

Sethinweise zu *Magic: The Gathering* | *Der Hobbit*™

Zusammengestellt von Eliana Rabinowitz und Eric Levine

Fassung vom 19. Mai 2026

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

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

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

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

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

Neue *Magic: The Gathering* | *Der Hobbit*™ Commander-Karten mit dem Set-Code HOC sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code HOC 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 gebannter Karten.

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

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

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Sagenumwoben

Bilbo trifft auf seiner Reise auf allerlei legendäre Charaktere, Artefakte und Geschichten, die er später in seinen fantastischen Chroniken aufzeichnet. Sagenumwoben ist eine neue Schlüsselwortfähigkeit, die dir für den Rest der Partie den Status „Zeitloser Mythos“ gewährt, sobald du drei oder mehr Permanente kontrollierst, die legendär, Sagen und/oder Artefakte sind.

Thorin Eichenschild
{R} {W}
Legendäre Kreatur — Zwerg, Adliger
3/2
Verursacht Trampelschaden
Sagenumwoben (*Falls du drei oder mehr Artefakte, Legenden und/oder Sagen kontrollierst, hast du für den Rest der Partie einen Zeitlosen Mythos.*)
Solange du einen Zeitlosen Mythos hast, haben Artefakte und Kreaturen, die du kontrollierst, Abwehr {1}.

- Sobald du einen Zeitlosen Mythos hast, hast du diesen auch dann für die restliche Partie, falls du die Kontrolle über einige oder alle deine sagenumwobenen Permanente verlierst. Der Status „Zeitloser Mythos“ betrifft den Spieler und kann von keinen Effekten entfernt werden.
- Ein Permanent ist ein beliebiges Objekt im Spiel, einschließlich Spielsteinen und Ländern. Zaubersprüche und Embleme sind keine Permanente.
- Ein einzelnes Permanent kann nur als eines der drei Permanente zählen, die legendär, eine Sage und/oder ein Artefakt sind und erforderlich sind, um einen Zeitlosen Mythos zu erhalten, selbst wenn es mehr als eine jener Eigenschaften hat. Falls du ein Permanent kontrollierst, das ein legendäres Artefakt ist, und ein zweites Permanent, das eine Sage ist, hast du nur zwei der drei Permanente, die erforderlich sind, um einen Zeitlosen Mythos zu erhalten.
- Falls du drei legendäre, Sage- und/oder Artefakt-Permanente, aber kein Permanent mit Sagenumwoben kontrollierst, erhältst du keinen Zeitlosen Mythos. Falls du beispielsweise drei Artefakte kontrolliert hast, die Kontrolle über zwei verloren hast und dann Thorin Eichenschild wirkst, hast du keinen Zeitlosen Mythos.
- Falls dein drittes legendäres, Sage- oder Artefakt-Permanent ins Spiel kommt und dann eines jener Permanente direkt danach das Spiel verlässt (weil z. B. die „Legendenregel“ angewendet wird oder weil es eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 ist), erhältst du einen Zeitlosen Mythos, bevor es das Spiel verlässt.
- Sagenumwoben ist keine ausgelöste Fähigkeit und geht nicht auf den Stapel. Spieler können auf einen Zauberspruch antworten, der dir dein drittes legendäres, Sage- und/oder Artefakt-Permanent verschaffen wird, aber sie können nicht darauf antworten, dass du einen Zeitlosen Mythos erhältst, sobald du jenes dritte Permanent kontrollierst.

Neue Schlüsselwortaktion: Rekrutieren

Um eine Schlacht zu gewinnen, musst du Verbündete für deine Sache gewinnen! Rekrutieren ist ein neues Schlüsselwort mit folgender Bedeutung: „Ziehe eine Karte, und wirf dann eine Karte ab. Falls du auf diese Weise eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.“

Seestadt-Ausguck

{W}

Kreatur — Mensch, Späher

1/1

Wenn diese Kreatur stirbt, rekrutiere. *(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.)*

- Sobald das Verrechnen eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit beginnt, der bzw. die bewirkt, dass du rekrutierst, kann kein Spieler andere Aktionen durchführen, bis der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit fertig verrechnet wurde. Alle Antworten auf den Zauberspruch oder die Fähigkeit müssen erfolgen, bevor du eine Karte ziehst, eine Karte abwirfst und gegebenenfalls einen Spielstein erzeugst.

Neue Mechanik: Feinschliffmarken

Wenn du deinen Waffen einen Feinschliff verpasst, werden sie im Kampf effektiver. Feinschliffmarken sind eine neue Art von Marken. Jede Feinschliffmarke auf einer Ausrüstung gewährt der Kreatur, an die jene Ausrüstung angelegt ist, +1/+0.

Dwalin der Waffenmeister

{1} {R/W}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Krieger

2/1

Erstschlag

Immer wenn Dwalin ins Spiel kommt oder angreift, lege auf jede Ausrüstung, die du kontrollierst, eine Feinschliffmarke. *(Jede Feinschliffmarke auf einer Ausrüstung gewährt der ausgerüsteten Kreatur +1/+0.)*

- Eine Kreatur, die mit einer Ausrüstung ausgerüstet ist, auf der Feinschliffmarken liegen, erhält für jede Feinschliffmarke auf jener Ausrüstung +1/+0. Dieser Effekt stammt von der Marke selbst und ist keine Fähigkeit der Ausrüstung. Daher gewährt jede Feinschliffmarke der Kreatur auch dann +1/+0, falls die Ausrüstung einige oder alle ihrer Fähigkeiten verliert.
- Der Stärke-Bonus wird nur angewendet, während die Ausrüstung mit Feinschliffmarken an eine Kreatur angelegt ist. Falls eine Ausrüstung mit Feinschliffmarken von einer Kreatur gelöst wird, das Spiel verlässt oder ihre Feinschliffmarken verliert, verändert sich die Stärke der Kreatur sofort.
- Feinschliffmarken können auf jeder beliebigen Ausrüstung liegen. Die Marken gewähren der ausgerüsteten Kreatur auch dann +1/+0, falls die Fähigkeiten der Ausrüstung Feinschliffmarken nicht erwähnen.

Wiederkehrende Mechanik: Abenteuerkarten

Mit unserer Rückkehr nach Mittelerde kehren auch Abenteuerkarten zurück, um die aufregenden Reisen zu repräsentieren, die die Charaktere erleben (wenn auch widerwillig, wie in Bilbos Fall). Wie immer sind Abenteuerkarten Permanent-Karten, die in einem abgetrennten Teil im linken Bereich der Textbox alternative Eigenschaften haben. Du kannst die Karte als ihr Abenteuer wirken – falls du dies tust, wird sie ins Exil geschickt, damit du sie später als Permanent wirken kannst.

Bilbo, Glücksträger
 {1} {U}
 Legendäre Kreatur — Halbling, Räuber
 1/1
 Bilbo kann nicht geblockt werden.
 Immer wenn Bilbo einem Spieler Kampfschaden zufügt,
 ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.
 //ADV//
 Diebesplan
 {4} {U}
 Hexerei — Abenteuer
 Tausche die Kontrolle über zwei Nichtland-Permanente
 deiner Wahl, die einen Kartentyp gemeinsam haben.
*(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später
 als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Eine Abenteuerkarte ist in jeder Zone außer auf dem Stapel eine Permanent-Karte, ebenso auf dem Stapel, es sei denn, sie wurde als Abenteuer gewirkt. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften. Zum Beispiel ist Bilbo, Glücksträger, eine blaue Kreaturenkarte mit Manabetrag 2, während er in deinem Friedhof ist. Du kannst ihn mit dem Effekt der Heimlichen Worte nicht auf deine Hand nehmen („Du millst vier Karten, dann nimmst du davon eine Spontanzauber- oder Hexereikarte auf deine Hand.“).
- Wenn du einen Zauberspruch als Abenteuer wirkst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, Manabetrag usw. des Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.
- Falls du eine Abenteuerkarte als Abenteuer wirkst, verwende nur ihre alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Falls du zum Beispiel Gandalf, Festgast, kontrollierst („Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag X oder weniger aus deiner Hand wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen, wobei X gleich der doppelten Anzahl an legendären Zauberern ist, die du kontrollierst.“), kannst du den Diebesplan aus deiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen (sofern du genügend legendäre Zauberer kontrollierst), nicht aber Bilbo, Glücksträger.
- Falls ein Zauberspruch als Abenteuer gewirkt wird, schickt sein Beherrscher ihn ins Exil, statt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird. Solange er im Exil bleibt, kann der Spieler ihn mit seinen primären Eigenschaften spielen. Falls ein Abenteuerzauber den Stapel auf andere Art als durch Verrechnen verlässt (z. B. dadurch, dass er neutralisiert wird oder dass er nicht verrechnet werden kann, weil alle seine Ziele illegal geworden sind), wird die Karte nicht ins Exil geschickt und der Beherrscher des Zauberspruchs kann sie später nicht als Permanent-Zauberspruch wirken.
- Falls eine Abenteuerkarte aus einem anderen Grund ins Exil geschickt wird als dadurch, dass sie sich selbst ins Exil schickt, während sie verrechnet wird, erlaubt dir das nicht, sie später als Permanent-Zauberspruch zu wirken.
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für den Permanent-Zauberspruch beachten, den du aus dem Exil wirkst. Normalerweise kannst du ihn nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
- Falls ein Effekt einen Abenteuerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Sie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren; es ist nicht möglich, die Kopie als Permanent zu wirken.
- Ein Effekt kann sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent „mit einem Abenteuer“ beziehen. Dies bezieht sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent, die, der bzw. das ein

alternatives Set an Eigenschaften einer Abenteurerkarte hat, auch falls diese nicht verwendet werden und selbst wenn jene Karte nie als Abenteurer gewirkt wurde.

- Falls ein Effekt sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent mit Abenteurer bezieht, findet er keinen Spontanzauber und keine Hexerei auf dem Stapel, der bzw. die als Abenteurer gewirkt wurde.
- Falls ein Objekt zu einer Kopie eines Objekts mit Abenteurer wird, hat die Kopie ebenfalls ein Abenteurer. Falls sie die Zone wechselt, hört sie entweder auf zu existieren (falls sie ein Spielstein ist) oder sie hört auf, eine Kopie zu sein (falls sie ein Permanent ist, das kein Spielstein ist). Daher kannst du sie nicht mehr als Abenteurer wirken.
- Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du den alternativen Namen des Abenteurers bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
- Das Wirken einer Karte als Abenteurer ist kein Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf ein Abenteurer anzuwenden.

Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Aufmarsch

Aufmarsch ist zurück und spiegelt diesmal die Goblin-Armeen wider, die Bilbo und Thorins Zwergengefolgschaft das Leben schwer machen.

Plünderer aus dem Nebelgebirge

{4} {R}

Kreatur — Goblin, Soldat

4/4

Immer wenn du angreifst, wende Goblin-Aufmarsch 2 an. *(Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Goblin. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Goblin-Armee-Kreaturespielstein.)*

- Goblin-Aufmarsch N bedeutet: „Falls du keine Armee-Kreatur kontrollierst, erzeuge einen 0/0 schwarzen Goblin-Armee-Kreaturespielstein. Dann bestimmst du eine Armee-Kreatur, die du kontrollierst, und legst N +1/+1-Marken auf sie. Falls jene Armee noch kein Goblin ist, wird sie zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Goblin.“
- Ork-Aufmarsch funktioniert genauso, außer dass du einen 0/0 schwarzen Ork-Armee-Kreaturespielstein erzeugst, falls du keine Armee kontrollierst. Und falls jene Armee-Kreatur noch kein Ork ist, wird sie zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Ork. Wenn du Karten mit Ork-Aufmarsch und Goblin-Aufmarsch kombinierst, hast du am Ende vielleicht eine Goblin-Ork-Armee.
- Im seltenen Fall, dass du mehrere Armee-Kreaturen kontrollierst (vielleicht weil du eine Kreatur mit Wandelwicht kontrollierst), während du Goblin-Aufmarsch anwendest, bestimmst du, auf welche deiner Armee-Kreaturen du die +1/+1-Marken legst. Falls jene Kreatur kein Goblin ist, wird sie zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Goblin.
- Falls du keine Armee kontrollierst, kommt der Goblin-Armee-Spielstein, den du erzeugst, als 0/0 Kreatur ins Spiel, bevor Marken daraufgelegt 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 Goblin-Aufmarsch benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls alle Ziele illegal sind, sowie 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 Goblin-Aufmarsch an.
- Manche Karten beziehen sich auf die „aufmarschierte Armee“. Damit ist die Armee-Kreatur gemeint, die du für den Erhalt der Marken bestimmt hast, auch falls aus irgendeinem Grund keine Marken auf sie gelegt wurden.

Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Landung

Das Fähigkeitswort *Landung* steht für all die Orte, die Bilbo und die Zwerge erkunden, indem es dich dafür belohnt, immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt.

Giftbeißer
 {1}{G}
 Kreatur — Spinne
 2/1
 Reichweite, Todesberührung
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

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

MAGIC: THE GATHERING | DER HOBBIT™ HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:

Alte fette Spinne
 {4}{G}{G}
 Kreatur — Spinne
 6/7
 Reichweite
 Diese Kreatur kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.
 Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, ziehe eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit der Alten fetten Spinne wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Falls ein Zauberspruch die Alte fette Spinne mehr als einmal als Ziel hat, wird ihre letzte Fähigkeit trotzdem nur einmal ausgelöst.

Angespanntes Auseinandergehen

{3} {U}

Spontanzauber

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

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

- Der Besitzer der Kreatur bestimmt, ob er sie auf oder unter seine Bibliothek legt. Falls mehrere Karten auf diese Weise auf bzw. unter die Bibliothek gelegt werden (beispielsweise wenn der Zauberspruch eine verschmolzene Kreatur als Ziel hat), legt der Besitzer der Kreatur alle Karten auf oder alle Karten unter die Bibliothek. Er kann sich die Reihenfolge aussuchen und muss sie nicht verraten.

Azog, Morias Untergang

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Goblin, Soldat

1/3

Wenn Azog ins Spiel kommt, zerstöre bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher wendet Goblin-Aufmarsch X an, wobei X gleich der Stärke jener Kreatur ist. Falls du jene Kreatur kontrolliert hast, ziehe eine Karte. *(Um Goblin-Aufmarsch X anzuwenden, legt jener Spieler X +1/+1-Marken auf eine Armee, die er kontrolliert. Sie ist auch ein Goblin. Falls er keine Armee kontrolliert, erzeugt er zuerst einen 0/0 schwarzen Goblin-Armee-Kreaturenspielstein.)*

- Verwende die Stärke der Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.
- Falls kein Ziel für Azogs Fähigkeit bestimmt wird, ist „ihr Beherrscher“ undefiniert und kein Spieler wendet Goblin-Aufmarsch an.

Balin der Sagenmeister

{3} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Barde

4/4

Sagenumwoben (*Falls du drei oder mehr Artefakte, Legenden und/oder Sagen kontrollierst, hast du für den Rest der Partie einen Zeitlosen Mythos.*)

Immer wenn Balin oder ein anderer Zwerg unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du deine Hand abwerfen. Ziehe X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Karten ist, die auf diese Weise abgeworfen wurden. Falls du einen Zeitlosen Mythos hast, fügt Balin jedem Gegner X Schadenspunkte zu.

- Die Entscheidung, ob du deine Hand abwirfst, wird während der Verrechnung der Fähigkeit getroffen. Es gibt also zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du bestimmst, deine Hand abzuwerfen, und dem Ziehen der Karten keine Gelegenheit für einen Gegner, zu antworten.
- Du kannst auch dann bestimmen, deine Hand abzuwerfen, falls du keine Karten auf der Hand hast.

Bard der Bogenschütze

{1} {W} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Bogenschütze

1/3

Reichweite

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob Bard der Bogenschütze im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls er nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann seine Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.
- Falls du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, während du rekrutierst, kann der Mensch-Soldat, den du erzeugst, als Ziel für die Fähigkeit von Bard dem Bogenschützen bestimmt werden.

Bard, König von Thal

{4} {W} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Bogenschütze

3/5

Reichweite, Wachsamkeit

Falls du eine Karte ziehen würdest, abgesehen von der ersten, die du in jedem deiner Ziehsegmente ziehst, ziehe stattdessen zwei Karten.

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

- Falls zwei oder mehr Ersatzeffekte auf ein Kartenzieh-Ereignis zutreffen, bestimmt der Spieler, der die Karte zieht, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.

- Die durch Bards letzte Fähigkeit doppelt erzeugten Spielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel. Name, Farbe, Typ und Untertyp, Fähigkeiten, Stärke und Widerstandskraft und so weiter sind beim Erzeugen der Spielsteine jeweils gleich.
- Falls der Spielstein, den du erzeugst, irgendwelche „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten hat, ermittle zuerst, wie viele Spielsteine erzeugt werden, und wende dann jene Fähigkeiten einzeln für jeden davon an. Falls beispielsweise ein Spielstein mit „Du kannst [dieses Permanent] als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen“ erzeugt würde (wie eine einbalsamierte Wesirin der vielen Gesichter), können die resultierenden zwei Spielsteine jeweils eine andere Kreatur kopieren.
- Falls ein Effekt mehr als eine Art von Spielstein erzeugt, erzeugt er doppelt so viele jeder Art. Falls du beispielsweise Bilbo, Mitverschwörer, und Bard, König von Thal, kontrollierst und einen Speise-Spielstein, erzeugen würdest, erzeugst du stattdessen zwei Speise-Spielsteine und zwei Schatz-Spielsteine (unabhängig von der Reihenfolge, in der du die Ersatzeffekte anwendest).
- Falls der Effekt, der die Spielsteine erzeugt, dich anweist, später etwas mit jenen Spielsteinen zu tun, wie sie am Ende des Kampfes ins Exil zu schicken, tust du dies für all diese Spielsteine.
- Bards letzte Fähigkeit wird nur auf Spielsteine angewendet, die erzeugt werden. Kopien von Permanent-Zaubersprüchen, die verrechnet werden, werden im Spiel zu Spielsteinen, aber jene Spielsteine werden nicht erzeugt und daher nicht von Bards Fähigkeit verdoppelt.
- Da Bard, König von Thal, legendär ist, ist es unwahrscheinlich, dass ein Spieler zwei kontrolliert. Falls dies jedoch geschieht, werden die von jenem Spieler gezogenen Karten vervierfacht. Bei drei Exemplaren von Bard werden sie verachtfacht und so weiter.
- Ebenso ist der Effekt der letzten Fähigkeit mehrerer Exemplare von Bard, König von Thal, kumulativ. Falls du zwei Exemplare kontrollierst, erzeugst du viermal so viele Spielsteine.
- Falls du Bard, König von Thal, kontrollierst und einen Armee-Spielstein erzeugst, weil du Aufmarsch anwendest und noch keine Armee kontrollierst, erzeugst du zwei Armee-Spielsteine. Da du die Marken allerdings nur auf einen der Spielsteine legen kannst, bleibt der andere eine 0/0 Kreatur und wird das nächste Mal, wenn zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden, auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

Bards Gefolgschaft
 {2}{W}{U}
 Kreatur — Mensch, Bürger
 2/3
 Du kannst diesen Zauberspruch wirken, als ob er
 Aufblitzen hätte, falls du einen Menschen kontrollierst.
 Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
 Immer wenn diese Kreatur ins Spiel kommt oder
 angreift, rekrutiere. (*Ziehe eine Karte und wirf dann eine
 Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen
 hast, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-
 Kreaturespielstein.*)

- Falls du die erste Fähigkeit von Bards Gefolgschaft verwendest, um sie zu wirken, als ob sie Aufblitzen hätte, musst du nur einen Menschen kontrollieren, sowie du den Vorgang des Wirkens beginnst und Bards Gefolgschaft auf den Stapel legst. Wenn du die Kontrolle über jenen Menschen verlierst, während du Bards Gefolgschaft wirkst (vielleicht weil du ihn opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), oder als Antwort auf Bards Gefolgschaft, hat das keine Auswirkungen auf Bards Gefolgschaft auf dem Stapel.
-

Belladonna Tuk

{1} {W}

Legendäre Kreatur — Halbling, Bürger

2/2

Immer wenn ein Spielstein unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu, falls es das erste Mal ist, dass diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird. Falls es das zweite Mal ist, ziehe eine Karte. Falls es das dritte Mal ist, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Belladonna Tuks ausgelöste Fähigkeit hat nach dem dritten Mal, dass sie innerhalb desselben Zuges verrechnet wird, keinen Effekt.

Beorn der Wilde

{3} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Bär, Gestaltwandler, Krieger

6/6

Verursacht Trampelschaden

Andere Bären, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine Trampelschaden-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Bären. Falls du dann drei oder mehr Bären kontrollierst, ziehe zwei Karten.

- Der typverändernde Effekt der ausgelösten Fähigkeit dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder wenn Beorn der Wilde das Spiel verlässt. Ihr Dasein als Bär ist für die Kreatur gewissermaßen unentbärllich.

Beorn, widerwilliger Gastgeber

{4} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Bär, Gestaltwandler

5/5

Verursacht Trampelschaden

//ADV//

Pflegen und Bebauen

{1} {G}

Hexerei — Abenteuer

Du darfst in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen.

(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)

- Der Effekt, der dich in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen lässt, ist kumulativ mit anderen Effekten dieser Art.
-

Beorns Gastfreundschaft

{1} {G}

Verzauberung

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

{5} {G} {G}: Diese Verzauberung wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einer Bär-Kreatur und erhält „Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.“ (*Dieser Effekt endet nicht.*)

- Der typverändernde Effekt und der die Fähigkeit gewährende Effekt dauern auf unbestimmte Zeit an. Sie enden nicht im Aufräumsegment.

Bifur, melodischer Reiter

{4} {R/W} {R/W}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Barde

4/5

Sagenumwoben (*Falls du drei oder mehr Artefakte, Legenden und/oder Sagen kontrollierst, hast du für den Rest der Partie einen Zeitlosen Mythos.*)

Immer wenn Bifur ins Spiel kommt oder angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

Solange du einen Zeitlosen Mythos hast, gilt, falls eine ausgelöste Fähigkeit eines Zwergs, den du kontrollierst, ausgelöst wird, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
 - Bifurs letzte Fähigkeit kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
 - Falls du dadurch einen Zeitlosen Mythos erhältst, dass Bifur ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit mit „ins Spiel kommt oder angreift“ ein weiteres Mal ausgelöst.
 - Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.
 - In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet.
-

Bilbo, Dieb in der Nacht

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Halbling, Räuber

2/2

Zaubersprüche, die du von irgendwoher außer aus deiner Hand wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

Immer wenn Bilbo angreift, kannst du einen Artefaktzauber, einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deinem Friedhof wirken. Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei, der bzw. die auf diese Weise gewirkt wurde, auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn bzw. sie stattdessen ins Exil.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die von Bilbo, Dieb in der Nacht) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die Kostenreduktion gilt nur für generisches Mana in den Kosten von Zaubersprüchen, die du von irgendwoher außer deiner Hand wirkst. Sie kann nicht reduzieren, wie viel Mana einer bestimmten Farbe erforderlich ist.
- Du kannst bestimmen, einen Abenteuer-Spontanzauber oder eine Abenteuer-Hexerei aus deinem Friedhof zu wirken, sowie Bilbos Fähigkeit verrechnet wird. Falls jener Abenteuer-Zauberspruch verrechnet wird, kannst du ihn mit dem mit dem Abenteuer verbundenen Ersatzeffekt ins Exil schicken und du kannst den Permanent-Zauberspruch später aus dem Exil wirken. Falls jener Abenteuer-Zauberspruch nicht verrechnet wird (weil er neutralisiert wird oder seine Ziele illegal werden), wird jene Karte von dem von Bilbos Fähigkeit erzeugten Ersatzeffekt ins Exil geschickt; du kannst den Permanent-Zauberspruch später nicht aus dem Exil wirken.

Bilbos Wagnis

{1} {W}

Spontanzauber

Verschenke einen Schatz (*Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeugt er vor dessen anderen Effekten einen Schatz-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere diesen Spielstein: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.“*)

Bringe einen Zauberspruch deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück. Falls das Geschenk versprochen wurde, können Spieler in diesem Zug keine Zaubersprüche wirken.

- Als zusätzliche Kosten, um einen Zauberspruch mit Verschenken zu wirken, kannst du einem Gegner das aufgelistete Geschenk versprechen. Jener Gegner wird als Teil der zusätzlichen Kosten bestimmt. Das Geschenk wird nicht sofort verschenkt; sondern später – abhängig davon, ob der Zauberspruch ein Permanent-Zauberspruch ist oder nicht.
- Bei Spontanzaubern und Hexereien mit Verschenken wird das Geschenk dem entsprechenden Gegner als Teil des Verrechnens des Zauberspruchs geschenkt. Dies geschieht, bevor irgendwelche anderen Effekte des Zauberspruchs stattfinden.

- Falls ein Zauberspruch, für den das Geschenk versprochen wurde, neutralisiert wird, er nicht verrechnet wird (vielleicht weil alle seine Ziele illegal sind) oder er auf andere Weise vom Stapel entfernt wird, wird das Geschenk nicht verschenkt. Auch keiner seiner anderen Effekte tritt ein.
- Du kannst Verschenken-Kosten nicht mehrfach bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, für den das Geschenk versprochen wurde, wurde demselben Spieler auch für die Kopie das Geschenk versprochen. Falls eine Karte oder ein Spielstein als Kopie eines Permanents ins Spiel kommt, das bereits im Spiel ist, wurde für jenes neue Permanent kein Geschenk versprochen, auch nicht, falls für das Original eines versprochen wurde.
- „Verschenke einen Schatz“ bewirkt, dass der bestimmte Gegner einen Schatz-Spielstein erzeugt.

Bolg aus dem Norden

{3} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Soldat

5/5

Wenn Bolg ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, fügt Bolg einer anderen Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu. Falls auf diese Weise überschüssiger Schaden zugefügt wurde, wende Goblin-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 Goblin. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Goblin-Armee-Kreaturenspielstein.)*

- Überprüfe den zuletzt bekannten Zustand der geopferten Kreatur im Spiel, um ihre Stärke zu bestimmen.
- Du kannst nicht mehrere Kreaturen opfern, um mehrfach Schaden zuzufügen.
- Bolg aus dem Norden hat eine rückwirkend ausgelöste Fähigkeit. Wenn er ins Spiel kommt, geht seine ausgelöste Fähigkeit ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel deiner Wahl, dem der Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von anderen Fähigkeiten mit dem Text „Falls du dies tust ...“ insofern, dass in diesem Fall Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren können, bevor eine Kreatur geopfert wird, und dann erneut, nachdem die Kreatur geopfert wurde, aber bevor der Schaden zugefügt wird.
- Die Fähigkeit von Bolg aus dem Norden, die Schaden zufügt, wird nur ausgelöst, wenn du aufgrund der Anweisungen seiner ausgelösten Fähigkeit eine Kreatur opferst. Sie wird nicht ausgelöst, falls du aus irgendeinem anderen Grund eine Kreatur opferst.
- 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.

Der Fürst der Adler

{7} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Vogel, Adliger

8/8

Aufblitzen

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger,

wobei X gleich der Gesamtstärke der fliegenden

Kreaturen ist, die du kontrollierst.

Fliegend

- Die Gesamtkosten, um den Fürsten der Adler zu wirken, werden festgelegt, bevor du jene Kosten bezahlst. Falls du beispielsweise drei fliegende Kreaturen kontrollierst, jeweils mit Stärke 2, einschließlich einer, die du opfern kannst, um {C} zu erzeugen, sind die Gesamtkosten des Fürsten der Adler {1} {U} {U}. Danach, sowie du direkt vor dem Bezahlen der Kosten Manafähigkeiten aktivierst, kannst du die Kreatur opfern.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die des Fürsten der Adler) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit reduziert nur das generische Mana in den Kosten, um den Fürsten der Adler zu wirken. Das farbige Mana muss trotzdem bezahlt werden.
- Sobald ein Spieler angekündigt hat, den Fürsten der Adler zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, um zu versuchen, die Stärke der Kreaturen unter der Kontrolle dieses Spielers zu ändern, bevor die Kosten jenes Zauberspruchs festgelegt werden.

Der Große Goblin

{1} {B/R} {B/R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Adliger

3/2

Immer wenn du eine oder mehrere Marken auf einen Goblin, einen Ork oder eine Armee, den bzw. die du kontrollierst, legst, fügt Der Große Goblin einem Gegner deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

Immer wenn ein anderer Goblin, ein anderer Ork oder eine andere Armee, den bzw. die du kontrollierst, stirbt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

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

Der Meister von Seestadt

{1}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

3/2

Todesberührung

Immer wenn ein Spieler Lebenspunkte verliert, millt jener Spieler entsprechend viele Karten. (*Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.*)

Wenn Der Meister von Seestadt stirbt, ziehe für jeden Friedhof, der sieben oder mehr Karten enthält, eine Karte.

- Der Meister von Seestadt wird normalerweise in einem Friedhof sein, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls der Meister von Seestadt zur selben Zeit stirbt, wie ein Spieler Lebenspunkte verliert (zum Beispiel falls er im Kampf stirbt und eine andere Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt), bestimmst du die Reihenfolge für die zwei ausgelösten Fähigkeiten des Meisters von Seestadt. Falls der Mill-Effekt zuerst verrechnet wird, werden jene Karten – ebenso wie Der Meister von Seestadt – auf Friedhöfe gelegt, bevor du ermittelst, wie viele Karten mit seiner letzten Fähigkeit gezogen werden.

Der Warg-Häuptling

{2}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Wolf

3/3

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

Wildheit — Immer wenn du angreiffst, während du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Warg-Häuptlings überprüft, wenn du angreiffst, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Sie überprüft dies nicht erneut, wenn sie verrechnet wird, daher wird die ausgelöste Fähigkeit auch dann verrechnet, falls du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

Die Adler kommen!

{1}{W}

Spontanzauber

Bonus {2}{W}{W} (*Du kannst zusätzlich {2}{W}{W} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, bestimme stattdessen eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die du besitzt. Bringe jede bestimmte Kreatur auf deine Hand zurück. Erzeuge zu Beginn des nächsten Versorgungssegments für jede auf diese Weise auf deine Hand zurückgebrachte Kreatur einen 4/4 weißen Vogel-Soldat-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Kreaturenspielsteine, die auf deine Hand zurückgebracht wurden, werden von der verzögert ausgelösten Fähigkeit gezählt. Du erhältst für jeden davon einen Vogel-Soldat-Spielstein.
- Falls du beim Wirken eines Zauberspruchs die Bonuskosten bezahlst, gelten die Bonuskosten als bezahlt.
- Die Bonus-Fähigkeit erlaubt dir nicht, Bonuskosten mehr als einmal zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, auf dem Stapel kopierst, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kosten erhöhungen (wie Bonus) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Die Königin von Thal

{1} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

2/1

Immer wenn ein Gegner zum ersten Mal in einem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, rekrutierst du.
(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.)

- Falls in dem Zug, in dem Die Königin von Thal ins Spiel kommt, bereits ein Nichtkreatur-Zauberspruch von einem Gegner gewirkt wurde, hat jener Gegner bereits seinen ersten Nichtkreatur-Zauberspruch in diesem Zug gewirkt, und die Fähigkeit der Königin von Thal wird für jenen Gegner in diesem Zug nicht ausgelöst.

Düsterwald-Meditierende

{2} {U}

Kreatur — Elf, Druiden

2/4

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du die Basis-Stärke und -Widerstandskraft dieser Kreatur bis zum Ende des Zuges zu 4/2 werden lassen.

- Die Fähigkeit der Düsterwald-Meditierenden überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen und die angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben jenen Teil des Effekts.
- Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft der Düsterwald-Meditierenden modifizieren, ohne sie auf bestimmte Werte zu setzen, werden auf ihre neue Basis-Stärke und -Widerstandskraft angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der der Düsterwald-Meditierenden zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls du im Laufe des Zuges ihre Basis-Widerstandskraft veränderst.

Düsterwald-Wegbereiterin

{2} {G}

Kreatur — Elf, Waldläufer

/

Stärke und Widerstandskraft der Düsterwald-Wegbereiterin sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Düsterwald-Wegbereiterin festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

Dáin, Fürst der Eisenberge

{1} {W}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Adliger

2/2

Wachsamkeit

Sagenumwoben (*Falls du drei oder mehr Artefakte, Legenden und/oder Sagen kontrollierst, hast du für den Rest der Partie einen Zeitlosen Mythos.*)

Solange du einen Zeitlosen Mythos hast, können

Kreaturen dich nicht angreifen, es sei denn, ihr

Beherrscher bezahlt {1} für jede jener Kreaturen.

- Während der Effekt von Dáins letzter Fähigkeit angewendet wird, können deine Gegner bestimmen, nicht mit einer Kreatur anzugreifen, die angreifen muss, falls möglich, solange es keinen Spieler, keinen Planeswalker und keine Schlacht gibt, den bzw. die jene Kreatur angreifen könnte, ohne dass Kosten damit verbunden sind.

Elfenpfad

Land

{T}, bezahle 1 Lebenspunkt, opfere dieses Land:

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-

Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

Du kannst einen Elfen erblicken. Falls du dies tust,

enttappe jenes Land. (*Um einen Elfen zu erblicken, bestimme einen Elfen, den du kontrollierst, oder zeige eine Elf-Karte aus deiner Hand offen vor.*)

- Falls ein Effekt sich auf eine „[Untertyp]-Karte“ bezieht, bezieht er sich nur auf eine Karte, die diesen Untertyp hat. Beispielsweise sind die Elfschen Gesänge kein Elf, obwohl sie Elfen in ihrem Namen erwähnen und Elfen in ihrer Illustration zu sehen sind.
- Effekte, die besagen, „falls [eine Eigenschaft] erblickt wurde“, prüfen nur, ob eine Karte mit jener Eigenschaft offen vorgezeigt oder ein Permanent mit jener Eigenschaft, das du kontrollierst, bestimmt wurde. Jene Karte bzw. jenes Permanent gilt unabhängig davon als erblickt, was danach damit geschieht, und alle zusätzlichen Effekte, die davon abhängen, dass jene Karte bzw. jenes Permanent erblickt wurde, geschehen trotzdem.
- Falls eine Karte bereits offen vorgezeigt ist (vielleicht weil sie offen vorgezeigt wurde, um die Kosten eines Zauberspruchs zu bezahlen, der sich noch auf dem Stapel befindet, oder wegen des Effekts einer Karte wie

der Telepathie), kannst du sie erneut offen vorzeigen, um die Kosten eines anderen Zauberspruchs oder einer anderen Fähigkeit zu bezahlen, der bzw. die verlangt, dass du eine Karte aus deiner Hand offen vorzeigst.

Elrond, Mondleser

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Elf, Adliger

3/3

Immer wenn du eine Fähigkeit einer Kreatur aktivierst, ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

{5} {U} {U}: Schicke bis zu zwei andere Nichtland-Permanente deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.

- Eine aktivierte Fähigkeit einer Kreatur, die auch eine Manafähigkeit ist (wie „{T}: Erzeuge {G}“) kann Elronds erste Fähigkeit auslösen.
 - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
 - Jedes Permanent ist, nachdem es ins Spiel zurückgebracht wurde, ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde. Es ist nicht im Kampf und hat keine zusätzlichen Fähigkeiten, die es möglicherweise hatte, als es ins Exil geschickt wurde. Alle Marken darauf hören auf zu existieren, daran angelegte Auren werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt und daran angelegte Ausrüstungen werden gelöst.
-

Esgaroth-Garnison

{4} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

*/5

Die Stärke der Esgaroth-Garnison ist gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, rekrutiere. *(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.)*

- Die Fähigkeit, die die Stärke der Esgaroth-Garnison festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Solange die Esgaroth-Garnison im Spiel ist (und immer noch eine Kreatur ist), zählt die Fähigkeit die Esgaroth-Garnison selbst mit.
-

Galion, Kammerdiener des Elbenkönigs

{2} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Berater

4/4

Immer wenn Galion angreift, bestimme bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Ihre Basis-Stärke und -Widerstandskraft werden bis zum Ende des Zuges gleich Galions Stärke und Widerstandskraft.

- Sowie Galions Fähigkeit verrechnet wird, werden die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der als Ziel bestimmten Kreatur auf Galions tatsächliche Stärke und Widerstandskraft gesetzt, nicht auf seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft. Falls Galions Stärke oder Widerstandskraft sich später im Zug verändern, hat das keine Auswirkungen auf die andere Kreatur.
- Galions letzte Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die ihre Stärke oder Widerstandskraft auf einen bestimmten Wert setzen und angewendet werden, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Alle Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen (d. h. solche, die nicht ihre Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft betreffen), werden angewendet, nachdem ihre Basis-Stärke und Basis-Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt wurden. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren.

Gandalf, Funkenschläger

{4} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

4/3

Reichweite

Wenn Gandalf ins Spiel kommt, fügt er 3 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein, zwei oder drei Ziele deiner Wahl du bestimmst.

- Du bestimmst die Anzahl der Ziele von Gandalfs ausgelöster Fähigkeit und wie der Schaden auf diese aufgeteilt wird, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.
 - Falls einige der Ziele illegale Ziele sind, sowie Gandalfs ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die ursprüngliche Aufteilung des Schadens trotzdem angewendet, aber den illegalen Zielen wird kein Schaden zugefügt. Falls alle Ziele illegal sind, wird Gandalfs ausgelöste Fähigkeit nicht verrechnet.
-

Gandalf, Goblin-Garausmacher

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

2/3

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält Gandalf +1/+1 bis zum Ende des Zuges und fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

//ADV//

Flammenform

{1} {R}

Hexerei — Abenteuer

Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an und schicke sie verdeckt ins Exil. Solange sie im Exil bleiben, kannst du sie spielen, falls du einen Zauberer kontrollierst.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für von der Flammenform ins Exil geschickten Karten gelten. Falls eine ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Du musst einen Zauberer kontrollieren, um Zaubersprüche zu wirken, die von der Flammenform ins Exil geschickt wurden, aber das Verlieren der Kontrolle über deinen letzten Zauberer, während ein solcher Zauberspruch auf dem Stapel ist, verhindert nicht, dass jener Zauberspruch verrechnet wird.

Garstiges kleines Kaninchen

{G}

Kreatur — Kaninchen

1/2

Wildheit — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Die Fähigkeit des Garstigen kleinen Kaninchens überprüft zu Beginn deines Beginn-des-Kampfes-Segments, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls du zu jenem Zeitpunkt keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Gefolgschaft des Warg-Häuptlings

{1} {B} {G}

Kreatur — Wolf

5/3

Verursacht Trampelschaden

Diese Kreatur kann nicht angreifen, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Wölfe.

Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du einen 2/2 grünen Wolf-Kreaturespielstein.

- Sobald die Gefolgschaft des Warg-Häuptlings angegriffen hat, bleibt sie auch dann eine angreifende Kreatur, falls du nicht mehr zwei oder mehr Wölfe kontrollierst.

Glamdring, Feindhammer

{2}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Stärke der ausgerüsteten Kreatur ist.

Ausrüsten {2}

//ADV//

Glanz des Todes

{3} {U}

Hexerei — Abenteuer

Du millst sechs Karten, dann nimmst du davon alle

Spontanzauber- und Hexereikarten auf deine Hand.

(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Artefakt aus dem Exil wirken.)

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kosten erhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die von Glamdring, Feindhammer) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit von Glamdring, Feindhammer, reduziert nur das generische Mana in den Kosten des Zauberspruchs. Das farbige Mana muss trotzdem bezahlt werden.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, zu verändern, wie stark Glamdring Kosten reduziert, indem sie die Stärke der ausgerüsteten Kreatur senken.

Gleißende Pracht

{1} {W}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner seine zweite Karte innerhalb desselben Zuges zieht, erzeugst du einen Schatz-Spielstein.

{2} {W}: Zwei Spieler deiner Wahl ziehen je eine Karte.

- Die Gleißende Pracht muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit ihre Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du ihn kontrollierst, wenn ein Gegner seine zweite Karte innerhalb desselben Zuges zieht, wird jene Fähigkeit ausgelöst. Die Fähigkeit kann für jeden Gegner nur einmal pro Zug ausgelöst werden.
 - Die aktivierte Fähigkeit der Gleißenden Pracht erfordert zwei verschiedene Spieler als Ziele. Du kannst mit einer einzigen Aktivierung nicht denselben Spieler zweimal als Ziel bestimmen.
-

Glorreicher Moment

{W}

Hexerei

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Falls dieser Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt wurde, lege außerdem auf jede andere Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

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

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, statt 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.
- 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.
- 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.

Gollum der Betrogene

{1} {B}

Legendäre Kreatur — Halbling, Schrecken

2/2

Gollum kann nicht blocken.

Wenn Gollum ins Spiel kommt, schicke bis zu eine Karte deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners ins Exil.

Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte.

{2}, opfere ein Artefakt oder eine Kreatur: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du musst für Gollums zweite Fähigkeit kein Ziel bestimmen. Falls du dies jedoch tust und jenes Ziel illegal wird, bevor die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet. Kein Gegner verliert 2 Lebenspunkte.
-

Gollum der Rätselmeister

{1} {B}

Legendäre Kreatur — Halbling, Schrecken

3/1

Sowie Gollum ins Spiel kommt, bestimme gerade oder ungerade. (*Null zählt als gerade.*)

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, dessen Manabetrag dem bestimmten Merkmal entspricht, bestimme eines, das noch nicht bestimmt wurde —

- Lege eine +1/+1-Marke auf Gollum.
- Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.
- Ziehe eine Karte.

- Falls alle drei Modi bestimmt wurden, wird Gollums ausgelöste Fähigkeit vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt, aber Gollum bleibt im Spiel.
-

Große grimmige Biene

{2} {B}

Kreatur — Insekt

2/2

Fliegend

Immer wenn eine oder mehrere andere Kreaturen sterben, wende Hellsicht 1 an. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.*)

- Falls die Große grimmige Biene zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen stirbt, wird die Fähigkeit der Großen grimmigen Biene trotzdem ausgelöst.
-

Güldenes Großboot

{2} {U}

Artefakt — Fahrzeug

4/4

Immer wenn du angreifst, rekrutiere. (*Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.*)

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

- Die Fähigkeit des Güldenen Großboots wird durch Angreifen mit beliebigen Kreaturen ausgelöst. Das Güldene Großboot muss nicht unter ihnen sein.
-

Harfner des Elbenkönigs

{1} {U}

Kreatur — Elf, Barde

2/2

{4} {U}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Sobald eine Kreatur geblockt wurde, führt das Aktivieren der Fähigkeit des Harfners des Elbenkönigs nicht dazu, dass jene Kreatur ungeblockt wird.

Huldigung des Bergkönigs

{3} {W}

Verzauberung

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

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, rekrutiere.

(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.)

- Falls die Huldigung des Bergkönigs das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, werden keine Nichtland-Permanente ins Exil geschickt.
- Auren, die an ins Exil geschickte Nichtland-Permanente angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an ins Exil geschickte Kreaturen angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf ins Exil geschickten Nichtland-Permanenten hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.
- Die ins Exil geschickten Karten kehren unmittelbar ins Spiel zurück, nachdem die Huldigung des Bergkönigs das Spiel verlassen hat. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer der Huldigung des Bergkönigs die Partie verlässt, werden die ins Exil geschickten Karten ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karten ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Interne Informationen

{X} {B} {B}

Hexerei

Schicke die obersten X Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl ins Exil. Du kannst jene Karten in diesem Zug spielen. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, bezahle Lebenspunkte in Höhe seines Manabetrags, statt seine Manakosten zu bezahlen.

- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du von den mit den Internen Informationen ins Exil geschickten Karten ein Land spielst oder einen Zauberspruch wirkst. Falls eine ins

Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „statt seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für seine alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls ein Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es bei Unheil brauen der Fall ist, müssen sie bezahlt werden.

Kunde von Krieg

{R}

Hexerei

Goblin-Aufmarsch 1. Falls dieser Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt wurde, wende stattdessen Goblin-Aufmarsch 3 an. *(Um Goblin-Aufmarsch X anzuwenden, lege $X + 1/+1$ -Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Goblin. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Goblin-Armee-Kreaturespielstein.)*

Rückblende {3} {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, statt 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.
- 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.
- 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.

Leitwolf

{2} {B} {B}

Kreatur — Wolf

4/3

Aufblitzen

Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil. Wenn du dies tust, erzeuge einen 2/2 grünen Wolf-Kreaturespielstein.

- Während der Leitwolf im Spiel ist, werden Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, ins Exil geschickt, statt zu sterben, und Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn jene Kreaturen sterben, werden nicht ausgelöst.

- Falls der Leitwolf gleichzeitig das Spiel verlassen würde, wie eine oder mehrere Kreaturen, die ein Gegner kontrolliert, sterben würden, werden jene Kreaturen trotzdem ins Exil geschickt.
- Karten, die aus einem anderen Grund auf den Friedhof gelegt werden, als zu sterben, zum Beispiel, weil sie abgeworfen oder gemillt werden, werden trotzdem auf den Friedhof gelegt und werden nicht stattdessen ins Exil geschickt.

Letzter Sonnenstrahl am Durinstag

{1} {R}

Verzauberung

Immer wenn ein Gebirge unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine Quest-Marke auf diese Verzauberung.

Falls sechs oder mehr Quest-Marken auf ihr liegen, opfere sie. Falls du dies tust, durchsuche deine Hand und/oder Bibliothek nach einer Drache-Karte und bringe sie ins Spiel. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische danach.

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

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

- Nur eine Drache-Permanent-Karte kann auf diese Weise ins Spiel gebracht werden.

Nachtheul-Nachsteller

{B}

Kreatur — Wolf

1/1

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

Wildheit — Immer wenn diese Kreatur angreift, während du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erhält diese Kreatur +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Nachtheul-Nachstellers überprüft, wenn er angreift, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Sie überprüft dies nicht erneut, wenn sie verrechnet wird, daher wird die Fähigkeit auch dann verrechnet, falls du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

Plünderung der Trollhöhle

{1} {U}

Spontanzauber

Ziehe eine Karte. Falls dieser Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt wurde, ziehe stattdessen zwei Karten.

Rückblende {3} {U} *(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, statt 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.
- 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.
- 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.

Ponyherde

{2}

Kreatur — Pferd

2/1

{2}, {T}, opfere diese Kreature: Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten, zeige sie offen vor, bringe eine davon getappt ins Spiel, nimm die andere auf deine Hand und mische danach.

- Falls du dich entscheidest, nur eine Standardland-Karte zu finden, bringst du sie getappt ins Spiel.

Rabenberg-Warg

{1} {B}

Kreatur — Wolf

2/2

Todesberührung

Wildheit — Immer wenn diese Kreature angreift, während du eine Kreature mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Rabenberg-Wargs überprüft, wenn er angreift, ob du eine Kreature mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Sie überprüft dies nicht erneut, wenn sie verrechnet wird, daher wird die Fähigkeit auch dann verrechnet, falls du keine Kreature mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

Radagast von Rhosgobel

{2} {G} {G}

Legendäre Kreature — Avatar, Zauberer

2/5

Der erste Kreaturenzauber, den du pro Zug wirkst, kostet beim Wirken {2} weniger und kann gewirkt werden, als ob er Aufblitzen hätte.

- Die Fähigkeit von Radagast von Rhosgobel verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.

- Die Fähigkeit von Radagast von Rhosgobel zieht den ganzen Zug in Betracht, auch falls Radagast einen Teil davon nicht im Spiel war. Insbesondere gilt: Falls du Radagast von Rhosgobel in einem Zug wirkst, dann kann kein anderer Kreaturenzauber, den du in jenem Zug wirkst, dein erster Kreaturenzauber des Zuges sein.
- Radagasts Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Kosten.
- Der erste Kreaturenzauber, den du pro Zug wirkst, muss nicht unbedingt der erste Zauberspruch sein, den du in jenem Zug wirkst. Du könntest eine Hexerei wirken und dann einen Kreaturenzauber wirken, auf den die Kostenreduktion angewendet wird.
- Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden, wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
- Die Kostenreduktion kann auch auf alternative Kosten angewendet werden.
- Falls die Manakosten des ersten Kreaturenzaubers, den du in einem Zug wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs ermittelst. Falls die Manakosten des ersten Kreaturenzaubers, den du in einem Zug wirkst, beispielsweise {X} {G} betragen, kannst du 2 als Wert für X bestimmen und {G} bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.

Rätsel in der Finsternis

{2} {U}

Spontanzauber

Schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an und teile sie auf einen verdeckten und einen aufgedeckten Haufen auf. Ein Gegner bestimmt einen der Haufen. Nimm ihn auf deine Hand und lege den anderen auf deinen Friedhof.

- Du musst die Karten im verdeckten Haufen nicht vorzeigen, falls du sie auf deine Hand nimmst.
- Du darfst 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. Falls du dies tust, wird es für deinen Gegner allerdings kein großes Rätsel sein, welchen Haufen er bestimmen sollte!

Ratsleute des Meisters

{1} {U}

Kreatur — Mensch, Berater

1/3

Wachsamkeit

Diese Kreatur erhält +2/+0 für jeden Friedhof, der sieben oder mehr Karten enthält.

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, millt ein Spieler deiner Wahl drei Karten.
(*Er legt die obersten drei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob die Ratsleute des Meisters im Spiel waren, als die erste Karte gezogen wurde. Falls sie nicht im Spiel sind, wenn die

zweite Karte gezogen wird, kann ihre Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.

Rettung durch Adler

{2} {W/U} {W/U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und hat Flugfähigkeit.

{2} {W/U} {W/U}: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof an eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 1 oder weniger, die du kontrollierst, angelegt ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls du die letzte Fähigkeit der Rettung durch Adler aktivierst und die als Ziel bestimmte Kreatur als Antwort darauf zu einem illegalen Ziel wird, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und die Rettung durch Adler bleibt in deinem Friedhof.
-

Roll, roll, roll und roll

{2} {U}

Verzauberung — Sage

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

I, II, III, IV — Schicke bis zu eine Kreatur oder ein Land deiner Wahl, die bzw. das du kontrollierst, ins Exil. Falls du dies tust, bringe sie bzw. es zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres bzw. seines Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
 - Jedes Permanent ist, nachdem es ins Spiel zurückgebracht wurde, ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde. Es ist nicht im Kampf und hat keine zusätzlichen Fähigkeiten, die es möglicherweise hatte, als es ins Exil geschickt wurde. Alle Marken darauf hören auf zu existieren, daran angelegte Auren werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt und daran angelegte Ausrüstungen werden gelöst.
-

Schiffbruch erleiden

{2} {W} {W}

Spontanzauber

Schicke alle angreifenden Kreaturen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, ins Exil. Jener Spieler kann seine Bibliothek nach entsprechend vielen Standardland-Karten durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.

- Schiffbruch erleiden hat nur den Spieler deiner Wahl als Ziel. Angreifende Kreaturen mit Fluchsicherheit, die jener Spieler kontrolliert, werden ins Exil geschickt, sowie dieser Zauberspruch verrechnet wird.

- Jener Spieler kann weniger Standardland-Karten finden als die Anzahl ins Exil geschickter Kreaturen, sei es, weil er dies möchte oder weil er nicht mehr genügend Standardland-Karten im Deck hat.
- Die Anzahl der Länder, die jener Spieler finden darf, ist auch dann die Anzahl der angreifenden Kreaturen, die ins Exil geschickt wurden, falls einige jener Kreaturen Spielsteine waren, keine Kreaturenkarten waren oder nicht im Exil gelandet sind (wahrscheinlich weil eine von ihnen der Commander jenes Spielers in einer Commander-Partie war).

Schlüssel zum Seitentor

{1}

Artefakt

{2}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

{1}, {T}, wirf eine legendäre Karte ab, die denselben Namen hat wie ein legendäres Permanent, das du kontrollierst: Ziehe zwei Karten.

- Das Aktivieren der ersten Fähigkeit des Schlüssels zum Seitentor, nachdem eine Kreatur geblockt wurde, führt nicht dazu, dass jene Kreatur ungeblockt wird.

Schneegipfel-Jäger

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Waldläufer

2/3

Opfere eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt:

Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges und nur einmal pro Zug.

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

Seestadt-Seeleute

{4} {U} {U}

Kreatur — Mensch, Bürger

6/5

Wachsamkeit

Abwehr {2} *(Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {2}.)*

//ADV//

Beim Angeln

{3} {U}

Spontanzauber — Abenteuer

Schicke zwei Kreaturen und/oder Länder deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Jedes Permanent ist, nachdem es ins Spiel zurückgebracht wurde, ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde. Es ist nicht im Kampf und hat keine zusätzlichen Fähigkeiten, die es möglicherweise hatte, als es ins Exil geschickt wurde. Alle Marken darauf hören auf zu existieren, daran angelegte Auren werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt und daran angelegte Ausrüstungen werden gelöst.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Seeufer-Apothekerin

{1} {U}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/2

Wachsamkeit

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

- Die ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob die Seeufer-Apothekerin im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls sie nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann ihre Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.

Spinnenmahl

{1} {B}

Spontanzauber

Bringe alle Kreaturenkarten aus den Friedhöfen deiner Gegner, die in diesem Zug aus dem Spiel dorthin gelegt wurden, unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie sind Speise-Artefakte mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“ *(Sie verlieren alle anderen Typen und Untertypen.)*

- Der Effekt, der die Permanente zu Speise-Artefakten macht, dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet nicht im Aufräumsegment.

- Die zurückgebrachten Karten verlieren alle anderen Untertypen und Kartentypen und sind nur Speise-Artefakte. Sie behalten ihre Namen, Manakosten, Manabeträge und Fähigkeiten. Falls irgendwelche von ihnen legendär sind, bleiben sie legendär.
- Was auch immer du tust, iss nur nicht die köstlichen Karten deiner Gegner.

Stab des Zauberers

{1} {U}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Bravour. (*Immer wenn ihr Beherrscher einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, erhält jene Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

Falls eine Fähigkeit der ausgerüsteten Kreatur ausgelöst wird, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

Ausrüsten eines Zauberers {1}

Ausrüsten {3}

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten, deren Erinnerungstext „wenn“, „immer wenn“ oder „zu Beginn“ enthält.
- Ersatzeffekte sind von der zweiten Fähigkeit des Stabs des Zauberers nicht betroffen.
- Die zweite Fähigkeit kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.
- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet.

Tanz durch die Nacht

{3} {G} {G}

Verzauberung

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, wobei X gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs ist.

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 grünen Bär-Kreaturenspielstein.

- Falls der Kreaturenzauber {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, wenn du den Manabetrag jenes Zauberspruchs ermittelst.

Thranduil der Elbenkönig

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

Legendäre Kreatur — Elf, Adliger

5/6

Thranduil hat alle aktivierten Fähigkeiten aller Elf-Karten in deinem Friedhof.

Immer wenn ein anderer legendärer Elf unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit einer Elf-Karte in deinem Friedhof auf den Namen der Karte verweist, auf die sie aufgedruckt ist, behandle die Version jener Fähigkeit von Thranduil dem Elbenkönig, als würde sie stattdessen auf Thranduils Namen verweisen.
- Falls Thranduil der Elbenkönig mehrere verbundene aktivierte Fähigkeiten erhält (zum Beispiel eine Fähigkeit, die eine Karte ins Exil schickt, und eine andere, die sich auf die Karte bezieht, die „von dem Objekt ins Exil geschickt wurde“), bleibt die Verbindung nur so lange bestehen, wie Thranduil jene Fähigkeiten hat. Falls er die Fähigkeiten verliert, geht die Verbindung verloren und bleibt verloren, auch falls er die Fähigkeiten zurückerhält.

Thranduils Dekret

{4} {U} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls ein Permanent-Zauberspruch auf diese Weise neutralisiert wird, schicke ihn ins Exil, statt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen. Du kannst jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, solange sie im Exil bleibt.

- Da du die Karte bereits für alternative Kosten wirkst (indem du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen), kannst du keine anderen alternativen Kosten für die Karte bezahlen. Du kannst sie also auch nicht mit ihrer Morph-Fähigkeit verdeckt wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
 - Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
 - Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen.
-

Thranduils Gefolgschaft

{2} {G} {U}

Kreatur — Elf, Soldat

3/4

Solange du einen anderen Elfen kontrollierst, darfst du in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie erhält Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die erste Fähigkeit von Thranduils Gefolgschaft ist kumulativ mit anderen Effekten, die dich zusätzliche Länder spielen lassen, wie dem der Erforschung.

Tom, Bert und William

{3} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Troll

5/5

{1}, opfere eine andere Kreatur: Ziehe so viele Karten, wie die Stärke der geopfertten Kreatur betrug, und wirf dann eine Karte ab.

Wenn Tom, Bert und William sterben und falls sie eine Kreatur waren, bringe sie ins Spiel zurück. Sie sind ein Artefakt. *(Sie sind keine Kreatur mehr.)*

- Verwende die Stärke, die die geopfertte Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Karten du ziehst.

Unerwartete Gesellschaft

{2} {W} {W}

Verzauberung

Sowie diese Verzauberung ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.

//ADV//

Vor der Tür

{X} {2} {W}

Hexerei — Abenteuer

Erzeuge X 2/2 rote Zwerg-Kreaturenspielsteine. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Verzauberung aus dem Exil wirken.)*

- Der Kreaturentyp wird bestimmt, sowie die Unerwartete Gesellschaft ins Spiel kommt. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem diese Entscheidung getroffen wird, und dem Zeitpunkt, zu dem die entsprechenden Kreaturen +2/+2 erhalten, keine Aktionen ausführen.
 - Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Zwerg oder Krieger. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie Legendär können nicht bestimmt werden.
-

Verhasste Fledermauswolke

{4} {B}

Kreatur — Fledermaus

4/2

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.

Fliegend, Todesberührung

- In einer Multiplayer-Partie kann es vorkommen, dass ein Spieler die Partie im selben Moment verliert, in dem auch seine Kreaturen sterben. In diesem Fall wird die Kostenreduktion der Verhassten Fledermauswolke angewendet.

Versöhnlicher Abschied

{4} {G}

Verzauberung

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst.

Falls ihr Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Ländern ist, die du kontrollierst, bringe sie ins Spiel.

Nimm sie sonst auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

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

Waldelfen

{2} {G}

Kreatur — Elf, Späher

1/1

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Wald-Karte, bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Da das „Durchsuchen“ von dir fordert, eine Karte mit bestimmten Eigenschaften zu finden, musst du keine Karte finden, wenn du dies nicht möchtest.

Waldland-Webermeister

{1} {G}

Kreatur — Elf, Druide

1/2

Wachsamkeit

Immer wenn ein anderer Elf unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

{T}: Erzeuge X Mana genau einer beliebigen Farbe, wobei X gleich der Stärke dieser Kreatur ist. Gib dieses Mana nur aus, um Elf-Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten von Elf-Quellen zu aktivieren.

- Die letzte Fähigkeit des Waldland-Webermeisters ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Wargling

{1} {G}

Kreatur — Wolf

2/2

Wildheit — Immer wenn diese Kreatur angreift, während du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erhält diese Kreatur +1/+0 und Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Warglings überprüft, wenn er angreift, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Sie überprüft dies nicht erneut, wenn sie verrechnet wird, daher wird die Fähigkeit auch dann verrechnet, falls du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

Wilderland-Aasfresser

{4} {G}

Kreatur — Wolf

3/6

Wildheit — Immer wenn diese Kreatur angreift, während du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Wilderland-Aasfressers überprüft, wenn er angreift, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Sie überprüft dies nicht erneut, wenn sie verrechnet wird, daher wird die ausgelöste Fähigkeit auch dann verrechnet, falls du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

Wilderland-Wüterich

{2} {B}

Kreatur — Wolf

3/2

Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, lege so viele +1/+1-Marken auf diese Kreatur, wie die Stärke der geopferten Kreatur betrug.

Wenn diese Kreatur stirbt, wende Goblin-Aufmarsch X an, wobei X gleich der Stärke dieser Kreatur ist. (*Lege X +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Goblin. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Goblin-Armee-Kreaturenspielstein.*)

- Verwende die Stärke, die die geopferte Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Marken auf den Wilderland-Wüterich gelegt werden.

Wüsten-Werwurm

{4} {R} {R}

Kreatur — Drache, Wurm

0/5

Diese Kreatur erhält +2/+0 für jedes Gebirge, das du kontrollierst.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug mit Kreaturen mit Gesamtstärke 12 oder mehr angreifst, enttappe alle angreifenden Kreaturen. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

- Die zweite Fähigkeit des Wüsten-Werwurms wird nur ausgelöst, falls die Kreaturen, mit denen du angegriffen hast, zu dem Zeitpunkt, zu dem du angegriffen hast, Gesamtstärke 12 oder mehr hatten. Das Erhöhen der Stärke angreifender Kreaturen, nachdem sie angreifen, zum Beispiel infolge von Fähigkeiten, die durch Angreifen ausgelöst werden, trägt nicht zu der Stärke von 12 bei, die zum Auslösen der hier besprochenen Fähigkeit erforderlich ist.

Zänkische Wachen

{5} {G}

Kreatur — Elf, Soldat

4/3

Affinität zu Elfen (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Elfen, den du kontrollierst, {1} weniger.*)

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, millst du vier Karten und nimmst dann alle Elf-Karten davon auf deine Hand.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten Fähigkeit der Zänkischen Wachen) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Affinität zu Elfen reduziert nur das generische Mana in den Kosten der Zänkischen Wachen. Das farbige Mana muss trotzdem bezahlt werden.

HOC-KARTEN MIT ERWEITERTEM KARTENRAND – KARTENSPEZIFISCHES:

Bilbo, unvermuteter Abenteurer

{3} {W}

Legendäre Kreatur — Halbling, Räuber

2/2

Bilbo kann von Kreaturen mit Stärke 3 oder mehr nicht geblockt werden.

Immer wenn Bilbo einem Spieler oder einer Schlacht Kampfschaden zufügt, bringe bis zu eine Nichtland-Permanent-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus einem Friedhof unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel.

- Sobald Bilbo geblockt wurde, führt das Erhöhen der Stärke einer Kreatur, die ihn blockt, auf 3 oder mehr nicht dazu, dass er ungeblockt wird.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.

Dáin von den Alten Hallen
 {3} {R} {W}
 Legendäre Kreatur — Zwerg, Adliger
 4/5
 Wachsamkeit, Eile
 Immer wenn Dáin angreift, fügt er jedem Gegner so viele Schadenspunkte zu, wie du Zwerge kontrollierst.

- Benutze die Anzahl an Zwerge, die du kontrollierst, sowie Dáins letzte Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte zugefügt werden.

Häuptling der Wildnis
 {2} {B} {G}
 Legendäre Kreatur — Wolf
 4/4
 Bedrohlich
 Immer wenn ein anderer Wolf unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege zwei +1/+1-Marken auf den Häuptling der Wildnis.
 Falls eine Fähigkeit eines anderen Wolfs oder einer Schlacht, den bzw. die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Die letzte Fähigkeit des Häuptlings der Wildnis kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.
- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet.

Thorin, Anführer der Gefolgschaft
{4} {R}
Legendäre Kreatur — Zwerg, Krieger
4/5
Immer wenn ein Zwerg, den du kontrollierst, einem Spieler oder einer Schlacht Kampfschaden zufügt, erzeuge zwei Schatz-Spielsteine. *(Sie sind Artefakte mit „{T}, opfere diesen Spielstein: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.“)*
{10}: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Falls mehrere Zwerge, die du kontrollierst, Spielern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird Thorins erste Fähigkeit einmal für jeden jener Zwerge ausgelöst.

MAGIC: THE GATHERING | DER HOBBIT™ SZENENBOX – KARTENSPEZIFISCHES:

Bankett in Beutelsend
{6}
Artefakt
Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, erzeuge drei Speise-Spielsteine.
{T}: Erzeuge {C} für jede Speise, die du kontrollierst.

- Die letzte Fähigkeit des Banketts in Beutelsend ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Bilbo, Mitverschwörer
{2} {G}
Legendäre Kreatur — Halbling, Bürger
2/3
Falls du einen Speise-Spielstein erzeugen würdest, erzeuge stattdessen einen Speise-Spielstein und einen Schatz-Spielstein.

- Falls du Bilbo kontrollierst und mehrere Speise-Spielsteine erzeugen würdest, erzeugst du stattdessen entsprechend viele Speise-Spielsteine und entsprechend viele Schatz-Spielsteine.
 - Falls du auf irgendeine Weise zwei Exemplare von Bilbo, Mitverschwörer, kontrollierst und mehrere Speise-Spielsteine erzeugen würdest, erzeugst du stattdessen entsprechend viele Speise-Spielsteine und doppelt so viele Schatz-Spielsteine. Drei Exemplare von Bilbo bedeuten entsprechend viele Speise-Spielsteine und dreimal so viele Schatz-Spielsteine und so weiter.
-

Gandalf, Festgast

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

Legendäre Kreatur — Avatar, Zauberer

3/4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag X oder weniger aus deiner Hand wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen, wobei X gleich der doppelten Anzahl an legendären Zauberern ist, die du kontrollierst.

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

Ori, Tellerstapler

{5} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Barde

3/3

Wenn Ori ins Spiel kommt, zerstöre alle Artefakte und Verzauberungen, die deine Gegner kontrollieren. Du erhältst für jedes auf diese Weise zerstörte Permanent 1 Lebenspunkt dazu.

- Auch falls auf diese Weise zerstörte Artefakte und Verzauberungen in eine andere Zone als auf einen Friedhof gelegt werden, zählen sie bei der Ermittlung der Anzahl dazuerhaltener Lebenspunkte mit.
- Für Artefakte oder Verzauberungen, die nicht tatsächlich zerstört werden (zum Beispiel falls sie Unzerstörbarkeit haben), erhältst du keine Lebenspunkte dazu.

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

© 2026 Middle-earth Enterprises. Der Herr der Ringe, Der Hobbit sowie die Namen der darin enthaltenen Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte sind Marken oder eingetragene Marken von Middle-earth Enterprises LLC und werden von Wizards of the Coast LLC unter Lizenz verwendet. Alle Rechte vorbehalten.