



DER
HOBBIT™

WIZARDS
OF THE COAST

**MIDDLE
EARTH**
ENTERTAINMENT

MEE für Wizards. TM & © 2026 MEE & Wizards. 4000-0095000001 DE
Lie Setiawan

KLINGE DER IDENTITÄTEN ②

ARTEFAKT — AUSTRÜSTUNG

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

Ausrüsten ④

TM & © 2026 MEE & Wizards. 4009009500002 DE
Volkan Boga



MIRARI 5

LEGENDÄRES ARTEFAKT

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kannst du 5 bezahlen.

Falls du dies tust, kopiere jenen
Zauberspruch. Du kannst
neue Ziele für die Kopie
bestimmen.

MEE for Wizards. TM & © 2026 MEE & Wizards. 4000-0095500003 DE
logor Kieryluk

SCHMETTERSCHÄDEL 5

ARTEFAKT

Lebende Waffe (Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 schwarzen Phyrexianer-Keim-Kreaturespielstein und lege sie dann an ihn an.)

Die ausgerüstete Kreatur erhält +4/+4 und hat Wachsamkeit und Lebensverknüpfung.

- ③: Bringe diese Ausrüstung auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Ausrüsten 5

MEE für Wizards. TM & © 2026 MEE & Wizards. 4000-0095500004 DE
Chris Rahn

SCHWARZKLINGE, NEU GESCHMIEDET ②

LEGENDÄRES ARTEFAKT — AUSRÜSTUNG

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 für jedes Land,
das du kontrollierst.

Ausrüsten einer legendären
Kreatur ③

Ausrüsten ⑦

MEE für Wizards. TM & © 2026 MEE & Wizards. 4000-009500005-DE
Scott Chou



EINGESPERRTE SONNE 6

ARTEFAKT

Sowie dieses Artefakt ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.

Kreaturen der bestimmten Farbe, die du kontrollierst,
erhalten +1/+1.

Immer wenn eine Fähigkeit eines Landes
bewirkt, dass du ein oder mehr Mana
der bestimmten Farbe erzeugst,
erzeuge ein zusätzliches
Mana jener Farbe.



TM & © 2025 MEE & Wizards. 40090095000006 DE
MEE für Wizards. TM & © 2025 MEE & Wizards.
Volkan Boga

PANHARMONIKON ④

ARTEFAKT

Falls ein Artefakt oder eine Kreatur ins Spiel kommt und dadurch bei einem Permanent, das du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

MEE für Wizards. TM & © 2026 MEE & Wizards. 400P00955000001 DE
Dominik Mayr

SCHWERT AUS WOHLSTAND UND MACHT 4

ARTEFAKT — AUSTRÜSTUNG

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Schutz vor Spontanzaubern und vor Hexereien.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Schatz-Spielstein. Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

Ausrüsten 2

MEE for Wizards. TM & © 2016 MEE & Wizards. 4000-0095500008 DE
Campbell White

STREITKOLBEN DER NAZGÛL 5

ARTEFAKT — AUSTRÜSTUNG

Die ausgerüstete Kreatur hat Bedrohlichkeit, Todesberührung, Vernichter 1 und „Immer wenn ein Gegner ein Nichtspielstein-Permanent opfert, bringe jene Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel, es sei denn, jener Spieler bezahlt 3 Lebenspunkte.“ *(Immer wenn eine Kreatur mit Vernichter 1 angreift, opfert der verteidigende Spieler ein Permanent, das er bestimmt.)*

Ausrüsten 3

Wizards of the Coast
TM & © 2026 WotC & Wizards. All Rights Reserved.
1000-0095500-0009 DE
Logo Keryluk

HELM DER SCHAR ④

LEGENDÄRES ARTEFAKT — AUSRÜSTUNG

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erzeugst du einen Spielstein, der eine Kopie der ausgerüsteten Kreatur ist, außer dass der Spielstein nicht legendär ist.
Der Spielstein erhält Eile.

Ausrüsten ⑤

MEE für Wizards. TM & © 2026 MEE & Wizards. 4009-0095500010 DE
Tatiana Vervayskaya



PALANTÍR VON ORTHANC 3

LEGENDÄRES ARTEFAKT

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

MEE for Wizards, TM & © 2016 MEE & Wizards, 4006-0099500001 DE
Jason A. Engle

BEGEHRTES JUWEL 6

ARTEFAKT

Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, ziehe drei Karten.

🌀: Erzeuge drei Mana genau einer beliebigen Farbe.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die ein Gegner kontrolliert, dich angreifen und nicht geblockt werden, zieht jener Spieler drei Karten und übernimmt die Kontrolle über dieses Artefakt.
Enttappe es.

MEE for Wizards. TM & © 2016 MEE & Wizards. 4000-009500012 DE
Igor Kestic

KETTENHEMD AUS MITHRIL ③

LEGENDÄRES ARTEFAKT — AUSTRÜTUNG

Aufblitzen

Unzerstörbar

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

Die ausgerüstete Kreatur
hat Unzerstörbarkeit.

Ausrüsten ③

MEE für Wizards. TM & © 2026 MEE & Wizards. 40090095000013 DE
Heather Hudson

FORMBARER STAHL ③

ARTEFAKT

Du kannst dieses Artefakt als Kopie eines beliebigen Artefakts im Spiel ins Spiel kommen lassen.

1st MEE für Wizards. TM & © 2016 MEE & Wizards. 4006-0095000014 DE
Adam Paquette

CHIMIL, DIE INNERE SONNE ⑥

LEGENDÄRES ARTEFAKT

Zaubersprüche, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.

Zu Beginn deines Endsegments wendest du Entdeckung 5 an.
(Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil,
bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 5 oder
weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre
Manakosten zu bezahlen, oder nimm
sie auf deine Hand. Lege den Rest
in zufälliger Reihenfolge unter
die Bibliothek.)

MEE für Wizards. TM & © 2026 MEE & Wizards. 400P-0095000015 DE
Veli Nystrom

DER EINE RING 4

LEGENDÄRES ARTEFAKT

Unzerstörbar

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

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

🗲️: Lege eine Bürdemarke auf den Einen Ring und ziehe dann für jede Bürdemarke auf dem Einen Ring eine Karte.

MEE für Wizards. TM & © 2026 MEE & Wizards. 4009-0095500014 DE
Adam Paquette

GABE DES GOTT-PHARAOS 7

ARTEFAKT

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil schicken.

Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie ist. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges.