von nichts dieses Typs geblockt oder als Ziel bestimmt werden, Schaden zugefügt bekommen oder verzaubert oder ausgerüstet werden.*)

- Du kannst einen beliebigen Kartentyp bestimmen. In einer normalen Magic-Partie können die Kartentypen Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte (ein Kartentyp, der auf einigen älteren Karten erscheint) und Verzauberung erscheinen. Übertypen wie legendär und Standard können nicht bestimmt werden. Untertypen wie Aura, Halbling oder Wald können ebenfalls nicht bestimmt werden.

---

Pippins Tapferkeit  
{G}  
Spontanzauber  
Du kannst eine Speise opfern. Falls du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl +4/+4 bis zum Ende des Zuges. Anderenfalls erhält die Kreatur +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Du bestimmst eine Kreatur als Ziel, sowie du Pippins Tapferkeit wirkst, aber ob du eine Speise opferst, bestimmst du erst, wenn der Zauberspruch verrechnet wird.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Pippins Tapferkeit verrechnet werden soll, wird Pippins Tapferkeit vom Stapel entfernt. Du kannst dann keine Speise für sie opfern.
- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein. Zum Beispiel kannst du das Lembas für Pippins Tapferkeit opfern.

Plünderer in Moria

{R}{R}

Kreatur — Goblin, Krieger

1/1

Doppelschlag

Immer wenn ein Goblin oder Ork, den du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du eine Karte mit der letzten Fähigkeit der Plünderer in Moria spielst, und falls es ein Zauberspruch ist, musst du seine Kosten bezahlen, um ihn zu wirken.

Radagast der Braune

{2}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

2/5

Immer wenn Radagast der Braune oder eine andere Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich dem Manabetrag jener Kreatur ist. Du kannst davon eine Kreaturenkarte, die keinen Kreaturentyp mit einer Kreatur, die du kontrollierst, gemeinsam hat, offen vorzeigen und sie auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls die obersten X Karten deiner Bibliothek keine Kreaturenkarte enthalten, die keinen Kreaturentyp mit einer Kreatur, die du kontrollierst, gemeinsam hat, darfst du keine Karte auf deine Hand nehmen. Herzliches Beileid an alle Fans des Nebelgestalt-Ultimus.
- Falls eine Spielstein-Kopie von Radagast dem Braunen ins Spiel kommt, wird seine eigene Fähigkeit ausgelöst.

Ringsicht

{1}{U}{B}

Hexerei

Der Ring führt dich in Versuchung. Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, die eine Farbe mit einer legendären Kreatur, die du kontrollierst, gemeinsam hat, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Die Ringsicht erlaubt dir nicht, deine Bibliothek nach einer farblosen Karte zu durchsuchen, auch dann nicht, falls du eine farblose legendäre Kreatur kontrollierst.
  - Dein Ringträger ist legendär, daher kannst du deine Bibliothek nach einer Karte durchsuchen, die eine Farbe mit dem Ringträger gemeinsam hat, den du bestimmt hast, sowie der Ring dich in Versuchung geführt hat.
- 

Rosie Hüttinger vom Südweg

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Halbling, Gesinde

1/1

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

Immer wenn du einen Spielstein erzeugst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, außer Rosie.

- Falls du mehrere Spielsteine gleichzeitig erzeugst, wird die letzte Fähigkeit von Rosie Hüttinger vom Südweg einmal für jeden Spielstein, den du erzeugt hast, ausgelöst.
  - Falls du einen Kreaturespielstein erzeugst, kannst du ihn als Ziel der letzten Fähigkeit von Rosie Hüttinger vom Südweg bestimmen.
- 

Ruf des Rings

{1}{B}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments führt der Ring dich in Versuchung.

Immer wenn du eine Kreatur als deinen Ringträger bestimmst, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn du eine Kreatur als deinen Ringträger bestimmst, auch falls jene Kreatur bereits dein Ringträger war.
  - Falls der Ring dich in Versuchung führt, du aber keine Kreatur als deinen Ringträger bestimmen kannst (wahrscheinlich, weil du keine Kreaturen kontrollierst), wird die letzte Fähigkeit von Ruf des Rings nicht ausgelöst.
-

Saruman der Vielfarbige

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

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

5/4

Abwehr — Eine Verzauberungs-, Spontanzauber- oder Hexereikarte abwerfen.

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, millt jeder Gegner zwei Karten. Wenn auf diese Weise eine oder mehrere Karten gemillt werden, schicke eine Verzauberungs-, Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl mit Manabetrag kleiner oder gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs aus dem Friedhof eines Gegners ins Exil. Kopiere die ins Exil geschickte Karte. Du kannst die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls du keine Verzauberungs-, Spontanzauber- oder Hexereikarte auf deiner Hand hast, kannst du die Abwehr-Kosten von Saruman dem Vielfarbigen nicht bezahlen.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit von Saruman dem Vielfarbigen ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn auf diese Weise eine oder mehrere Karten gemillt werden. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Du wirkst die Kopie, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst dich nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du die Kopie nicht wirken möchtest, kannst du bestimmen, es nicht zu tun. Dann hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen überprüft werden.

---

Saruman der Weiße

{4}{U}

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

4/4

Abwehr {2}

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, wende Ork-Aufmarsch 2 an. *(Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Ork. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturespielstein.)*

- Zaubersprüche, die vor Saruman dem Weißen gewirkt wurden, zählen. Falls Saruman der Weiße der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
-

## Sarumans Sturm

{4} {U} {U}

Verzauberung

Abwehr {3}

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, kopiere ihn, außer dass die Kopie nicht legendär ist. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. (*Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.*)

- Zaubersprüche, die vor Sarumans Sturm gewirkt wurden, zählen. Falls Sarumans Sturm der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
  - Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Das Erzeugen der Kopie bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt.
  - 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 ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
  - Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
  - Falls Schaden aufgeteilt wurde, sowie der Zauberspruch 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 Zaubersprüche, die Marken verteilen.
  - Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
  - Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls der Zauberspruch ein Bleibende-Karte-Zauberspruch mit Zielen ist, wie zum Beispiel eine Aura, kannst du auch für jenen Zauberspruch neue Ziele bestimmen. Die neuen Ziele müssen legal sein. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
  - Falls ein Bleibende-Karte-Zauberspruch kopiert wird, wird er als Spielstein ins Spiel gebracht, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, anstatt eine Kopie des Zauberspruchs ins Spiel zu bringen. Die Regeln, die angewendet werden, wenn ein Bleibende-Karte-Zauberspruch zu einer bleibenden Karte wird, werden auch angewendet, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs zu einem Spielstein wird.
  - Der Spielstein, zu dem eine verrechnete Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird, gilt nicht als „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt wurden, wie die von Rosie Hüttinger vom Südweg.
-

### Sauron der Nekromant

{3}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Avatar, Schrecken

4/4

Bedrohlich

Immer wenn Sauron der Nekromant angreift, schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen getappten und angreifenden Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist, außer dass er ein 3/3 schwarzer Wraith mit Bedrohlichkeit ist. Schicke den Spielstein zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil, es sei denn, Sauron ist dein Ringträger.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts, ausgenommen der Eigenschaften, die der Kopiereffekt ausdrücklich ändern. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
- Der Spielstein ist anstatt seiner anderen Kreaturentypen (und gegebenenfalls seiner anderen Untertypen) ein Wraith und schwarz anstatt seiner anderen Farben. Seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft sind 3/3. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.
- Falls die vom Spielstein kopierte Karte irgendwelche „wenn [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein auch diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ähnliches gilt für „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die ebenfalls funktionieren.
- Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist dieses X gleich 0.
- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit schickt den Spielstein zu Beginn deines nächsten Endsegments ins Exil, es sei denn, Sauron der Nekromant ist dein Ringträger, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Falls Sauron der Nekromant das Spiel verlässt, bevor die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, schickt jene Fähigkeit den Spielstein auch dann ins Exil, falls Sauron der Nekromant später unter deiner Kontrolle ins Spiel zurückkommt oder du ein anderes Exemplar von Sauron der Nekromant als deinen Ringträger kontrollierst.

---

### Saurons Geisel

{1}{U}{B}

Spontanzauber

Bestimme einen Gegner. Er schaut sich die obersten vier Karten deiner Bibliothek an und teilt sie auf einen verdeckten und einen aufgedeckten Haufen auf. Nimm einen Haufen auf deine Hand und lege die Karten des anderen auf deinen Friedhof. Der Ring führt dich in Versuchung.

- Du bestimmst nur einen Gegner, der sich die obersten drei Karten deiner Bibliothek anschaut und sie auf zwei Haufen aufteilt. Andere Spieler dürfen sich die Karten nicht ansehen, aber sie können versuchen, Ratschläge zu geben, ohne zu wissen, um welche Karten es sich handelt. Der Spieler, der sich die Karten anschaut, kann bestimmen, welche Informationen er mit anderen teilt, falls er einen Ratschlag zum Aufteilen der Karten benötigt. Er ist aber nicht verpflichtet, irgendwelche Informationen zu teilen.
- Du musst die Karten im verdeckten Haufen nicht vorzeigen, falls du sie auf deine Hand nimmst.
- Der Gegner darf die Karten in einen Haufen von vier Karten und einen Haufen von null Karten aufteilen. Dabei kann der Haufen von vier Karten der aufgedeckte Haufen oder der verdeckte Haufen sein.

---

Schagrat der Beuteträger

{2} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Ork, Soldat

4/4

Immer wenn Schagrat der Beuteträger angreift, lege bis zu eine Ausrüstung deiner Wahl an ihn an. Wende dann Ork-Aufmarsch X an, wobei X gleich der Anzahl an Ausrüstungen ist, die an Schagrat angelegt sind. *(Die Kontrolle über die Ausrüstungen ändert sich nicht. Um Ork-Aufmarsch X anzuwenden, lege X +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Ork. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturespielstein.)*

- Wenn die Fähigkeit von Schagrat dem Beuteträger ausgelöst wird, kannst du bestimmen, keine Ausrüstung als Ziel zu bestimmen, nur um Ork-Aufmarsch anzuwenden. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und das Ziel illegal ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du wendest nicht Ork-Aufmarsch an.
- Die Kontrolle über die Ausrüstung ändert sich nicht. Falls du eine Ausrüstung als Ziel bestimmst, die ein Gegner kontrolliert, kannst du zum Beispiel ihre Ausrüsten-Fähigkeit nicht aktivieren und er kann ihre Ausrüsten-Fähigkeit wie eine Hexerei aktivieren, um sie wieder an eine Kreatur anzulegen, die er kontrolliert.

---

Scharrer, Tyrann des Auenlands

{2} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Avatar, Räuber

2/4

Aktiviert Fähigkeiten von Ländern, die deine Gegner kontrollieren, können nicht aktiviert werden, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.

Scharrer, Tyrann des Auenlands, hat alle aktivierten Fähigkeiten von Ländern, die deine Gegner kontrollieren, außer Manafähigkeiten.

Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um Scharrers Fähigkeiten zu aktivieren.

- Scharrer, Tyrann des Auenlands, erhält nur aktivierte Fähigkeiten außer aktivierten Manafähigkeiten. Er erhält keine Schlüsselwortfähigkeiten (es sei denn, diese Fähigkeiten werden aktiviert), keine ausgelösten Fähigkeiten und keine statischen Fähigkeiten.
- Aktiviert Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit eines Landes, das ein Gegner kontrolliert, auf den eigenen Kartennamen verweist, verwende auf der Version der Fähigkeit von Scharrer, Tyrann des Auenlands, den Namen von Scharrer, Tyrann des Auenlands.
- Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).

- Die letzte Fähigkeit von Scharrer, Tyrann des Auenlands, verwendet eine neue Formulierung, um anzugeben, dass du Mana ausgeben kannst, als wäre Mana eines beliebigen Typs, um die Fähigkeiten von Scharrer, Tyrann des Auenlands, zu aktivieren. Die sechs Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Verschneites Mana ist keine Manatyp. Die letzte Fähigkeit von Scharrer, Tyrann des Auenlands, erlaubt dir nicht, Schnee-Kosten mit Mana aus einer nichtverschneiten Quelle zu bezahlen.

#### Schatten des Feindes

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

Hexerei

Schicke alle Kreaturenkarten aus dem Friedhof eines Spielers deiner Wahl ins Exil. Du kannst davon Zaubersprüche wirken, solange sie im Exil bleiben, und Mana beliebigen Typs kann ausgeben werden, um sie zu wirken.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen, die für auf diese Weise gewirkte Zaubersprüche gelten.
- Der Schatten des Feindes verwendet eine neue Formulierung, um anzugeben, dass du Mana ausgeben kannst, als wäre es Mana eines beliebigen Typs, um die ins Exil geschickten Karten zu wirken. Die sechs Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Verschneites Mana ist keine Manatyp. Der Schatten des Feindes erlaubt dir nicht, Schnee-Kosten mit Mana aus einer nichtverschneiten Quelle zu bezahlen.

#### Schattenfell, Fürst aller Rösser

{3} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Pferd

4/4

Pferde, die du kontrollierst, haben Eile. *(Sie können angreifen und {T}, sobald sie unter deine Kontrolle kommen.)*

Immer wenn Schattenfell, Fürst aller Rösser, angreift, kannst du eine Kreaturenkarte mit niedrigerer Stärke aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel bringen.

- Der Erinnerungstext für Eile erscheint heutzutage normalerweise nicht auf Karten der meisten Sets, aber wir dachten, für diese Karte war es wichtig, zu erklären, was Eile bedeutet.
- Obwohl die Kreatur, die du ins Spiel bringst, eine angreifende Kreatur ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn sie angreifend ins Spiel kommt.
- Die Kreaturenkarte, die du ins Spiel bringst, muss auf deiner Hand niedrigere Stärke haben als das Exemplar von Schattenfell, Fürst aller Rösser, im Spiel. Die Kreatur, die ins Spiel kommt, muss nicht niedrigere Stärke als Schattenfell haben. (Das kann zum Beispiel vorkommen, wenn die Kreatur mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt.)
- Falls Schattenfell, Fürst aller Rösser, das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, vergleiche die Stärke der Kreaturenkarte auf deiner Hand mit Schattenfells Stärke, die Schattenfell zuletzt im Spiel hatte.

- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker bzw. welche Schlacht die Kreatur, die du ins Spiel bringst, angreift, sowie sie ins Spiel kommt. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker bzw. dieselbe Schlacht sein, den bzw. die Schattenfell, Fürst aller Rösser, angreift.

Sméagol, hilfsbereiter Wegefínder

{1}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Halbling, Schrecken

4/2

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur unter deiner Kontrolle gestorben ist, führt der Ring dich in Versuchung.

Immer wenn der Ring dich in Versuchung führt, deckt ein Gegner deiner Wahl Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Länderkarte aufdeckt. Bringe die Karte getappt unter deiner Kontrolle ins Spiel und lege den Rest auf seinen Friedhof.

- Sméagol, hilfsbereiter Wegefínder, muss nicht im Spiel gewesen sein, als die Kreatur gestorben ist. Falls beispielsweise eine Kreatur unter deiner Kontrolle während des Kampfes in deinem Zug stirbt und du Sméagol, hilfsbereiter Wegefínder, während deiner zweiten Hauptphase wirkst, wird seine erste Fähigkeit zu Beginn deines Endsegments ausgelöst.
- Die erste Fähigkeit von Sméagol, hilfsbereiter Wegefínder, wird während deines Endsegments nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen in diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben sind. Falls jedoch in diesem Zug bisher noch keine Kreaturen unter deiner Kontrolle gestorben sind, sowie dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, eine Kreatur unter deiner Kontrolle während des Endsegments rechtzeitig sterben zu lassen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.

Stein von Erech

{1}

Legendäres Artefakt

Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

{2}, {T}, opfere den Stein von Erech: Schicke den Friedhof eines Spielers deiner Wahl ins Exil. Ziehe eine Karte.

- Da von Gegnern kontrollierte Kreaturen nicht auf einen Friedhof gelegt werden, werden ausgelöste „Wenn [diese Kreatur] stirbt“-Fähigkeiten, die jene Kreaturen haben, nicht ausgelöst.
- Falls das Ziel nicht legal ist, sowie die aktivierte Fähigkeit des Steins von Erech verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt. Du ziehst dann keine Karte.

Stich des Hobbíts

{1}{W}

Spontanzauber

Der Stich des Hobbíts fügt einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst, plus der Anzahl an Speisen, die du kontrollierst.

- Falls eine Speise, die du kontrollierst, auch eine Kreatur ist, wird sie zweimal gezählt.
- 

Streifzug der Orks

{3} {R}

Hexerei

Ork-Aufmarsch 2. Wenn du dies tust, fügt der Streifzug der Orks einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Stärke der aufmarschierten Armee ist. *(Um Ork-Aufmarsch 2 anzuwenden, lege zwei +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Ork. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturespielstein.)*

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du den Streifzug der Orks wirkst, bestimmst du für ihn kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise Ork-Aufmarsch anwendest. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- 

Tod dem Todlosen

{1} {R}

Spontanzauber

Tod dem Todlosen fügt einer Kreatur deiner Wahl 3

Schadenspunkte zu. Die Kreatur verliert

Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Falls sie in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Die Kreatur, der Schaden zugefügt wurde, wird ins Exil geschickt, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur falls sie aufgrund des Schadens, den Tod dem Todlosen zugefügt hat, sterben würde.
  - Falls Tod dem Todlosen der Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zufügt (zum Beispiel, weil der Schaden verhindert wurde), werden die zusätzlichen Effekte trotzdem angewendet. Sie verliert trotzdem Unzerstörbarkeit und wird ins Exil geschickt, falls sie in diesem Zug sterben würde.
  - Du kannst auch eine Kreatur als Ziel von Tod dem Todlosen wählen, die nicht Unzerstörbarkeit hat. Sie wird dennoch ins Exil geschickt, falls sie in diesem Zug sterben würde.
-

Tom Bombadil  
{W}{U}{B}{R}{G}  
Legendäre Kreatur — Gott, Barde  
4/4

Solange vier oder mehr Sagenmarken auf Sagen liegen, die du kontrollierst, hat Tom Bombadil Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit.

Immer wenn die letzte Kapitel-Fähigkeit einer Sage, die du kontrollierst, verrechnet wird, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Sage-Karte aufdeckst. Bringe sie ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Schaden, der Kreaturen zugefügt wurde, bleibt bis zum Aufräumsegment, oder bis ein Effekt den Schaden entfernt, auf den Kreaturen vermerkt. Falls du ein Exemplar von Tom Bombadil, auf dem mindestens 4 Schadenspunkte vermerkt sind, sowie eine einzige Sage, auf der vier oder mehr Sagenmarken liegen, kontrollierst, und jene Sage das Spiel später im selben Zug das Spiel verlässt, wird Tom Bombadil zerstört. Das gilt auch dann, falls die Sage das Spiel dadurch verlässt, dass ihre letzte Kapitel-Fähigkeit den Stapel verlässt; zustandsbasierte Aktionen werden überprüft, bevor Tom Bombadils ausgelöste Fähigkeit dir eine andere Sage verschaffen kann.
- Die letzte Kapitel-Fähigkeit einer Sage ist die Fähigkeit mit der größten Kapitelnummer unter den Kapitel-Fähigkeiten, die die Sage hat.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine andere Fähigkeit verrechnet wird, wie Tom Bombadils ausgelöste Fähigkeit, wird ausgelöst, wenn all ihre Anweisungen (gegebenenfalls abgeändert durch anwendbare Ersatzeffekte) befolgt wurden und sie vom Stapel entfernt wurde. Falls Tom Bombadil beispielsweise durch die letzte Kapitel-Fähigkeit von Elspeth bezwingt den Tod ins Spiel zurückgebracht wird, ist er rechtzeitig im Spiel, um zu sehen, dass jene letzte Kapitel-Fähigkeit fertig verrechnet wird und vom Stapel entfernt wird. Daher wird in diesem Fall Tom Bombadils letzte Fähigkeit ausgelöst.

---

Träger in Beutelsend  
{3}{G}  
Kreatur — Zwerg  
4/4

Immer wenn der Träger in Beutelsend angreift, erhält er bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an legendären Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird erst beim Verrechnen der ausgelöste Fähigkeit des Trägers in Beutelsend ermittelt. Der Wert ändert sich später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl an legendären Kreaturen ändert, die du kontrollierst.
-

### Untergang von Cair Andros

{2} {R}

#### Verzauberung

Immer wenn einer Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, überschüssiger Nicht-Kampfschaden zugefügt wird, wende Ork-Aufmarsch X an, wobei X gleich dem überschüssigen Schaden ist. (*Lege X +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Ork. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturespielstein.*)

{7} {R}: Der Untergang von Cair Andros fügt einer Kreatur deiner Wahl 7 Schadenspunkte zu.

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügte Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, wobei bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.
- 

### Verschollen in der Legende

{W} {W}

#### Spontanzauber

Lege eine historische bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, als vierte Karte von oben in die Bibliothek ihres Besitzers. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

- Falls der Beherrscher der bleibenden Karte deiner Wahl zwei oder weniger Karten in seiner Bibliothek hat, wenn Verschollen in der Legende verrechnet wird, wird die Kreatur zur untersten Karte seiner Bibliothek.
- 

### Verzückter Halbling

{G}

Kreatur — Halbling, Bürger

1/2

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um einen legendären Zauberspruch zu wirken. Jener Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

- Der legendäre Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden, falls das vom Verzückten Halbling erzeugte Mana verwendet wird, um irgendeinen Teil der Kosten des Zauberspruchs zu bezahlen. Das betrifft auch zusätzliche und alternative Kosten. Dies gilt auch, falls du zusätzliche Kosten bezahlst, während du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“.
  - Falls der legendäre Zauberspruch, den du auf diese Weise wirkst, kopiert wird, kann die Kopie nicht neutralisiert werden.
-

Vom Wind getragen

{1} {U}

Spontanzauber

Du kannst in diesem Zug Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

Ziehe eine Karte.

- Dies gilt nur für das Wirken von Zaubersprüchen. Der Effekt ändert zum Beispiel nicht, wann du Fähigkeiten aktivieren kannst, die nur „wie eine Hexerei“ aktiviert werden können.

---

Waldläufer aus Ithilien

{2} {U} {U}

Kreatur — Mensch, Waldläufer

3/3

Wachsamkeit

Wenn die Waldläufer aus Ithilien ins Spiel kommen, übernimm die Kontrolle über bis zu eine Kreatur deiner Wahl mit niedrigerer Stärke, solange du die Waldläufer aus Ithilien kontrollierst. Dann führt der Ring dich in Versuchung.

- Wenn die Fähigkeit der Waldläufer aus Ithilien ausgelöst wird, kannst du bestimmen, keine Kreatur als Ziel zu bestimmen, nur um den Ring dich in Versuchung führen zu lassen. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und das Ziel illegal ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Der Ring führt dich nicht in Versuchung.
- Die ausgelöste Fähigkeit der Waldläufer aus Ithilien erlaubt dir, die Kontrolle über eine Kreatur zu übernehmen, falls sie sowohl eine niedrigere Stärke als die Waldläufer aus Ithilien hat, sowie du das Ziel bestimmst, als auch sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Danach spielt es keine Rolle mehr, was mit der Stärke der Kreatur geschieht; du kontrollierst sie weiterhin, solange du die Waldläufer aus Ithilien kontrollierst.
- Falls du durch die ausgelöste Fähigkeit die Kontrolle über eine Kreatur übernimmst, kannst du jene Kreatur sofort als deinen Ringträger bestimmen, sowie der Ring dich in Versuchung führt.

---

Wunde vom Morgulmesser

{1} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält -3/-0 und „Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du diese Kreatur ins Exil, es sei denn, du bezahlst 2 Lebenspunkte.“

- Der Beherrscher der Kreatur bestimmt, ob er 2 Lebenspunkte bezahlen will oder nicht, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
-

Wurfmaschine aus Mordor

{2} {B}

Artefaktkreatur — Mauer

1/4

Verteidiger

Immer wenn du mit einem oder mehreren Goblins und/oder Orks angreifst, erzeuge einen getappten und angreifenden 2/1 farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturespielstein mit Flugfähigkeit namens Wurfgeschoss. Opfere den Spielstein am Ende des Kampfes.

- Der Beherrscher der Wurfmaschine aus Mordor bestimmt, welchen Spieler oder Planeswalker bzw. welche Schlacht der Spielstein angreift. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker bzw. dieselbe Schlacht sein, den bzw. die irgendeiner der Goblins und/oder Orks angreift.

---

### **DER HERR DER RINGE: GESCHICHTEN AUS MITTELERDE JUMPSTART – KARTENSPEZIFISCHES:**

Angriff auf Osgiliath

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

Hexerei

Ork-Aufmarsch X, dann erhalten Goblins und Orks, die du kontrollierst, Doppelschlag und Eile bis zum Ende des Zuges. *(Um Ork-Aufmarsch X anzuwenden, lege X +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Ork. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturespielstein.)*

- Falls du für X den Wert 0 bestimmst, während du keine Armee kontrollierst, erzeugst du einen 0/0 Ork-Armee-Kreaturespielstein und legst keine Marken darauf. In den meisten Fällen stirbt jener 0/0 Spielstein dann sofort.
- Falls du für X den Wert 0 bestimmst, während du eine Nicht-Ork-Armee kontrollierst, legst du keine Marken auf sie, aber sie wird zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Ork.

---

Elanor Gärtner

{3} {G}

Legendäre Kreatur — Halbling, Späher

2/4

Wenn Elanor Gärtner ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug eine Speise geopfert hast, kannst du deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.

- Elanor Gärtner muss nicht im Spiel gewesen sein, als du in diesem Zug eine Speise geopfert hast. Falls du beispielsweise während deiner ersten Hauptphase eine Speise opferst und Elanor Gärtner in deiner zweiten Hauptphase wirkst, wird ihre letzte Fähigkeit zu Beginn deines Endsegments ausgelöst.

- Elanor Gärtners letzte Fähigkeit wird während deines Endsegments nur einmal ausgelöst, egal wie viele Speisen du in diesem Zug geopfert hast. Falls du jedoch in diesem Zug bisher noch keine Speisen geopfert hast, sowie dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, eine Speise während des Endsegments rechtzeitig zu opfern, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.
- 

Elfische Seefahrerin

{2} {U}

Kreatur — Elf, Pilot

3/2

Immer wenn die Elfische Seefahrerin angreift, wende Hellsicht 1 an.

Immer wenn du Hellsicht anwendest, tappe bis zu X bleibende Karten deiner Wahl, die keine Länder sind, wobei X gleich der Anzahl an Karten ist, die auf diese Weise beim Anwenden von Hellsicht angeschaut wurden.

- Die letzte Fähigkeit der Elfischen Seefahrerin prüft die Anzahl an Karten, die du tatsächlich angeschaut hast. Falls du zum Beispiel Hellsicht 3 anwenden solltest, aber nur zwei Karten in deiner Bibliothek hast, wäre X gleich 2.
- 

Ringgeister

{4} {B} {B}

Kreatur — Wraith, Ritter

5/5

Wenn die Ringgeister ins Spiel kommen, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -3/-3 bis zum Ende des Zuges. Falls jene Kreatur legendär ist, verliert ihr Beherrscher 3 Lebenspunkte.

Wenn der Ring dich in Versuchung führt, bringe die Ringgeister aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls das Ziel nicht legal ist, sowie die erste aktivierte Fähigkeit der Ringgeister verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt. Der Beherrscher der Kreatur verliert keine Lebenspunkte.
- 

Saradoc, Herr von Bockland

{3} {W}

Legendäre Kreatur — Halbling, Bürger

2/4

Immer wenn Saradoc, Herr von Bockland, oder eine andere Nichtspielsteinkreatur mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Halbling-Kreaturenspielstein.

Tappe zwei andere ungetappte Halblinge, die du kontrollierst: Saradoc erhält +2/+0 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Falls die Stärke von Saradoc, Herr von Bockland, größer als 2 ist, sowie er ins Spiel kommt, wird seine erste Fähigkeit trotzdem ausgelöst.

---

## **DER HERR DER RINGE: GESCHICHTEN AUS MITTELERDE STARTER-KIT – KARTENSPEZIFISCHES:**

Bilbos Ring

{3}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Solange es dein Zug ist, hat die ausgerüstete Kreatur Fluchsicherheit und kann nicht geblockt werden.

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

Ausrüsten eines Halblings {1} ({1}): *Lege diese Karte an einen Halbling deiner Wahl an, den du kontrollierst.*

*Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)*

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

- Eine Kreatur greift alleine an, wenn sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wurde. Die zweite Fähigkeit von Bilbos Ring wird zum Beispiel nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreiffst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.

---

Der Balrog, Flamme von Udûn

{3} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Avatar, Dämon

7/7

Verursacht Trampelschaden

Wenn eine legendäre Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, lege Den Balrog, Flamme von Udûn, unter die Bibliothek seines Besitzers.

- Der Balrog, Flamme von Udûn, wird nur unter die Bibliothek seines Besitzers gelegt, falls er noch im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Falls er das Spiel vor diesem Zeitpunkt verlässt, bleibt er in der Zone, in der er sich gerade befindet, selbst wenn er ins Spiel zurückgebracht wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.

---

Der Hexenkönig, Verderbnisbringer

{4} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Wraith, Adliger

5/3

Fliegend

Immer wenn Der Hexenkönig, Verderbnisbringer, angreift, opfert der verteidigende Spieler eine Kreatur mit der niedrigsten Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert.

- Falls der verteidigende Spieler zwei oder mehr Kreaturen kontrolliert, die jeweils die niedrigste Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert, haben, bestimmt dieser Spieler eine davon, die geopfert wird.

---

Feuer des Schicksalsbergs

{2} {R}

Legendäre Verzauberung

Wenn das Feuer des Schicksalsbergs ins Spiel kommt, fügt es einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, 2 Schadenspunkte zu. Zerstöre alle Ausrüstungen, die an die Kreatur angelegt sind.

{2} {R}: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen. Wenn du auf diese Weise eine Karte spielst, fügt das Feuer des Schicksalsbergs jedem Spieler 2 Schadenspunkte zu.

- Die erste Fähigkeit des Feuers des Schicksalsbergs kann eine Kreatur als Ziel haben, an die keine Ausrüstung angelegt ist.
- Falls das Ziel der ersten Fähigkeit des Feuers des Schicksalsbergs illegal ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie vom Stapel entfernt. Du zerstörst keine Ausrüstung.
- Falls du die letzte Fähigkeit des Feuers des Schicksalsbergs aktivierst, aber die ins Exil geschickte Karte in diesem Zug mithilfe der Berechtigung zum Spielen nicht spielst, fügt das Feuer des Schicksalsbergs nicht jedem Spieler Schaden zu.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen, die für eine auf diese Weise gespielte Karte gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.

---

Gandalf, der Weiße Reiter

{3} {W}

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

3/3

Wachsamkeit

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Hellsicht 1.

Wenn Gandalf, der Weiße Reiter, stirbt, kannst du ihn als fünfte Karte von oben in die Bibliothek seines Besitzers legen.

- Falls sich drei oder weniger Karten in der Bibliothek des Besitzers von Gandalf, der Weiße Reiter, befinden, wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird, kannst du ihn zur untersten Karte der Bibliothek seines Besitzers werden lassen.
-

Gollum, heimtückischer Wegefinder  
{1} {B}  
Legendäre Kreatur — Halbling, Schrecken  
2/1

Immer wenn Gollum, heimtückischer Wegefinder, angreift, schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an, lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück und bestimme dann Land oder Nichtland. Ein Gegner rät, ob die oberste Karte deiner Bibliothek eine Karte der bestimmten Art ist. Zeige sie offen vor. Falls richtig geraten wurde, entferne Gollum aus dem Kampf. Anderenfalls ziehst du eine Karte und Gollum kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Du deckst die Karte auch dann auf, falls dein Gegner richtig geraten hat.
- Falls sich nur eine Karte in deiner Bibliothek befindet, sowie die Fähigkeit von Gollum, heimtückischer Wegefinder, verrechnet wird, schaut du dir jene Karte an, legst sie oben auf deine Bibliothek zurück und fährst dann normal mit der Fähigkeit fort.
- Falls sich keine Karten in deiner Bibliothek befinden, sowie die Fähigkeit von Gollum, heimtückischer Wegefinder, verrechnet wird, kann dein Gegner nicht richtig raten, egal was er rät. Das heißt, du wirst eine Karte ziehen, oder genauer gesagt, versuchen eine Karte aus einer leeren Bibliothek zu ziehen und daher (normalerweise) die Partie verlieren.

---

## ***DER HERR DER RINGE: GESCHICHTEN AUS MITTELERDE COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES:***

Abfangen der Eindringlinge  
{2} {U}  
Spontanzauber  
*Geheimes Konzil* — Jeder Spieler stimmt geheim für eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, dann werden die Stimmen offenbart. Lege auf jede Kreatur mit einer oder mehreren Stimmen entsprechend viele Betäubungsmarken und tappe sie dann. (*Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

- Keine der Kreaturen wird als Ziel bestimmt. Spieler können für eine Kreatur mit Fluchsicherheit, Schutz vor Blau oder ähnlichem stimmen.
  - Spieler können für Kreaturen stimmen, die bereits getappt sind.
-

Aragorn, König von Gondor  
{1}{U}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger  
4/4

Wachsamkeit, Lebensverknüpfung  
Wenn Aragorn, König von Gondor, ins Spiel kommt,  
wirst du zum Monarchen.  
Immer wenn Aragorn angreift, kann bis zu eine Kreatur  
deiner Wahl in diesem Zug nicht blocken. Falls du der  
Monarch bist, können Kreaturen in diesem Zug nicht  
blocken.

- Wenn die letzte Fähigkeit von Aragorn, König von Gondor, ausgelöst wird, kannst du bestimmen, keine Kreatur als Ziel zu bestimmen, wahrscheinlich, weil du der Monarch bist und einfach nur möchtest, dass Kreaturen in diesem Zug nicht blocken können. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und das Ziel illegal ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Kreaturen können dann in diesem Zug trotzdem auch dann blocken, falls du der Monarch bist.

---

Arwen, Weberin der Hoffnung  
{1}{G}{G}  
Legendäre Kreatur — Elf, Adliger  
2/1

Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, kommt mit so  
vielen zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, wie die  
Widerstandskraft von Arwen, Weberin der Hoffnung,  
beträgt.

- Verwende die Widerstandskraft von Arwen, Weberin der Hoffnung, sowie eine Kreatur ins Spiel kommt, um zu bestimmen, mit wie vielen zusätzlichen +1/+1-Marken sie ins Spiel kommt.
- Falls Arwen, Weberin der Hoffnung, und eine andere Kreatur, die du kontrollierst, gleichzeitig ins Spiel kommen, führt Arwens Fähigkeit nicht dazu, dass jene Kreatur mit zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel kommt.

---

Bilbo das Geburtstagskind  
{W}{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Halbling, Räuber  
2/3

Falls du Lebenspunkte dazuerhalten würdest, erhältst du  
stattdessen so viele Lebenspunkte plus 1 dazu.  
{2}{W}{B}{G}, {T}, schicke Bilbo das  
Geburtstagskind ins Exil: Durchsuche deine Bibliothek  
nach einer beliebigen Anzahl an Kreaturenkarten, bringe  
sie ins Spiel und mische danach. Aktiviere diese  
Fähigkeit nur, falls du 111 oder mehr Lebenspunkte hast.

- Falls du irgendwie zwei Exemplare von Bilbo dem Geburtstagskind kontrollierst und Lebenspunkte dazuerhalten würdest, erhältst du so viele Lebenspunkte plus 2 dazu. Bei einem dritten Exemplar von Bilbo dem Geburtstagskind erhältst du so viele Lebenspunkte plus 3 dazu und so weiter.
- Die erste Fähigkeit von Bilbo dem Geburtstagskind wird nur einmal auf jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, angewendet, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.

Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu, und die Fähigkeit von Bilbo dem Geburtstagskind wird nur einmal angewendet.

- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, dann wird die erste Fähigkeit von Bilbo dem Geburtstagskind separat auf diese beiden Ereignisse angewendet. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal angewendet.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die erste Fähigkeit von Bilbo dem Geburtstagskind angewendet wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht.

---

Círdan der Schiffbauer

{3}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Elf, Adliger

3/4

Wachsamkeit

*Geheimes Konzil* — Immer wenn Círdan der Schiffbauer ins Spiel kommt oder angreift, stimmt jeder Spieler geheim für einen Spieler, dann werden die Stimmen offenbart. Jeder Spieler zieht für jede Stimme, die auf ihn entfallen ist, eine Karte. Jeder Spieler, auf den keine Stimme entfallen ist, kann eine bleibende Karte aus seiner Hand ins Spiel bringen.

- Nachdem die Stimmen offenbart wurden, zieht zunächst der Spieler, dessen Zug es ist, eine Karte für jede Stimme, die er erhalten hat, dann tun die anderen Spieler in Zugreihenfolge dasselbe. Falls auf den ersten Spieler keine Stimme entfallen ist, kann er dann eine bleibende Karte aus seiner Hand ins Spiel bringen. Dann tun die anderen Spieler in Zugreihenfolge dasselbe.

---

Das Schwarze Tor

Legendäres Land — Tor

Sowie Das Schwarze Tor ins Spiel kommt, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {B}.

{1}{B}, {T}: Bestimme einen Spieler mit den meisten Lebenspunkten. Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug von Kreaturen, die jener Spieler kontrolliert, nicht geblockt werden.

- Der bestimmte Spieler muss nur die meisten Lebenspunkte haben, sowie die letzte Fähigkeit des Schwarzen Tores verrechnet wird. Nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, haben Veränderungen des Lebenspunkttestands keinen Einfluss darauf, welche Kreaturen blocken oder geblockt werden können.
- Die Kreatur, die das Ziel der letzten Fähigkeit des Schwarzen Tores wurde, kann von keiner Kreatur, die der bestimmte Spieler kontrolliert, geblockt werden, auch nicht von Kreaturen, die nicht im Spiel waren, als die Fähigkeit des Schwarzen Tores verrechnet wurde.

---

Der alte Ohm

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Halbling, Gesinde

2/3

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, ziehe eine Karte.

- Du ziehst nur eine Karte, egal wie viele Lebenspunkte du über die 3 Lebenspunkte hinaus dazuerhalten hast.
- Die Fähigkeit des alten Ohms überprüft, wie viele Lebenspunkte du im gesamten Zug dazuerhalten hast, auch falls er nicht im Spiel war, als du Lebenspunkte dazuerhalten hast. Sie berücksichtigt nicht, ob du Lebenspunkte verloren hast, auch dann nicht, falls du mehr Lebenspunkte verloren als dazuerhalten hast.
- Falls du nicht 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, sowie ein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit des alten Ohms nicht ausgelöst.

---

Der Balrog von Moria

{4} {B} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Avatar, Dämon

8/8

Verursacht Trampelschaden, Eile

Wenn der Balrog von Moria stirbt, kannst du ihn ins Exil schicken. Wenn du dies tust, schicke für jeden Gegner bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert, ins Exil.

Umwandlung {3} {R} (*{3}{R}*), *wirf diese Karte ab:*

*Ziehe eine Karte.*)

Wenn du den Balrog von Moria umwandelst, erzeuge zwei Schatz-Spielsteine.

- Einige Karten mit Umwandlung haben eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du sie umwandelst. Andere haben dagegen eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du eine beliebige Karte umwandelst. Die ausgelösten Fähigkeiten werden verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.
  - Weder die durch Umwandlung einer Karte ausgelösten Fähigkeiten noch die Umwandlung-Fähigkeit selbst sind Zaubersprüche. Effekte, die mit Zaubersprüchen interagieren (z. B. Sarumans Hinterhältigkeit), können sie nicht betreffen.
-

Eid von Eorl

{3}{R}{W}

Verzauberung — Sage

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

I — Erzeuge zwei 1/1 weiße Mensch-Soldat-Kreaturenspielsteine.

II — Erzeuge zwei 2/2 rote Mensch-Ritter-Kreaturenspielsteine mit Eile, die Trampelschaden verursachen.

III — Lege eine Unzerstörbar-Marke auf bis zu einen Menschen deiner Wahl. Du wirst zum Monarchen.

- Wenn die letzte Kapitel-Fähigkeit des Eids von Eorl ausgelöst wird, kannst du bestimmen, keinen Menschen als Ziel zu bestimmen, nur um zum Monarchen zu werden. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und das Ziel illegal ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du wirst dann auch nicht zum Monarchen.

---

Einberufung des Entthings

{3}{G}

Verzauberung

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Reichweite.

Opfere die Einberufung des Entthings: Erzeuge drei getappte X/X grüne Baumhirte-Kreaturenspielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast. Lege auf jeden davon eine Reichweite-Marke.

- Die aktivierte Fähigkeit der Einberufung des Entthings zählt, wie viele Lebenspunkte du insgesamt dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug verloren hast. Falls du beispielsweise 3 Lebenspunkte dazuerhalten und früher im Zug 3 Lebenspunkte verloren hast, erzeugst du drei getappte 3/3 grüne Baumhirte-Kreaturenspielsteine und legst dann auf jeden davon eine Reichweite-Marke.

---

Elch aus dem Dürsterwald

{5}{G}

Kreatur — Hirsch

6/6

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn der Elch aus dem Dürsterwald ins Spiel kommt oder angreift, bringe eine Elf-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der Stärke der Karte dazu.

- Im seltenen Fall, dass die Elf-Karte, die du auf deine Hand zurückbringst, keine Stärke hat, erhältst du 0 Lebenspunkte dazu.
-

Elrond vom Weißen Rat  
{3}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Elf, Adliger  
3/3

*Geheimes Konzil* — Wenn Elrond vom Weißen Rat ins Spiel kommt, stimmt jeder Spieler geheim für Gefährten oder Beistand, dann werden die Stimmen offenbart. Für jede Gefährten-Stimme bestimmt der Spieler, der sie abgegeben hat, eine Kreatur, die er kontrolliert. Du übernimmst die Kontrolle über jede Kreatur, die auf diese Weise bestimmt wurde, und sie erhält „Diese Kreatur kann ihren Besitzer nicht angreifen.“ Lege dann für jede Beistand-Stimme auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Nachdem die Stimmen offenbart wurden, bestimmt zunächst jeder Spieler, der für Gefährten gestimmt hat, beginnend mit dem Spieler, dessen Zug es ist, gefolgt von den anderen Spielern in Zugreihenfolge, für jede seiner Gefährten-Stimmen eine Kreatur, die er kontrolliert. Dann übernimmt der Beherrscher von Elrond vom Weißen Rat die Kontrolle über jene Kreaturen und sie erhalten die aufgelistete Fähigkeit. Schließlich legt jener Spieler für jede Beistand-Stimme eine +1/+1-Marke auf jede Kreatur, die er kontrolliert.
- Falls du mehrere Stimmen hast, kannst du mehrmals für Gefährten stimmen. Falls du dies tust, kannst du jedes Mal dieselbe Kreatur bestimmen.
- Falls du die Fähigkeit von Elrond vom Weißen Rat kontrollierst, ist es normalerweise am besten, für Beistand zu stimmen. Die Kontrolle über eine Kreatur zu übernehmen, die du bereits kontrollierst, ist nur selten hilfreich.

---

Éowyn die Schildmaid  
{2}{U}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter  
5/4

*Erstschlag*  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls in diesem Zug ein anderer Mensch unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, erzeuge zwei 2/2 rote Mensch-Ritter-Kreaturespielsteine mit Eile, die Trampelschaden verursachen. Falls du dann sechs oder mehr Menschen kontrollierst, ziehe eine Karte.

- Falls kein anderer Mensch vor deinem Beginn-des-Kampfes-Segment ins Spiel gekommen ist, wird die Fähigkeit von Éowyn der Schildmaid nicht ausgelöst. Du ziehst auch dann keine Karte, falls du sechs oder mehr Menschen kontrollierst.
-

Erestor, Mitglied des Rats  
{1}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Elf, Adliger  
2/4

Immer wenn Spieler eine Abstimmung beenden, erzeugt jeder Gegner, der für eine Option gestimmt hat, für die du gestimmt hast, einen Schatz-Spielstein. Du wendest Hellsicht X an, wobei X gleich der Anzahl an Gegnern ist, die für eine Option gestimmt haben, für die du nicht gestimmt hast. Ziehe eine Karte.

- Wenn die Fähigkeit von Erestor, Mitglied des Rats, verrechnet wird, ziehst du am Ende eine Karte, egal wie andere Spieler abgestimmt haben.
- Falls ein Gegner mehrere Stimmen hat, kann er sowohl als Gegner zählen, der für eine Option gestimmt hat, für die du gestimmt hast, als auch als Gegner, der für eine Option gestimmt hat, für die du nicht gestimmt hast.

---

Erprobte Bratpfanne  
{2}{W}  
Artefakt — Ausrüstung  
Wenn die Erprobte Bratpfanne ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein, erzeuge dann einen 1/1 weißen Halbling-Kreaturenspielstein und lege die Erprobte Bratpfanne an ihn an.  
Die ausgerüstete Kreatur hat „Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält diese Kreatur bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du dazuerhalten hast.“  
Ausrüsten {2}

- Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du den Halbling-Spielstein erzeugst, und dem Zeitpunkt, zu dem die Erprobte Bratpfanne an ihn angelegt wird, eine Aktion ausführen.
- Falls durch die ausgelöste Fähigkeit mehr als ein Kreaturenspielstein erzeugt wird (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), entscheidest du, an welchen von ihnen die Erprobte Bratpfanne angelegt wird.

---

Errichten der Palisaden  
{4}{U}  
Hexerei  
Bestimme einen Kreaturentyp. Bringe alle Kreaturen, die nicht den bestimmten Typ haben, auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Um einen Kreaturentyp zu bestimmen, musst du einen existierenden Kreaturentyp wie z. B. Halbling oder Späher bestimmen. Du kannst nicht mehrere Kreaturentypen, wie zum Beispiel „Halbling, Späher“ bestimmen. Kartentypen wie Artefakt können nicht bestimmt werden; dasselbe gilt für Untertypen, die keine Kreaturentypen sind, wie zum Beispiel Wald, Ausrüstung oder Speise.
-

Erwecken des Drachen

{4}{B}{R}

Hexerei

Erzeuge einen 6/6 schwarzen und roten Drache-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit, Bedrohlichkeit und „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, übernimm die Kontrolle über ein Artefakt deiner Wahl, das jener Spieler kontrolliert.“  
Rückblende {6}{B}{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, 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 bestimmen, beginnst du 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.

---

Fallensteller aus dem Dusterwald

{1}{G}{U}

Kreatur — Elf, Späher

1/4

Immer wenn ein Spieler dich angreift, erhält eine angreifende Kreatur deiner Wahl -2/-0 bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn ein Spieler angreift und falls er nicht dich angreift, bestimmt jener Spieler eine angreifende Kreatur. Sie erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Falls ein Spieler einen Planeswalker, den du kontrollierst, oder eine Schlacht, die du beschützt, aber nicht dich angreift, wird die letzte Fähigkeit des Fallenstellers aus dem Dusterwald trotzdem ausgelöst.
-

Frodo, abenteuerlustiger Hobbit  
{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Halbling, Späher  
1/3

Partner von Sam, treuer Leibdiener  
Wachsamkeit

Immer wenn Frodo, abenteuerlustiger Hobbit, angreift und falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, führt der Ring dich in Versuchung. Falls dann Frodo dein Ringträger ist und der Ring dich in dieser Partie zweimal oder öfter in Versuchung geführt hat, ziehe eine Karte.

- Der Ring führt dich nur einmal in Versuchung, egal wie viele Lebenspunkte du über die 3 Lebenspunkte hinaus dazuerhalten hast.
- Die Fähigkeit von Frodo, abenteuerlustiger Hobbit, überprüft, wie viele Lebenspunkte du im gesamten Zug dazuerhalten hast, auch falls er nicht im Spiel war, als du Lebenspunkte dazuerhalten hast. Sie berücksichtigt nicht, ob du Lebenspunkte verloren hast, auch dann nicht, falls du mehr Lebenspunkte verloren als dazuerhalten hast.
- Falls du bis zu dem Zeitpunkt, an dem Frodo, abenteuerlustiger Hobbit, angreift, nicht 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

---

Galadriel, Königin der Elben  
{2}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Elf, Adliger  
4/5

*Wille des Konzils* — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls in diesem Zug ein anderer Elf unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, stimmt jeder Spieler, beginnend mit dir, für Herrschaft oder Ratschlag. Falls Herrschaft mehr Stimmen erhält, führt der Ring dich in Versuchung, dann legst du eine +1/+1-Marke auf deinen Ringträger. Bei Gleichstand oder falls Ratschlag mehr Stimmen erhält, ziehe eine Karte.

- Falls kein anderer Elf in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, sowie dein Beginn-des-Kampfes-Segment beginnt, wird die Fähigkeit von Galadriel, Königin der Elben, nicht ausgelöst. Niemand stimmt ab und keiner der anderen Effekte tritt ein. Einen anderen Elfen während des Beginn-des-Kampfes-Segment ins Spiel zu bringen, löst die Fähigkeit nicht aus.
-

Gandalf, Reisender gen Westen  
{3}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer  
5/5

Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 5 oder mehr wirkst, zeigt jeder Gegner die oberste Karte seiner Bibliothek offen vor. Falls eine der vorgezeigten Karten einen Kartentyp mit dem gewirkten Zauberspruch gemeinsam hat, kopiere ihn, du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen, und jeder Gegner zieht eine Karte. Ziehe sonst eine Karte. *(Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

- Solange sich ein Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten auf dem Stapel befindet, verwende den beim Wirken für X bestimmten Wert, um den Manabetrag zu ermitteln.
- Du kopierst den Zauberspruch, den du wirkst, nicht irgendeine der vorgezeigten Karten.
- Du erzeugst nur eine Kopie, egal wie viele der vorgezeigten Karten einen Kartentyp mit dem Zauberspruch, den du gewirkt hast, gemeinsam haben oder wie viele Kartentypen jene Karten mit dem Zauberspruch, den du gewirkt hast, gemeinsam haben.
- Die ausgelöste Fähigkeit und die von ihr erzeugte Kopie werden vor dem Zauberspruch verrechnet, der die Fähigkeit ausgelöst hat.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Das Erzeugen der Kopie bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt.
- 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 ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Falls Schaden aufgeteilt wurde, sowie der Zauberspruch 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 Zaubersprüche, die Marken auf Ziele verteilen.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, den bzw. die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls der Zauberspruch ein Bleibende-Karte-Zauberspruch mit Zielen ist, wie zum Beispiel eine Aura, kannst du auch für jenen Zauberspruch neue Ziele bestimmen. Die neuen Ziele müssen legal sein. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls ein Bleibende-Karte-Zauberspruch kopiert wird, wird er als Spielstein ins Spiel gebracht, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, anstatt eine Kopie des Zauberspruchs ins Spiel zu bringen. Die Regeln, die angewendet werden, wenn ein Bleibende-Karte-Zauberspruch zu einer bleibenden Karte wird, werden auch angewendet, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs zu einem Spielstein wird.

- Der Spielstein, zu dem eine verrechnete Kopie eines Zauberspruchs wird, gilt nicht als „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt wurden, wie die von Rosie Hüttinger vom Südweg.
- Außer in einigen sehr seltenen Fällen wird die Karte, die jeder Gegner zieht, die Karte sein, die oben von seiner Bibliothek offen vorgezeigt wurde.

Gieriger Gast

{2} {B}

Kreatur — Halbling, Bürger

2/2

Bedrohlich

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, erzeuge einen Speise-Spielstein.

Immer wenn du eine Speise opferst, lege eine +1/+1-Marke auf den Gierigen Gast.

Wenn der Gierige Gast das Spiel verlässt, verliert ein Gegner deiner Wahl Lebenspunkte in Höhe seiner Stärke.

- Die dritte Fähigkeit des Gierigen Gastes wird immer dann ausgelöst, wenn du eine Speise aus einem beliebigen Grund opferst, nicht nur, um die aktivierte Fähigkeit einer Speise zu aktivieren.
- Um die Anzahl an Lebenspunkten zu bestimmen, die der Gegner deiner Wahl durch die letzte Fähigkeit des Gierigen Gastes verliert, verwende die Stärke des Gierigen Gastes, wie sie zuletzt im Spiel existierte, nicht seine Stärke im Friedhof.

Gilraen, Beschützerin der Dúnedain

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

2/3

{2}, {T}: Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Du kannst jene Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurückbringen. Falls du dies nicht tust, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments mit einer Wachsamkeit-Marke und einer Lebensverknüpfung-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. 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.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Gollum, getriebener Pirscher

{1} {B}

Legendäre Kreatur — Halbling, Schrecken

1/1

Schleichen (*Diese Kreatur kann von Kreaturen mit größerer Stärke nicht geblockt werden.*)

Zu Beginn deines Endsegments verliert jeder Gegner, dem in dieser Partie von einer Kreatur namens Gollum, getriebener Pirscher, Kampfschaden zugefügt wurde, so viele Lebenspunkte, wie du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Die letzte Fähigkeit von Gollum, getriebener Pirscher, zählt Spieler, denen Kampfschaden von einer beliebigen Kreatur namens Gollum, getriebener Pirscher, zugefügt wurde. Es ist dabei egal, wer jene Kreaturen kontrolliert hat.
- Die letzte Fähigkeit von Gollum, getriebener Pirscher, überprüft, wie viele Lebenspunkte du im gesamten Zug dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug verloren hast. Falls du beispielsweise 3 Lebenspunkte dazuerhalten und früher im Zug 3 Lebenspunkte verloren hast, verliert jeder Gegner, dem in dieser Partie von einer Kreatur namens Gollum, getriebener Pirscher, Kampfschaden zugefügt wurde, 3 Lebenspunkte.

---

Gríma, Sarumans Handlanger

{2} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

1/4

Gríma, Sarumans Handlanger, kann nicht geblockt werden.

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

- Die Karten werden aufgedeckt ins Exil geschickt. Alle Spieler können sie sehen.
- Du wirkst die Karte, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst dich nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du bestimmst, die Karte nicht zu wirken, wird sie gemeinsam mit den anderen ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek ihres Besitzers gelegt.
- Falls jener Spieler seine ganze Bibliothek ins Exil schickt, ohne eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ins Exil zu schicken, mischt er die ins Exil geschickten Karten und die Karten werden zur Bibliothek jenes

Spielers, was den Effekt beendet. Er muss seine Bibliothek nicht ewig weiter ins Exil schicken und mischen.

---

Gwaihir, Mächtigster aller Adler

{4} {W}

Legendäre Kreatur — Vogel, Adliger

5/5

Fliegend

Immer wenn Gwaihir angreift, erhält eine angreifende Kreatur deiner Wahl Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen 3/3 weißen Vogel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und „Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält eine angreifende Kreatur deiner Wahl Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.“

- Du erzeugst nur einen Vogel-Spielstein, egal wie viele Lebenspunkte du über die 3 Lebenspunkte hinaus dazuerhalten hast.
  - Die Fähigkeit von Gwaihir, Mächtigster aller Adler, überprüft, wie viele Lebenspunkte du im gesamten Zug dazuerhalten hast, auch falls er nicht im Spiel war, als du Lebenspunkte dazuerhalten hast. Sie berücksichtigt nicht, ob du Lebenspunkte verloren hast, auch dann nicht, falls du mehr Lebenspunkte verloren als dazuerhalten hast.
  - Falls du nicht 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, sowie ein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit von Gwaihir, Mächtigster aller Adler, nicht ausgelöst.
- 

Heldinnen von Minas Tirith

{5} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

4/6

Wenn die Heldinnen von Minas Tirith ins Spiel kommen, wirst du zum Monarchen.

Zu Beginn des Kampfes im Zug jedes Gegners und falls du der Monarch bist, kann jener Gegner {X} bezahlen, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf seiner Hand ist. Falls er dies nicht tut, kann er dich in diesem Kampf nicht angreifen.

- Ein Gegner, der bestimmt, nicht {X} für die letzte Fähigkeit der Heldinnen von Minas Tirith zu bezahlen, kann immer noch Planeswalker, die du kontrollierst, oder Schlachten, die du beschützt, angreifen.
-

#### Hinterhalt der Galadrim

{3} {G}

##### Spontanzauber

Erzeuge X 1/1 grüne Elf-Krieger-Kreaturespielsteine, wobei X gleich der Anzahl an angreifenden Kreaturen ist.

Verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug von Nicht-Elf-Kreaturen zugefügt würde.

- Der Hinterhalt der Galadrim zählt alle angreifenden Kreaturen, unabhängig davon, welchen Spieler oder Planeswalker bzw. welche Schlacht sie angreifen, einschließlich angreifender Kreaturen, die du kontrollierst, falls der Hinterhalt der Galadrim in deiner Kampfphase gewirkt wird.

---

#### Hithlain-Seil

{2}

##### Artefakt

Das Hithlain-Seil kann nicht geopfert werden.

{1}, {T}: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach. Der Spieler rechts von dir übernimmt die Kontrolle über das Hithlain-Seil.

{2}, {T}: Ziehe eine Karte. Der Spieler rechts von dir übernimmt die Kontrolle über das Hithlain-Seil.

- In einer Partie mit zwei Spielern ist der andere Spieler der Spieler rechts von dir. (Er ist auch der Spieler links von dir. Faszinierend.)
- In einigen Formaten, wie zum Beispiel Two-Headed Giant, kann der Spieler rechts von dir ein Teamkamerad sein. In jenem Fall übernimmt jener Spieler die Kontrolle über das Hithlain-Seil, sowie eine der Fähigkeiten verrechnet wird.

---

#### Höhlenhort-Drache

{7} {R} {R}

##### Kreatur — Drache

6/6

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der höchsten Anzahl an Artefakten ist, die ein Gegner kontrolliert.

Fliegend, verursacht Trampelschaden, Eile

Immer wenn der Höhlenhort-Drache einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeugst du für jedes Artefakt, das der Spieler kontrolliert, einen Schatz-Spielstein.

- Sobald ein Spieler angekündigt hat, den Höhlenhort-Drachen zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, um zu versuchen, die höchste Anzahl an Artefakten, die ein Gegner kontrolliert, zu ändern, bevor die Kosten des Höhlenhort-Drachen festgelegt werden.
- Die erste Fähigkeit des Höhlenhort-Drachen zählt nur die Artefakte, die vom Gegner mit der höchsten Anzahl an Artefakten unter deinen Gegnern kontrolliert werden. Falls du einen Gegner hast, der zwei Artefakte kontrolliert, und einen anderen Gegner, der drei Artefakte kontrolliert, würden die Manakosten des Höhlenhort-Drachen um {3} reduziert.

- Falls die höchste Anzahl an Artefakten, die ein Gegner kontrolliert, sieben oder mehr ist, kostet der Höhlenhort-Drache beim Wirken {R} {R}.
- Die letzte Fähigkeit des Höhlenhort-Drachen prüft die Anzahl an Artefakten, die jener Spieler kontrolliert, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Hohn vom Bollwerk

{3} {R} {W}

Hexerei

Stachle alle Kreaturen an, die deine Gegner kontrollieren. Bis zu deinem nächsten Zug können jene Kreaturen nicht blocken. *(Bis zu deinem nächsten Zug greifen jene Kreaturen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

- 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), dann 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 gegnerischen Planeswalker (den ein Gegner kontrolliert) oder den Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.
- Angestachelt geworden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie wie oben beschrieben angreifen, selbst wenn 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, bestimmst du, welchen Gegner sie angreift.

Ins Dunkel zu treiben

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

Verzauberung — Sage

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

I, II, III — Erzeuge einen 3/3 schwarzen Wraith-Kreaturespielstein mit Bedrohlichkeit. Der Ring führt dich in Versuchung.

IV — Übernimm von jedem Gegner bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die der Spieler kontrolliert. Enttappe jene Kreaturen. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges. Der Ring führt dich in Versuchung.

- Während die ersten drei Kapitel-Fähigkeiten von Ins Dunkel zu treiben verrechnet werden, kannst du den Wraith-Spielstein, den du gerade erzeugt hast, als deinen Ringträger bestimmen, sowie der Ring dich in Versuchung führt.
- Falls eine Kreatur, die als Ziel der letzten Kapitel-Fähigkeit von Ins Dunkel zu treiben bestimmt wurde, den Beherrscher wechselt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, ist jene Kreatur kein legales Ziel mehr.
- Wenn die letzte Kapitel-Fähigkeit von Ins Dunkel zu treiben ausgelöst wird, kannst du bestimmen, keine Kreaturen als Ziel zu bestimmen, sodass dich nur der Ring in Versuchung führt. Falls du mindestens ein Ziel bestimmst und alle jene Ziele illegal sind, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Der Ring führt dich nicht in Versuchung.

---

Kankra, Weberin des Grauens

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Spinne, Dämon

3/3

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, schicke sie ins Exil.

{2} {B}, lege eine Kreaturenkarte, die von Kankra, Weberin des Grauens, ins Exil geschickt wurde, auf den Friedhof ihres Besitzers: Lege zwei +1/+1-Marken auf Kankra. Ziehe eine Karte.

{X} {1} {B}: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag X, die von Kankra ins Exil geschickt wurde, getappt unter deiner Kontrolle ins Spiel.

- Falls Kankra, Weberin des Grauens, und eine Nichtspielsteinkreatur, die ein Gegner kontrolliert, gleichzeitig sterben, wird die Kreatur des Gegners ins Exil geschickt.
  - Karten, die von Kankra, Weberin des Grauens, ins Exil geschickt wurden und auf den Friedhof gelegt würden, dies jedoch durch einen Effekt wie den der Ley-Linie der Leere ersetzt wird, gelten als neue Objekte. Bezüglich ihrer aktivierten Fähigkeiten gelten sie nicht mehr als Karten, die von Kankra, Weberin des Grauens, ins Exil geschickt wurde.
-

Korsaren von Umbar

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Pirat

3/3

{2}{U}: Ein Goblin, Ork oder Pirat deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

Immer wenn die Korsaren von Umbar einem Spieler Kampfschaden zufügen, wende Ork-Aufmarsch 3 an.

*(Lege drei +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Ork. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturespielstein.)*

- Wird die erste Fähigkeit der Korsaren von Umbar aktiviert, nachdem ein Goblin, Ork oder Pirat geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass jene Kreatur ungeblockt wird.

---

Kräuter und Kaninchenpfeffer

{2}{W}

Verzauberung — Sage

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

I — Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl. Erzeuge einen Speise-Spielstein.

II — Ziehe eine Karte. Erzeuge einen Speise-Spielstein.

III — Erzeuge für jede Speise, die du kontrollierst, einen 1/1 weißen Halbbling-Kreaturespielstein.

- Wenn die erste Kapitel-Fähigkeit von Kräuter und Kaninchenpfeffer ausgelöst wird, kannst du bestimmen, keine Kreatur als Ziel zu bestimmen, nur um einen Speise-Spielstein zu erzeugen. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und das Ziel illegal ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Speise-Spielstein.

---

Legolas Grünblatt

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Elf, Bogenschütze

2/2

Reichweite

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

Immer wenn eine andere legendäre Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf Legolas Grünblatt.

Immer wenn Legolas Grünblatt einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

- Wenn die Stärke einer Kreatur reduziert wird, nachdem sie Legolas Grünblatt geblockt hat, führt dies nicht dazu, dass die blockende Kreatur aus dem Kampf entfernt wird oder dass Legolas Grünblatt ungeblockt wird.
- Falls Legolas Grünblatt zur selben Zeit ins Spiel kommt wie eine andere legendäre Kreatur, die du kontrollierst, wird Legolas Grünblatts dritte Fähigkeit ausgelöst und sie legt eine +1/+1-Marke auf ihn.

---

Lidloser Blick

{2} {B} {R}

Hexerei

Schicke die oberste Karte der Bibliothek jedes Spielers ins Exil. Bis zum Ende deines nächsten Zuges kannst du jene Karten spielen und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um sie zu wirken.

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

- Der Lidlose Blick verwendet eine neue Formulierung, um anzugeben, dass du Mana ausgeben kannst, als wäre Mana eines beliebigen Typs, um die ins Exil geschickten Karten zu wirken. Die sechs Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Verschneites Mana ist keine Manatyp. Der Lidlose Blick erlaubt dir nicht, Schnee-Kosten mit Mana aus einer nichtverschneiten Quelle zu bezahlen.

---

Lobelia, Verteidigerin von Beutelsend

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Halbling, Bürger

2/2

Wenn Lobelia ins Spiel kommt, schaue dir die oberste Karte der Bibliothek jedes Gegners an und schicke die Karten verdeckt ins Exil.

{T}, opfere ein Artefakt: Bestimme eines —

- Bis zum Ende des Zuges kannst du eine Karte, die von Lobelia ins Exil geschickt wurde, spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
  - Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.
- Du kannst dir jene verdeckten Karten im Exil jederzeit ansehen. Kein anderer Spieler darf sich die verdeckten Karten ansehen, die du mit Lobelia, Verteidigerin von Beutelsend, ins Exil geschickt hast, selbst wenn ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt.
  - Falls Lobelia, Verteidigerin von Beutelsend, das Spiel verlässt und später ein anderes Exemplar von Lobelia, Verteidigerin von Beutelsend, ins Spiel kommt, ist es ein neues Objekt (selbst wenn beide durch dieselbe Karte repräsentiert wurden). Du kannst mit der zweiten Fähigkeit des neuen Exemplars von Lobelia, Verteidigerin von Beutelsend, keine Karten spielen, die vom Original-Exemplar von Lobelia, Verteidigerin von Beutelsend, ins Exil geschickt wurden.
  - Um eine Karte mit der Berechtigung zu wirken, die dir der erste Modus der aktivierten Fähigkeit von Lobelia, Verteidigerin von Beutelsend, gewährt, musst du weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst also ein Land nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
  - 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 der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- 

#### Modell der Einheit

{3}

Artefakt

Immer wenn Spieler eine Abstimmung beenden, könnt du und jeder Gegner, der für eine Option gestimmt hat, für die du gestimmt hast, Hellsicht 2 anwenden.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Falls mehrere Spieler gleichzeitig aufgefordert werden, Hellsicht anzuwenden, schauen jene Spieler sich gleichzeitig die obersten Karten ihrer jeweiligen Bibliothek an. Dann bestimmen sie in Zugreihenfolge, ob und in welcher Reihenfolge sie jene Karten auf oder unter ihre Bibliothek legen.
- 

#### Preisgekröntes Schwein

{1}{G}

Kreatur — Wildschwein

0/3

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege entsprechend viele Schleifenmarken auf das Preisgekrönte Schwein. Falls dann drei oder mehr Schleifenmarken auf ihm liegen, entferne die Marken und enttappe es.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Falls drei oder mehr Schleifenmarken auf dem Preisgekrönten Schwein liegen, nachdem du Schleifenmarken auf es gelegt hast, werde alle Marken entfernt. Es spielt dabei keine Rolle, ob das Preisgekrönte Schwein bereits enttappt ist.
- 

#### Radagast, Zauberer der Wildnis

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

3/5

Abwehr {1}

Bestien und Vögel, die du kontrollierst, haben Abwehr {1}.

Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 5 oder mehr wirkst, bestimme eines —

- Erzeuge einen 3/3 grünen Bestie-Kreaturespielstein.
- Erzeuge einen 2/2 blauen Vogel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Eine Kreatur, die sowohl eine Bestie als auch ein Vogel ist, erhält durch die erste Fähigkeit von Radagast, Zauberer der Wildnis, trotzdem nur einmal Abwehr {1}.
- Falls Radagast, Zauberer der Wildnis, eine Bestie oder ein Vogel ist, hat er zwei Vorkommen von Abwehr {1}.

- Die letzte ausgelöste Fähigkeit von Radagast, Zauberer der Wildnis, wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird. Sie wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, neutralisiert wurde oder auf andere Weise den Stapel verlassen hat.

Reiter von Rohan

{3} {R} {W}

Kreatur — Mensch, Ritter

4/4

Wenn die Reiter von Rohan ins Spiel kommen, erzeuge zwei 2/2 rote Mensch-Ritter-Kreaturespielsteine mit Eile, die Trampelschaden verursachen.

Sturmangriff {4} {R} {W} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Sturmangriff-Kosten wirken. Falls du dies tust, erhält die Kreatur Eile und kehrt zu Beginn des nächsten Endsegments aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers zurück.)*

- 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.

Ruf nach Beistand

{4} {R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über alle Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert. Enttappe sie. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges. Du kannst jenen Spieler in diesem Zug nicht angreifen. Du kannst jene Kreaturen in diesem Zug nicht opfern.

- Du kannst die Kreaturen, über die du mit dem Ruf nach Beistand die Kontrolle übernommen hast, in diesem Zug aus keinem Grund opfern. Falls ein Effekt dich dazu auffordert, eine davon zu opfern, so kannst du dies nicht tun und sie bleibt im Spiel. Du kannst auch keine davon opfern, um Kosten zu bezahlen, die von dir verlangen, eine Kreatur zu opfern.
- Falls ein Effekt dich dazu auffordert, eine Kreatur zu opfern, und du noch andere Kreaturen kontrollierst, außer denen, über die du mit dem Ruf nach Beistand in diesem Zug die Kontrolle übernommen hast, so musst du eine von diesen opfern. Du kannst nicht versuchen, eine der Kreaturen zu opfern, über die du die Kontrolle übernommen hast, und dann den Effekt ignorieren, da du jene Kreaturen nicht opfern kannst.

Saruman, die Weiße Hand

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

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

2/5

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, wende Ork-Aufmarsch X an, wobei X gleich dem Manabetrag des Zauberspruchs ist. (*Lege X +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Ork. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturenspielstein.*)

Goblins und Orks, die du kontrollierst, haben Abwehr

{2}.

- Eine Kreatur, die sowohl ein Goblin als auch ein Ork ist, erhält durch die letzte Fähigkeit von Saruman, die Weiße Hand, trotzdem nur einmal Abwehr {2}.
- Falls Saruman, die Weiße Hand, ein Goblin oder ein Ork ist, hat er Abwehr {2}.

---

Sarumans Beschwörungen

{X} {U} {R}

Hexerei

Ork-Aufmarsch X. Du millst X Karten. Du kannst davon einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag X oder weniger wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen. (*Um Ork-Aufmarsch X anzuwenden, lege X +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Ork. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturenspielstein.*)

Rückblende — {3} {U} {R}, schicke X Karten aus deinem Friedhof ins Exil.

- Falls du eine der gemillten Karten wirken möchtest, wirkst du sie als Teil der Verrechnung von Sarumans Beschwörungen. Du kannst dich nicht entscheiden, den Zauberspruch 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 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 der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.
-

Sauron, der Herr der Ringe  
{5}{U}{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Avatar, Schrecken  
9/9

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, wendest du Ork-  
Aufmarsch 5 an, millst fünf Karten und bringst dann eine  
Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.  
Verursacht Trampelschaden  
Immer wenn ein Kommandeur, den ein Gegner  
kontrolliert, stirbt, führt der Ring dich in Versuchung.

- Die Kreaturenkarte, die du bestimmst, muss nicht eine Karte sein, die du gemillt hast. Du kannst eine Kreaturenkarte bestimmen, die bereits in deinem Friedhof war, bevor du gemillt hast.
- Die letzte Fähigkeit von Sauron, der Herr der Ringe, wird auch ausgelöst, wenn der Besitzer des Kommandeurs, der gestorben ist, bestimmt, ihn in die Kommandozone zurückzubringen, nachdem er gestorben ist.

---

Schlemmender Hobbit  
{1}{G}  
Kreatur — Halbling, Bürger  
2/2

Speise-Verschlingen 3 (*Sowie diese Karte ins Spiel  
kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Speisen  
opfern. Diese Kreatur kommt mit dreimal so vielen  
+1/+1-Marken ins Spiel.*)  
Kreaturen, deren Stärke kleiner ist als die des  
Schlemmenden Hobbits, können ihn nicht blocken.

- Speise-Verschlingen ist eine Variante der Fähigkeit Verschlingen. Sie erlaubt dir, Speisen statt Kreaturen zu opfern, funktioniert aber ansonsten genauso wie Verschlingen.
- Du kannst dich entscheiden, keine Speisen für die Fähigkeit Speise-Verschlingen zu opfern.
- Falls du diesen Zauberspruch wirkst, bestimmst du erst als Teil der Verrechnung des Zauberspruchs, wie viele und welche Speisen verschlungen werden. (Er kann zu jenem Zeitpunkt nicht neutralisiert werden.)
- Die Stärke wird nur verglichen, wenn Blocker deklariert werden. Das Reduzieren der Stärke einer Kreatur, die den Schlemmenden Hobbit blockt, oder das Erhöhen der Stärke des Schlemmenden Hobbits nach diesem Zeitpunkt führt nicht dazu, dass der Schlemmende Hobbit ungeblockt wird.

---

Segeln in den Westen  
{2}{G}{U}  
Spontanzauber  
*Wille des Konzils* — Beginnend mit dir stimmt jeder  
Spieler für Zurückkehren oder Einschiffen. Falls  
Zurückkehren mehr Stimmen erhält, bringt jeder Spieler  
bis zu zwei Karten aus seinem Friedhof auf seine Hand  
zurück, dann schickst du Segeln in den Westen ins Exil.  
Bei Gleichstand oder falls Einschiffen mehr Stimmen  
erhält, kann jeder Spieler seine Hand abwerfen und  
sieben Karten ziehen.

- Falls Zurückkehren mehr Stimmen erhält, bestimmt zunächst der aktive Spieler, welche Karten er aus seinem Friedhof auf seine Hand zurückbringen wird, dann tun die anderen Spieler in Zugreihenfolge dasselbe und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle jene Karten gleichzeitig aus den Friedhöfen auf die Hände zurückgebracht.
- Bei Gleichstand oder falls Einschiffen mehr Stimmen erhält, müssen die Spieler in Zugreihenfolge, beginnend mit dem aktiven Spieler, entscheiden und ankündigen, ob sie alle Karten aus der Hand abwerfen oder nicht. Danach werfen alle Spieler, die sich dafür entschieden haben, alle Karten aus der Hand ab und ziehen sieben Karten. Die in der Zugreihenfolge später folgenden Spieler wissen zwar, ob die Spieler vor ihnen ihre Karten abwerfen, aber sie sehen nicht, was diese Spieler abwerfen, bevor sie entscheiden müssen, ob sie selbst ihre Karten abwerfen.

Tobendes Kriegsmammut

{5}{R}{R}

Kreatur — Elefant

9/7

Verursacht Trampelschaden

Umwandlung {X}{2}{R} (*{X}{2}{R}*), *wirf diese Karte*

*ab: Ziehe eine Karte.*)

Wenn du das Tobende Kriegsmammut umwandelst,  
zerstöre bis zu X Artefakte deiner Wahl.

- Einige Karten mit Umwandlung haben eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du sie umwandelst. Andere haben dagegen eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du eine beliebige Karte umwandelst. Die ausgelösten Fähigkeiten werden verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.
- Weder die durch Umwandlung einer Karte ausgelösten Fähigkeiten noch die Umwandlung-Fähigkeit selbst sind Zaubersprüche. Effekte, die mit Zaubersprüchen interagieren (z. B. Sarumans Hinterhältigkeit), können sie nicht betreffen.
- Du kannst 0 als Wert für X in den Umwandlungskosten des Tobenden Kriegsmammuts bestimmen. In jenem Fall hat seine ausgelöste Fähigkeit keine Ziele und zerstört keine Artefakte.
- Du kannst eine Karte mit Umwandlung immer umwandeln, auch falls ihre durch Umwandlung ausgelöste Fähigkeit kein legales Ziel hat. Das funktioniert, weil die Umwandlung-Fähigkeit und die durch sie ausgelöste Fähigkeit voneinander unabhängig sind. Das bedeutet auch: Falls eine der Fähigkeiten neutralisiert wird, wird die andere ganz normal verrechnet.

Treue dem Königreich

{4}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn Treue dem Königreich ins Spiel kommt, wirst du  
zum Monarchen.

Der Monarch kontrolliert die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur greift in jedem Kampf an, falls  
möglich, und kann dich nicht angreifen.

- Der Zeitstempel des kontrolleverändernden Effekts von Treue dem Königreich ist der Zeitpunkt, zu dem sie ins Spiel gekommen ist, und ändert sich nicht, wenn ein anderer Spieler zum Monarchen wird. Das bedeutet, dass falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die mit Treue dem Königreich verzauberte Kreatur übernimmt, er nicht die Kontrolle über sie verliert, wenn ein anderer Spieler zum Monarchen wird. Wenn (oder falls) jener kontrolleverändernde Effekt endet, wird die verzauberte Kreatur dann vom

aktuellen Monarchen kontrolliert, was ein anderer Spieler sein kann, als es der Fall war, als der kontrollverändernde Effekt begann.

- In dem Fall, dass die Treue dem Königreich eine Kreatur verzaubert, aber niemand der Monarch ist, erzeugt die zweite Fähigkeit einen kontrollverändernden Effekt mit dem oben erwähnten Zeitstempel, aber jener Effekt hat keine Wirkung, bis ein Spieler zum Monarchen wird.
- Falls der Monarch das Spiel verlässt und jener Spieler nicht der Besitzer von Treue dem Königreich ist, wird der aktive Spieler oder der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen und übernimmt daher die Kontrolle über die verzauberte Kreatur.
- Falls der Monarch das Spiel verlässt und jener Spieler der Besitzer von Treue dem Königreich ist, wird der aktive Spieler oder der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen. Jener Spieler übernimmt für einen sehr kurzen Augenblick die Kontrolle über die verzauberte Kreatur. Gleichzeitig verlässt Treue dem Königreich die Partie und die Kontrolle über die verzauberte Kreatur geht wieder an ihren Besitzer zurück (es sei denn, es gilt ein anderer kontrollverändernder Effekt).

---

Windschneller Streich

{2} {G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Erzeuge so viele 1/1 grüne Elf-Krieger-Kreaturenspielsteine, wie auf diese Weise überschüssiger Schaden zugefügt wurde.

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügte Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, wobei bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.
- Selbst 1 Schadenspunkt, der einer Kreatur von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird, gilt als tödlicher Schaden, sodass mit jedem weiteren Schadenspunkt überschüssiger Schaden zugefügt wird, auch falls der Gesamtbetrag des Schadens nicht größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur. Beachte, dass es keinen Effekt für den Schaden hat, der einem Planeswalker zugefügt wird, falls eine Schadensquelle Todesberührung hat.

---

Zu gierig, zu tief

{5} {B} {R}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie fügt jeder anderen Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls die Karte, die du ins Spiel zurückbringst, im Spiel keine Kreatur ist, hat sie keine Stärke und fügt daher keinen Schaden zu.

Geschichten aus Mittelerde und Der Herr der Ringe sowie die Namen der darin enthaltenen Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte sind Marken von Middle-earth Enterprises, LLC und werden von Wizards of the Coast LLC unter Lizenz verwendet. Alle Rechte vorbehalten.