

Anne McCaffrey – Autorin von Pern 3



Legendärer Planeswalker – Autorin

Fluchsicher, Unzerstörbar.
Während deiner Versorgungsphase führe Hellsicht 1 aus.

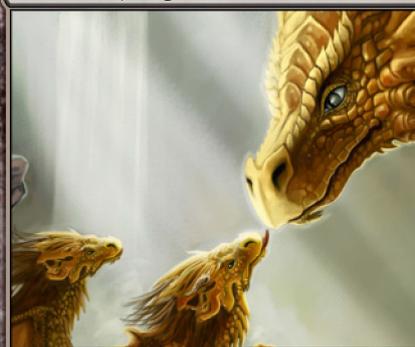
+2 : Eine Legendäre Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

-2 : Eine Legendäre Kreatur die du kontrollierst erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Nutze diese Fähigkeit als Sofortzauber, solange es nicht dein Zug ist.

-3 : Durchsuche deine Bibliothek nach einer Drachensage oder Ballade, und bringe sie ins Spiel.

001/200 M
• DE ROWENA MORILL MM's Kleine Spielgalerie 2022

Drachenjungen 1



Kreatur – Drache

1 : Eine Stufe aufsteigen

LEVEL 2-4 Fliegend 2/2

LEVEL 5+ Bedrohlich, Erstschlag 4/4

002/200 C
• DE JAN OLLIEHOEK MM's Kleine Spielgalerie 2022

Reise durchs Dazwischen 2



Verzauberung

Wenn die Reise durchs Dazwischen ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einem Standardland deiner Wahl und bringe es getappt ins Spiel.

1 : Ein Land, das du kontrollierst, wird zu einem Standardland deiner Wahl bis zum Ende des Zuges.

003/200 U
• DE MICHAEL WHELAN MM's Kleine Spielgalerie 2022

Burgbewohner 1



Kreatur – Mensch, Burgbewohner

X ist die Anzahl an Burgbewohnern im Spiel.

“Strömt herbei! Heut ist Feiertag!”

X/1

004/200 C
• DE CHRISTIAN MEYER ZU ERMGASSEN MM's Kleine Spielgalerie 2022

Intuition der Drachenreiter 3



Legendäre Verzauberung

2 : Tappe einen deiner Drachenreiter und schicke eine deiner Feuerechsen ins Exil: Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

005/200 M
• DE OZORNIN-ART (WWW.DEVIANTART.COM) MM's Kleine Spielgalerie 2022

Frisch geschlüpfte Feuerechse 0



Kreatur – Feuerechse

1 : Eine Stufe aufsteigen

LEVEL 1-2 Fliegend 1/1

LEVEL 3+ **1** : Gegenüberstellung (Nur mit einem Mensch) 2/2

006/200 C
• DE JAN OLLIEHOEK MM's Kleine Spielgalerie 2022

Fädenfall

Wenn du diese Karte ziehst, bringe sie sofort ins Spiel.
Ziehe eine Karte. Ist es ein Land, bringe es ins Spiel.
Lege diese Karte bei III am Rundenende ins Exil.

I : Alle Spieler verlieren in ihrer Versorgungsphase 1 Leben je Fädenfall im Spiel und im Exil.

II : **0** : Jeder Spieler kann eine +1/+1-Marke abgeben, um 1 Schaden zu verhindern.

III : **0** : Jeder Spieler kann eine +1/+1-Marke abgeben, um 1 Schaden zu verhindern.

Verzauberung – Sage

007/200 C
• DE FROM A ORIGINAL PERN BOOK COVER MM's Kleine Spielgalerie 2022

Wild-Wher Küken 1



Kreatur – Wher

Eile, Verteidiger

*Junger Wachzher in dem Ei,
Komm heraus, mein Partner sei.*

1/3

008/200 C
• DE XUEXIANG ZHANG MM's Kleine Spielgalerie 2022

Überfall durch Renegaten 2



Spontanzauber

Wähle eines:

- *Auf Zeit spielen* — Tappe bis zu drei Kreaturen deiner Wahl.
- *Um Hilfe rufen* — Bringe drei weiße 1/1 Miliz-Spielsteine ins Spiel.
- *Drachenreiterpatrouille* — Enttappe einen Drachen deiner Wahl.

009/200 C
• DE ALEXANDER KARZ MM's Kleine Spielgalerie 2022

Balade der Drachenreiter 1 ⚔️



Legendäre Verzauberung – Ballade

Du kannst dir jeder Zeit die oberste Karte einer Bibliothek anschauen.
Du kannst Drachenreiter-Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek für 1 weniger spielen.

*“Gleitet, taucht - Feuer haucht.
ins Dazwischen fliegt - die Kälte siegt.
Weicht aus, greift an - Tier und Mann.
Drachenreiter müssen streiten,
Wenn Silberfäden vom Himmel gleiten.”*

010/200 B
• DE MICHAEL WHELAN
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Konklave der Barone X ⚔️



Hexerei

Wähle X (*auch gleiche*):

- schicke einen Baron deiner Wahl ins Exil.
- zerstöre eine Burg deiner Wahl.
- bringe einen farblosen 2/2 Baron-Spielstein ins Spiel.
- lege einen +1/+1-Marker auf einen Baron deiner Wahl.

011/200 R
• DE WILL O'BRIEN
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Treffen der Weyr-Führer 2 ⚔️



Legendäre Verzauberung

Solange du einen ungetappten Weyr kontrollierst, hast du:

Sobald ein Spieler seine 2. Karte in seinem Zug zieht, ziehe eine Karte.
Sobald ein Spieler einen 2. Zauber in seinem Zug wirkt, erzeuge einen 2/2 Drache-Spielstein deiner Wahl.

012/200 B
• DE FROM A ORIGINAL PERN BOOK COVER
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Drachenballade 1 ⚔️



Spontanzauber

Opfere einen deiner Drachen:
Enttappe alle deine Drachen.

*“Und von des Weyrs Türmen
Im Flug den Himmel stürmen.”*

013/200 U
• DE GLORIA UCETE
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Dragondrums 1 ⚔️

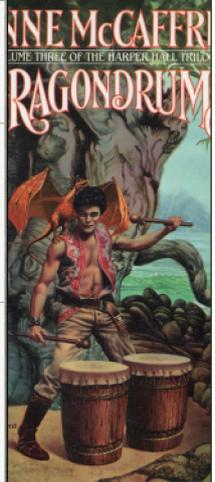
(Je eine Marke beim Ins-Spiel-kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I Immer wenn ein Land ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf einen Harfner deiner Wahl.

II

III Durchsuche dein Deck und das Exil nach Piemur und bringe ihn getappt ins Spiel

Verzauberung – Drachensage



014/200 U
• DE ORIGINAL BOOK COVER
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Drachenreiter von Ista ⚔️



Kreatur – Drachenreiter

Wachsamkeit

1: Gegenüberstellung (*Verknüpfe diese Karte mit einem Drachen ohne Drachenreiter. Beide sind zählen jetzt als eine Kreatur mit kombinierter Stärke, Verteidigung und Fähigkeiten.*)

1/1

015/200 C
• DE SAM LEUNG
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Pflichtbewuster Baron 1 ⚔️



Kreatur – Baron

Immer wenn du einen Drachenreiter beschwörst, kommt dieser mit einem +1/+1-Marker ins Spiel.

2/2

016/200 C
• DE YANA KUCHEVA
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Mislungenes Experiment ⚔️



Spontanzauber

Bonus: 1 ⚔️

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

Würden die Bonuskosten gezahlt, füge einer Kreatur deiner Wahl 2 Schaden zu.

017/200 C
• DE VICENTE SEGRELLES
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Groghe, Baron von Fort 2 ⚔️



Legendäre Kreatur – Mensch, Baron

Bonus **1**: Erzeuge einen 1/1 Miliz-Spielstein.

Wachsamkeit, Bedrohlich.

Erhält +2/+2 und Erstschlag, wenn Burg Fort im Spiel ist.

3/5

018/200 U
• DE MU'YOUNG KIM
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Harfnerlehrlinge 1*



Kreatur – Mensch, Harfner 1

Die Harfnerlehrlinge erhalten jeweils +1/+1 für die Gilde der Harfner und Robinton, Meisterharfner von Pern im Spiel.

☉: Ein anderer Harfner erhält Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

“Steh auf, faß dir ein Herz - nur Mut! Greif wacker in die Saiten, dann führt der Tod dich sanft und gut in unbekannte Weiten.”

1/1

019/200 C
• DE KENNIFER STOLZER MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Gilde der Harfner 1**



Legendäre Verzauberung – Gilde 1

Alle deine Harfner haben +0/+2 und Wachsamkeit.

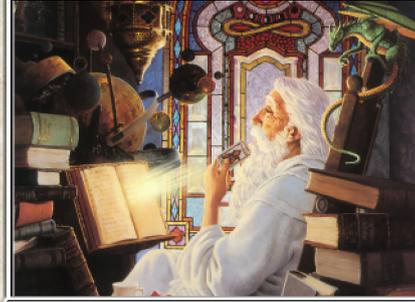
☉: Tappe einen Drachen, den du kontrollierst und führe Hellsicht X aus, wobei X die Basisstärke des Drachen ist. Ziehe 1 Karte.

Wenn einer deiner Harfer ins Exil gelegt wird, kannst du dein Deck nach einer Ballade durchsuchen, und sie auf die Hand nehmen.

0/4

020/200 R
• DE NUHA O'NOTHON MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Studierzimmer der Harfner 2*



Verzauberung 1

Immer wenn ein Harfner ins Spiel kommt, führe Hellsicht 2 aus.

Wenn das Studierzimmer der Harfner das Spiel verläßt, ziehe 2 Karten.

“In meiner Halle sei zu Gast, liebste du das klingend' Spiel. Doch wenn kein Lied du für uns hast, verfehlt du hier dein Ziel.”

**021/200 C
• DE KEITH PARKINSON MM's Kleine Spielelegalerie 2022**

Heilergeselle 1*



Kreatur – Mensch, Heiler 1

Immer wenn du eine Kreatur ins Spiel bringst, erhältst du ein Leben.

*: Verhindere 1 Schaden.

1/2

022/200 C
• DE KENDRICK SEE MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Heldenballade 1*



Spontanzauber – Ballade 1

Als zusätzliche Kosten tappe einen deiner Harfner.

Ein Drachenreiter Deiner Wahl erhält +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X die Anzahl an Drachen in deinem Friedhof ist.

“Lob gebührt dem Drachenreiter, Zollt es ihm durch Wort und Tat, Seine starken Hände greifen Lenkend in das Schicksalsrad.”

**023/200 U
• DE MICHAEL WHELAN MM's Kleine Spielelegalerie 2022**

Schwarmwissen 1*



Spontanzauber 1

Alle deine Feuerechsen erhalten +1/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

“Die Königin klein und golden Droht schrill der weiten See. Tod bringt die Flut Der jungen Brut. Sie schreit hinaus ihr Weh.”

Menolly's "Feuerechsen-Ballade", Vers 1

**024/200 C
• DE ERIC DESCHAMPS MM's Kleine Spielelegalerie 2022**

Insel der Verbannung 1*



Spontanzauber 1

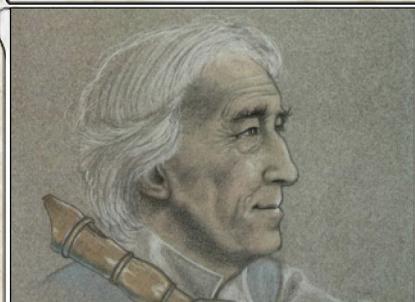
Opfere eine deiner Kreaturen:
Lege eine Kreatur deiner Wahl ins Exil.

Ziehe eine Karte.

“Und nur mein weißes Traumboot und ich Kennen Inseln wunderbar.”

**025/200 C
• DE JAN PATRIK KRASNÝ MM's Kleine Spielelegalerie 2022**

Petiron *



Legendäre Kreatur – Mensch, Harfner 1

Verteidiger.

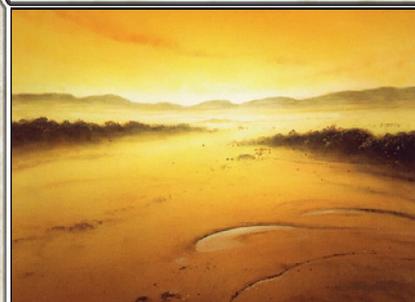
Alle Harfner erhalten +1/+1

☉: Opfere Petiron:
Durchsuche dein Deck nach Menolly und bringe sie mit zwei +1/+1 Markern ins Spiel.

0/4

026/200 M
• DE ROBIN WOOD MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Die Ebenen Keroons X**



Hexerei 1

Tappe X Drachenreiter:
Erzeuge X+2 Drachenfutter-Spielsteine.

**027/200 U
• DE JOHN AVON MM's Kleine Spielelegalerie 2022**

Ruth, der Weiße Drache 1 ⚡

Legendäre Kreatur – Drache

Fliegend, Aufblitzen, Eile, Ersts Schlag
Geht nur mit Jaxom eine Bindung ein.

⚡: Zeitsprung (Siehe Regel):
Gegnerische Kreaturen verursachen in diesem Zug keinen Schaden.

2/2

028/200 M
• DE MICHAEL WHELAN
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Wilde Feurerechsen X ⚡

Spontanzauber

Erzeuge X+2 Feurerechse-Spielsteine.

Sie verlassen dich zu Beginn deines nächsten Zuges.

029/200 C
• DE ROWENA MORILL
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Junger Baron 1 ⚡

Kreatur – Mensch, Baron

Burgtarnung,
⚡: Eine Stufe aufsteigen.

LEVEL 2-4 ⚡: Enttappe eine Burg.

LEVEL 5+ Wachsamkeit

1/2
2/3
4/4

030/200 C
• DE ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Blauer Drache 2

Kreatur – Drache

Fliegend, Eile

“Aus dem Weyr, zutiefst im Fels,
Steigen auf die Drachenreiter,
Schweben leuchtend über Pern,
Sie sind hier und dort, sind nah und fern.”

3/3

031/200 C
• DE KEREM BEYIT
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Drachenträume

Hexerei

Tappe eine Kreatur deiner Wahl:
Hellsicht 3, dann ziehe eine Karte.
Enttappe eine Kreatur deiner Wahl.

032/200 U
• DE MICHAEL WHELAN
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Drachenreiter vom Hochland

Kreatur – Drachenreiter

Abwehr 1

1: Gegenüberstellung (Verknüpfe diese Karte mit einem Drachen ohne Drachenreiter. Beide sind zählen jetzt als eine Kreatur mit kombinierter Stärke, Verteidigung und Fähigkeiten.)

1/1

033/200 C
• DE JAN PATRIK KRASNÝ
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Drachenscout 1

Kreatur – Drache

Fliegend.

Landung:
Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält der Drachenscout +2/+0 und ist unblockbar bis zum Ende des Zuges.

1/3

034/200 U
• DE KEREM BEYIT
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Dragonsinger 1

(Je eine Marke beim Ins-Spiel-kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I Alle Harfner haben +1/+1, Eile, Ersts Schlag und Lebensverknüpfung.

II

III Durchsuche dein Deck nach Sebell und bringe ihn getappt ins Spiel

Verzauberung – Drachensage

035/200 U
• DE ORIGINAL BOOK COVER
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Dragonsong 1

(Je eine Marke beim Ins-Spiel-kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I Bringe einen Feurerechse-Spielstein ins Spiel.

II

III Durchsuche dein Deck nach Menolly und bringe sie getappt ins Spiel

Verzauberung – Drachensage

036/200 U
• DE ORIGINAL BOOK COVER
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Erkundung des Südkontinents ⚔️ 2 ⚔️

Legendäre Hexerei

Wähle X:

- Durchsuche dein Deck nach der Burg des Südens und bringe sie ins Spiel.
- Durchsuche dein Deck nach dem Weyr des Südens und bringe ihn ins Spiel.
- Erzeuge X+2 Feuechse-Spielsteine.
- Erzeuge zwei 2/2 Drachen-Spielsteine deiner Wahl.
- Enttappe alle deine Länder.

Entferne die Erkundung des Südkontinents aus dem Spiel.

037/200 M
• DE ROLAND SANCHEZ
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Das Mädchen, das Drachen hört 1 ⚔️

Hexerei

Durchsuche dein Deck nach einem Drachen und nimm ihn auf deine Hand.

*“Oh, preist die starken Drachenschwinge,
Die Mut und neue Hoffnung bringen!”*

038/200 C
• DE RAVVEN KITSUNE
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Harfnergeselle auf der Walz 1 ⚔️

Kreatur – Mensch, Harfner

Der Harfnergeselle auf der Walz erhält +X/+X für jeden Landtyp den du kontrollierst.

*“Harfner, wohin führt der Weg,
Der von der Burg sich windet?
Sag, endet er im Hüggelland?
Sag, schlängelt weiter er sein Band,
Bis die Abendsonne er findet?”*

X/X

039/200 C
• DE DANIEL ESKRIDGE
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Ungestümer Drachenreiter 1 ⚔️

Kreatur – Drachenreiter

Aufblitzen, Eile

Wenn der Ungestüme Drachenreiter ins Spiel kommt, binde ihn an einen Drachen ohne Drachenreiter oder lege ihn mit einer Zeitsprung-Marke ins Exil.

⚔️: Zeitsprung (siehe Regel)

Ziehe zwei Karten.

1/1

040/200 U
• DE CLARA YATH
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Baron einer Seeburg 1 ⚔️

Kreatur – Baron

Der Baron der Halbkeisbucht kommt mit X +1/+1-Markern ins Spiel, wobei X die Anzahl deiner Inseln ist.

*“Ich fleh’ dich an, o stürmische Braut,
Hör nicht auf Neid und Haß!
Trag sicher mich heim, denn Schatz, mir graut
Vor deinem kühlen Naß.”*

0/1

041/200 U
• DE LOLES ROMERO
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Meister der Heraldik 1 ⚔️

Kreatur – Mensch, Harfner

Verteidiger.

⚔️: Wenn in diesem Zug eine Burg ins Spiel gekommen ist, kannst du dein Deck nach einer Burg durchsuchen, und sie getappt ins Spiel bringen.

0/4

042/200 R
• DE ALEXANDER KARZ
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Menollys Ballade 1 ⚔️

Legendäre Verzauberung – Ballade

Wenn Menollys Balade ins Spiel kommt oder das Spiel verlässt, erzeuge einen Feuechse-Spielstein.

Deine Kreaturen können verteidigen, auch wenn sie getappt sind.

*“Wie von selbst zuckt der Fuß und schnellts das Bein,
Dumppf pocht das Blut in den Ohren.
Ein Kressezweig fällt aus der angststarrn Hand ...
Ich fliehe vor den Sporen.”*

043/200 R
• DE DANIEL ESKRIDGE
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Mentale Beeinflussung 1 ⚔️

Spontanzauber

Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges.

Enttappe die Kreatur.

*“Wer will, — Vermag.
Wer wagt, — Gewinnt.
Wer liebt, — lebt.”*

044/200 U
• DE FROM A ORIGINAL PERN BOOK COVER
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Alte Aufzeichnungen 1 ⚔️

Hexerei

Als zusätzliche Kosten tappe X Harfner, die du kontrollierst.

Durchsuche dein Deck nach X+2 Karten und teile sie in zwei Haufen. Ein Gegner deiner Wahl bestimmt einen Haufen. Nimm diesen Haufen auf deine Hand und lege den andern auf deinen Friedhof.

045/200 R
• DE JACEK NOWAK
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Waghalsiger Zeitsprung X ♣



Spontanzauber ♣

Einer deiner Dachen hat bis zum Ende des Zuges:
 0: Zeitsprung (siehe Regel):
 Entferne alle Zeitsprung-Marken auf bis zu X beliebigen Drachen im Exil und bringe diese ungetappt unter Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel.

046/200 R
 • DE MICHAEL WHELAN
 MM's Kleine Spielgalerie 2022

Erkundungsflug 2 ♣ ♣



Hexerei ♣

Durchsuche dein Deck nach zwei Standardländern und bringe sie getappt ins Spiel.
 Wenn die Gilde der Harfner im Spiel ist, entappe sie.

*"A strand of silver in the sky . . .
 With heat, all quickens and all times fly."*

047/200 C
 • DE LES EDWARDS
 MM's Kleine Spielgalerie 2022

Verbannung von Renegaten 2 ♣



Spontanzauber ♣

Schicke eine bleibende Karte ins Exil. Ihr Besitzer führt Hellsicht 1 aus.
 Ziehe eine Karte.

048/200 C
 • DE DANIEL ESKRIDGE
 MM's Kleine Spielgalerie 2022

Lagerschlüssel 1 ♣



Artefakt – Ausrüstung ♣

Wenn der Lagerschlüssel ins Spiel kommt, entappe eine deiner Burgen.
 Die ausgerüstete Kreatur erhält Burgtarnung.
 (Diese Kreature kann nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler eine/n Die ausgerüstete Kreatur erhält Burg kontrolliert.)
 Ausrüsten: 2, kann nur auf Menschen angewandt werden.

049/200 C
 • DE MARTIN MANIGATTERER
 MM's Kleine Spielgalerie 2022

Wachdrache 1 ♣



Kreatur – Drache ♣

Fliegend, Ersts Schlag.
 Verteidiger.
 0: Opfere den Wachdrachen:
 Schicke eine angreifende Kreatur ins Exil.

2/4

050/200 C
 • DE KEREM BEYIT
 MM's Kleine Spielgalerie 2022

Geschwaderführer 2 ♣



Kreatur – Drachenreiter ♣

♣: Tappe eine Drache/Drachenreiter-Einheit. Diese kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl.
 2: Gegenüberstellung (Verknüpfe diese Karte mit einem Drachen ohne Drachenreiter. Beide sind zählen jetzt als eine Kreatur mit kombinierter Stärke, Verteidigung und Fähigkeiten.)

1/3

051/200 U
 • DE MICHAEL WHELAN
 MM's Kleine Spielgalerie 2022

Junger Fischer ♣



Kreatur – Mensch, Fischer ♣

Wenn der Junge Fischer ins Spiel kommt oder das Spiel verlässt, erzeuge einen Feuerechse- Spielstein.
*"Ein junger Fischer kam des Wegs,
 Als sie die Wogen schalt.
 Nach Muscheln sucht - Er in der Bucht,
 Doch plötzlich macht er halt."
 Menolly's "Feuerechsen-Ballade", Vers 2*

1/2

052/200 C
 • DE KNUD ERIK LARSEN
 MM's Kleine Spielgalerie 2022

Meuchler aus Thellas Horde 2 ♣



Kreatur – Mensch, Renegat ♣

Todesberührung.
 Alle Renegaten, die du kontrollierst, erhalten Ersts Schlag.

3/1

053/200 C
 • DE FROM "ASSASSINS CREED"
 MM's Kleine Spielgalerie 2022

Ballade des Dazwischen 1 ♣ ♣



Legendäre Verzauberung – Ballade ♣

Immer wenn einer deiner Kreaturen eine Zeitreise-Fähigkeit ausführt, füge einem Ziel deiner Wahl 2 Schaden zu.
*"Schwarz, unendlich Schwarz,
 Losgelöst von den Dingen,
 Nichts, furchtbares Nichts,
 Durchschnitten von Drachenschwingen."*

054/200 R
 • DE SHIB SHAKE
 MM's Kleine Spielgalerie 2022

Waffenschmied 2 ⚔



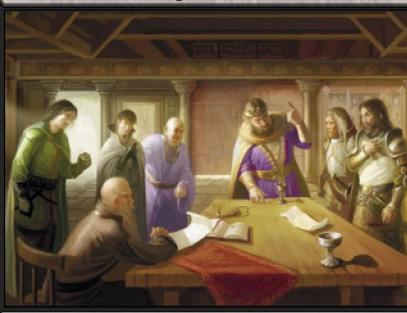
Kreatur – Mensch, Schmied ⚔

Landung:
Immer wenn eine Burg unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege einen +1/+1-Marker auf den Waffenschmied.

1/4

055/200 C
• DE • LEO AVEIRO
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Verschwörung der Barone 1 ⚔



Verzauberung ⚔

Immer wenn du einen Baron ins Spiel bringst, füge einer Kreatur oder einem Planeswalker X Schaden zu, wobei X die Anzahl deiner ungetappten Burgen ist.

056/200 R
• DE • THOMAS DENMARK
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Verheerende Epidemie 2 ⚔



Hexerei ⚔

Wähle einen Spieler.
Entferne von jeder seiner Karten ins Spiel 1 Marker jeder Art, die dort liegt.

057/200 U
• DE • CLIFFORD POWELL
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Dragonquest 1 ⚔

(Je eine Marke beim Ins-Spiel-kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

eine deiner Kreaturen erhält

I ⚔: Zeitsprung:

II bringe zwei Drachenei-Spielsteine ins Spiel.

III ⚔: Zahle X Leben und durchsuche dein Deck nach einem Drachen mit umgewandelten Kosten von X und bringe ihn getappt ins Spiel.



Verzauberung – Drachensage ⚔

058/200 U
• DE • ORIGINAL BOOK COVER
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Drachenreiter von Telgar ⚔



Kreatur – Mensch, Drachenreiter ⚔

Todesberührung

1: Gegenüberstellung (*Verknüpfe diese Karte mit einem Drachen ohne Drachenreiter. Beide sind zählen jetzt als eine Kreatur mit kombinierter Stärke, Verteidigung und Fähigkeiten.*)

1/1

059/200 C
• DE • NICOLE CARDIFF
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Flucht vor dem Fädenfall 1 ⚔



Hexerei ⚔

Wähle X nichtlegendäre Menschen. Ersetze ihre Untertypen durch "Mensch, Renegat".

*"Die Burg ist verriegelt,
Der Saal ist leer,
Die Menschheit vergeht.
Das Land verrottet,
Der Felsen ist kahl,
Die Hoffnung verweht."*

060/200 U
• DE • EUGÈNE LAERMANS
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Mißglückter Zeitsprung 1 ⚔



Spontanzauber ⚔

Schicke einen angreifenden oder verteidigenden Drachen ins Exil.

*"Laßt mich nicht allein!
Ein Schrei in der Nacht;
Herzzerreißende Angst,
Ihr Drachen erwacht!"*

061/200 C
• DE • FROM A ORIGINAL PERN BOOK COVER
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Feuerfieber ⚔



Spontanzauber ⚔

Ein Mensch oder Drachenreiter deiner Wahl erhält 3 Schaden.
Ziehe eine Karte.

*"Mein Wort muß echt und wahr sein,
Ein Trost den andern allen.
Verratet, Lippen, nicht den Schmerz,
Den Kummer, der mir zerreißt das Herz."*

062/200 C
• DE • MATTHIAS GRUNEWALD
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Ins Dazwischen gehen ⚔



Spontanzauber ⚔

Wenn in diesem Zug ein Drachenreiter auf den Friedhof gelegt wurde, opfert sein Besitzer einen Drachen, den er kontrolliert.

*"Kalt und still wie das Grab,
Von Mensch und Tier gemieden.
Harre aus, halte durch!
So ward es zweimal entschieden."*

063/200 C
• DE • DANIEL ESKRIDGE
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Kylara 2 ⚔



Legendäre Kreatur – Drachenreiter

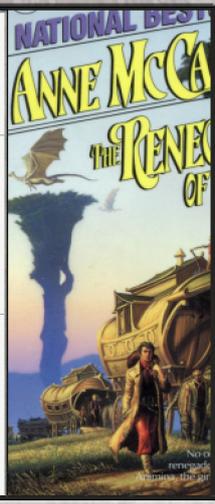
⚔: Todesberührung.
 ⚔⚔: Opfere einen deiner Drachen: Zerstöre einen Drachen.
 ⚔⚔⚔: Gegenüberstellung

2/3

064/200 R
 • DE ROBIN WOOD
 MM's Kleine Spiellegalerie 2022

The Renegades of Pern 1 ⚔

(Je eine Marke beim Ins-Spiel-kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)



I Alle deine Renegaten haben +2/+2 und Erstschlag.

II

III Durchsuche dein Deck nach einem Baron und bringe ihn getappt ins Spiel.

Verzauberung – Drachensage

065/200 R
 • DE ORIGINAL BOOK COVER
 MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Verfallene Burg ⚔⚔



Hexerei

Zerstöre eine Burg oder ein Standardland deiner Wahl.

“Feuer lodern, Spalten klaffen, Grün verdorrt, greift zu den Waffen”

066/200 U
 • DE ARCHERINVENTIVE
 MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Schrottsammler 1 ⚔



Kreatur – Mensch, Schmied

X entspricht der Anzahl an Artefakten in deinem Friedhof.

Wenn der Schrottsammler aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, nimm ein Artefakt aus deinem Friedhof zurück auf die Hand.

X/5-X

067/200 U
 • DE ORANGE NEBULA GAMES
 MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Spion der Harfnergilde 1 ⚔



Kreatur – Mensch, Harfner

1 ⚔: Spionage: (Schau dir die oberste Karte einer Bibliothek deiner Wahl verdeckt an. Lege sie verdeckt auf oder unter diese Bibliothek.)

1/2

068/200 C
 • DE CUSTOMIZEDMTG.COM, YISAN
 MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Thella, Renegatin von Telgar 1 ⚔⚔⚔



Legendäre Kreatur – Mensch, Renegat

Erstschlag.

Alle deine Renegaten erhalten +1/+1.

⚔: Opfere eine deiner Kreaturen: Regeneriere Thella.

4/4

069/200 U
 • DE ZHANG BO
 MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Verräterischer Baron 3 ⚔



Kreatur – Mensch, Baron, Renegat

Wenn der Verräterische Baron ins Spiel kommt, füge einem Ziel deiner Wahl 2 Schaden zu.

⚔⚔: Opfer den Verräterischen Baron: Ein Spieler deiner Wahl opfert einen Drachenreiter.

3/3

070/200 C
 • DE TONI JUSTAMENTE
 MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Tunnelschlange ⚔



Kreatur – Schlange

Weyrtarnung. (Diese Kreature kann nicht geblockt werden, solange der vereidigende Spieler eine/n Weyr kontrolliert.)

“Das Dunkel weicht dem Dämmerlicht, Die Sonne durch die Wolken bricht, Nur meine wilden Qualen bleiben, Sie kann kein Hoffnungsstrahl vertreiben.”

1/1

071/200 C
 • DE DEVEN PHOBE
 MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Wachwher 1 ⚔



Kreatur – Wher

Verteidiger.

Kann keine Flugfähigkeit erhalten.

⚔: Opfere den Wachwher um Lessa oder einen Baron zu regenerieren.

“Wachwher, Wachwher — Sei bereit! Wache Wachwher — Allezeit.”

1/5

072/200 C
 • DE DEVIANART.COM/SHIKATHEFOX
 MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Drachenreiter-Ausbilder 2

Kreatur – Drachenreiter

☞: Lege einen +1/+1-Marker auf einen Drachenreiter deiner Wahl.

“Sammle Erfahrungen immerdar,
Etwas neues in jedem Jahr,
Höre nicht nur auf die Alten,
Weises Maß lasse walten.”

2/2

073/200 C
• DE FROM "HOW TO TRAIN YOUR DRAGON" MM's Kleine Spielgalerie 2022

Wild-Wher Rudel 1

Kreatur – Wher

☞: Eine Stufe aufsteigen 1/1

LEVEL 2-5 ☞: Opfere einen Wher: Zerstöre ein Drachenei deiner Wahl. 2/2

LEVEL 6+ ☞: Jeder Wher erhält +1/+0 für jeden andern Wher im Spiel. 4/4

074/200 C
• DE VINCENT COVIELLO MM's Kleine Spielgalerie 2022

Ehrgeiziger Drachenreiter 3

Kreatur – Drachenreiter

Der ehrgeizige Drachenreiter kommt mit X +1/+1-Markern ins Spiel, wobei X die Anzahl an deiner Drachen ist.

“Breed riders, strong and daring,
Dragon-loving, born as hatched
Flight of hundreds soaring skyward,
Man and dragon fully matched”

X/X

075/200 U
• DE VICENTE SEGRELLES MM's Kleine Spielgalerie 2022

Balade vom Roten Stern 1

Legendäre Verzauberung – Ballade

Du kannst dir jeder Zeit die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen.
Du kannst Drachen-Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek für 1 weniger beschwören.

“Meere brodeln, Berge schwinden,
Wüsten kochen, Drachen kündigen,
Es kommt der Rote Stern.
Feuer lodern, Spalten klaffen,
Grün verdorrt, greift zu den Waffen,
Verteidigt Pern.”

076/200 R
• DE MICHAEL WHELAN MM's Kleine Spielgalerie 2022

Brauner Drache 3

Kreatur – Drache

Fliegend, Bedrohlich

☞: +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

4/4

077/200 C
• DE KEREM BEYIT MM's Kleine Spielgalerie 2022

Canth, Bronzedrache aus Benden 3

Legendäre Kreatur – Drache

Fliegend, Bedrohlich.
Solange Canth an F'nor gebunden ist, erhält er:

☞: Zeitsprung (siehe Regel): Durchsuche dein Deck nach einem Drachen (keine Königin) und bringe ihn mit einer +1/+1-Marke und angreifend ins Spiel.

6/6

078/200 M
• DE KEITH PARKINSON MM's Kleine Spielgalerie 2022

Drachenfeuer 2

Hexerei

Zerstöre ein Land, eine Kreatur oder ein Artefakt deiner Wahl.
Ziehe eine Karte.

079/200 U
• DE DONATO GIANCOLA MM's Kleine Spielgalerie 2022

Dragonflight 1

(Je eine Marke beim Ins-Spiel-kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I Bringe zwei farblose 1/1 Drachenreiter-Spielsteine ins Spiel.

II Ein Drache den du kontrollierst fügt einem Ziel deiner Wahl Schaden in Höhe seiner Stärke zu.

☞: Durchsuche dein Deck nach Lessa, Weyrherrin von Benden, und bringe sie getappt ins Spiel

III

Verzauberung – Drachensage

080/200 U
• DE ORIGINAL BOOK COVER MM's Kleine Spielgalerie 2022

Drachenreiter von Benden 2

Kreatur – Drachenreiter

☞: +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

1: Gegenüberstellung (Verknüpfe diese Karte mit einem Drachen ohne Drachenreiter. Beide sind zählen jetzt als eine Kreatur mit kombinierter Stärke, Verteidigung und Fähigkeiten.)

1/1

081/200 C
• DE HUGH JAMIESON MM's Kleine Spielgalerie 2022

Drachenodem 1

Spontanzauber

Entferne X +1/+1-Marker von deinen Kreaturen:
der Drachenodem fügt einem Ziel deiner Wahl X Schaden zu.

082/200 U
• DE KEITH PARKINSON
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Schweres Erdbeben 3

Spontanzauber

Das Schwere Erdbeben fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Länder kontrollierst.

083/200 C
• DE JASON ENGLE
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Fandarel, Meisterschmied 2

Legendäre Kreatur – Mensch, Schmied

Doppelschlag.
Wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle in Spiel kommt, lege einen +1/+1-Marker auf Fandarel.
☉: Opfere eins deiner Artefakte:
Durchsuche dein Deck nach einem Artefakt deiner Wahl und nimm es auf die Hand.

084/200 R
• DE GORDON NAPIER
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Vergessenes Sporenknäuel 2

Hexerei

Zerstöre ein Land deiner Wahl.
Sein Besitzer erhält X Schaden, wobei X die Anzahl an Mana-Symbolen auf dieser Karte ist.

085/200 C
• DE HELEN NORCOTT
MM's Kleine Spielgalerie 2022

F'nor – Geschwaderführer von Benden 2

Legendäre Kreatur – Drachenreiter

Doppelschlag, Eile
☉: Gegenüberstellung — Nur mit Bronze-Drachen.

086/200 R
• DE ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Harfnergesellin 2

Kreatur – Mensch, Harfner

Eile, Erstschlag.
“Rührt die Trommeln für den Krieg,
Schlagt die Harfe für den Sieg.
Feuer, friß dich tief ins Land,
Bis der Rote Stern gebannt.”

087/200 C
• DE ROWENA MORILL
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Jancis 1

Legendäre Kreatur – Mensch, Schmied

Wachsamkeit.
☉: Nimm ein Artefakt aus deinem Friedhof zurück auf deine Hand.

088/200 U
• DE ONA KRISTENSEN
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Kriegerischer Baron 2

Kreatur – Mensch, Baron, Renegat

Bedrohlich.
☉: Opfere eines deiner Länder:
übernimm die Kontrolle einer gegnerischen Burg.

089/200 U
• DE DAREK ZABROCKI
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Suche nach Feurerechsen-Gelege 2

Hexerei

Tappe X Kreaturen, die du kontrollierst:
Erzeuge X Feurerechse-Spielsteine.
“Das Weh der kleinen Echse
Trieb rasch zum Handeln ihn.
Am Klippenrand
Eine Höhle er fand.
Und brachte die Eier hin.”
Menolly's “Feurerechsen-Ballade”, Vers 4

090/200 R
• DE FROM A ORIGINAL PERN BOOK COVER
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Erfahrener Schmied 2 2 2



Kreatur – Mensch, Schmied

Doppelschlag

☛: Opfere eins deiner Artefakte: der Erfahrene Schmied erhält +X/+X, wobei X die umgewandelten Manakosten des geopferten Artefaktes sind.

3/3

091/200 U
• DE CHEKYDOT STUDIO
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Gilde der Schmiede 1 2 2



Legendäre Verzauberung – Gilde

Alle deine Schmiede haben +2/+1 und Erstschlag.

Artefakte, die du beschwörst, kosten 1 weniger.

0, opfere die Gilde der Schmiede: Füge einem Ziel deiner Wahl 5 Schadenspunkt zu.

092/200 R
• DE MATT GASER
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Schmiedegesell 2 2



Kreatur – Mensch, Schmied

Wenn der Schmiedegesell ins Spiel kommt, oder das Spiel verlässt, füge einem Ziel deiner Wahl 2 Schaden zu.

☛: +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

2/2

093/200 C
• DE JEAN GUILLET
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Brandstiftung 1 2



Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

Ihr Besitzer erhält 2 Schaden.

094/200 C
• DE EY SHIPARD
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Unerwarteter Fädenfall 1 2



Spontanzauber

Alle Kreaturen und Spieler erhalten 1 Schaden.

Ziehe eine Karte.

*“Der Finger weist
Auf ein Auge rot.
Die Fäden fallen,
In Pern herrscht Not.”*

095/200 C
• DE JERRY VANDERSTELLT
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Junger Drachenreiter 2



Kreatur – Drachenreiter

☛: Eine Stufe aufsteigen

LEVEL 2-4 1: Gegenüberstellung

LEVEL 5+ ☛: Füge einem Ziel deiner Wahl 1 Schaden zu

1/1
2/2
3/3

096/200 C
• DE CGPLAYER.COM
MM's Kleine Spielgalerie 2022

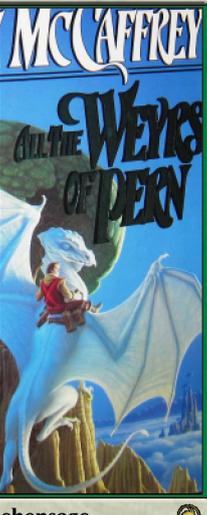
All the Weys of Pern 1 2

(Je eine Marke beim Ins-Spiel-kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I Hellsicht 1

II Alle deine Drachen erhalten +1/+1

III Durchsuche dein Deck nach einem Weyr und bringe ihn getappt ins Spiel.



Verzauberung – Drachensage

097/200 R
• DE ORIGINAL BOOK COVER
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Asgenar, Baron von Lemos 1 2 2



Legendäre Kreatur – Mensch, Baron

Bonus ♣: Erzeuge einen Feuerechse-Spielstein.

Waldtarnung.

Asgenar, Baron von Lemos kommt mit X +1/+1-Markern ins Spiel, wobei X die Anzahl an ♣ ist, die zum Beschwören benutzt wurde.

1/1

098/200 C
• DE ALEKSANDER KARZ
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Ballade von Pern 1 2 2



Legendäre Verzauberung – Ballade

Du hast Schutz vor Nichtkreatur-Schaden.

*“Greens count their eggs, one-two-three
Browns give the orders for all to obey
The rulers of Pern are we!
Holders grow crops for the riders to eat
Healers cure only by our decree
Harpers must sing what we tell them to say
The rulers of Pern are we!”*

099/200 M
• DE MICHAEL WHELAN
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Bruthöhle 2



Verzauberung – Land

Verzaubere einen Weyr.
Das verzauberte Land erhält:
☞ 1: Erzeuge einen 2/2
Drachen-Spielstein deiner Wahl.

Verzaubere ein Standardland.
Das verzauberte Land erhält:
☞: Erzeuge einen Feurerechse-Spielstein.

100/200 U
• DE WALTER VERMEI
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Klasse der Heiler 1



(Erhöhe die Stufe als eine Hexerei.)

bringe zwei Heilsalbe-Spielsteine ins Spiel.

1 ♣: Level 2

immer wenn du einen Heiler beschwörst, bringe einen Heilsalbe-Spielstein ins Spiel.

2 ♣: Level 3

alle Heiler haben ☞: Regeneriere eine Kreatur deiner Wahl

♣*♣: Level 4

1: Tappe einen Heiler, den du kontrollierst: erhalte 1 Leben.

Verzauberung – Klasse

101/200 U
• DE ONA KRISTENSEN
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Ein Becher Klah 1



Artefakt

☞: Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

102/200 C
• DE HEATHER BRUTON
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Drachenbeeren 2



Hexerei

Erzeuge zwei Drachenfutter-Spielsteine.

Wucherung *(Lege auf jede Karte im Spiel, die du kontrollierst, eine weitere Marke von jeder Art, die dort liegt.)*

103/200 U
• DE ANNE STORES
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Drachenreiter von Igen



Kreatur – Drachenreiter

Trampeln.

1: Gegenüberstellung *(Verknüpfe diese Karte mit einem Drachen ohne Drachenreiter. Beide sind zählen jetzt als eine Kreatur mit kombinierter Stärke, Verteidigung und Fähigkeiten.)*

1/2

104/200 C
• DE JAN PATRIK KRASNY
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Patrouillie der Drachenreiter 2



Spontanzauber

Wähle zwei verschiedene:

- Hellsicht 2, dann ziehe eine Karte.
- Verteile zwei +1/+1-Marker auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.
- Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 und Erstschlag bis zum Ende des Zuges.
- Erzeuge einen Drachenei-Spielstein.

105/200 C
• DE FROM A ORIGINAL PERN BOOK COVER
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Drachenstärke



Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält Reichweite, ♣: Regeneration und +2/+2, bis zum Ende des Zuges.

106/200 U
• DE JACOB WILLSON
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Felliskraut 1



Spontanzauber

Tappe zwei gegenerische Kreaturen.
Hellsicht 1, dann ziehe eine Karte.

107/200 C
• DE TODD CAMREON HAMILTON
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Grüner Drache 2



Kreatur – Drache

Fliegend, Erstschlag

☞2: Erzeuge einen grünen oder blauen 2/2 Drachen-Spielstein deiner Wahl.

2/2

108/200 C
• DE KEREM BEYIT
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Gilde der Heiler 1

Legendäre Verzauberung – Gilde

Sobald die Gilde der Heiler ins Spiel kommt, erhalte 5 Leben.

: Opfere eine deiner Kreaturen: Verhindere allen Schaden, den du und deine bleibenden Karten diese Runde erhalten haben.

109/200 R
• DE RHYNS GRIFFITHS
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Studierzimmer der Heiler 2

Verzauberung

Immer wenn ein Heiler ins Spiel kommt, erhalte 1 Leben und bringe einen Heilsalbe-Spielstein ins Spiel.

Wenn das Studierzimmer der Heiler das Spiel verlässt, erhältst du 3 Leben.

110/200 U
• DE CHARLES MULLER
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Heilkraft der Wälder 1

Hexerei

Durchsuche dein Deck nach einem Wald und bringe ihn getappt ins Spiel. Erhalte 3 Leben.

111/200 C
• DE MICHAEL WHELAN
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Gegenüberstellung

Spontanzauber

Wenn in diesem Zug ein Drache unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, durchsuche dein Deck nach einem nicht-legendären Drachenreiter und binde ihn an diesen Drachen.

112/200 C
• DE NICOLE CARDIFF
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Oldive, Meisterheiler 1

Legendäre Kreatur – Mensch, Heiler

Verteidiger.

Wenn Meister Oldive ins Spiel kommt, erzeuge 2 Heilsalbe-Spielsteine.

Immer wenn du Lebenspunkte erhältst, erhältst 1 Lebenspunkt mehr.

0/6

113/200 U
• DE ROBIN WOOD
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Sirrie 2

Legendäre Kreatur – Mensch, Heiler

Wachsamkeit.

Wenn Sirrie ins Spiel kommt, erzeuge zwei Heiltrank-Spielsteine.

Feuerechse-Spielsteine, die du kontrollierst, haben ": Erzeuge .

2/2

114/200 U
• DE KEITH PARKINSON
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Erfahrene Heilerin 2

Kreatur – Mensch, Heiler

Fluchsicher.
Unzerstörbar, wenn die Gilde der Heiler im Spiel ist.

1 : Ein Spieler deiner Wahl erhält X Leben, wobei X die Anzahl an Heiler ist, die du kontrollierst.

1/1

115/200 R
• DE ALEKSANDER KARCZ
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Weyr-Heiler 1

Kreatur – Mensch, Weyrbewohner

Verteidiger

: Erzeuge

Wenn du das Mana benutzt, um einen Drachen oder Drachenreiter zu beschwören, erhalte 1 Leben.

0/3

116/200 C
• DE DONATO GIANCOLA
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Die Wälder von Lemos 1

Verzauberung – Aura

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und Waldtarnung.

Ziehe eine Karte

117/200 C
• DE JENNIFER MILLER
MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Junge Drachenreiterin 



Kreatur – Drachenreiter 

: Eine Stufe aufsteigen 1/1

LEVEL 2-4 : Gegenüberstellung 2/2

LEVEL 5+  : Erzeuge einen 2/2 Drache-Spielstein deiner Wahl. 3/3

118/200 C
• DE  ANNE STOKES MM's Kleine Spielgalerie 2022

Brekke 



Legendäre Kreatur – Mensch, Heiler 

Wenn Brekke ins Spiel kommt, opfere als zusätzliche Kosten einen deiner Drachen oder Feuerechsen.

: Regeneriere eine Kreatur.

Immer wenn ein Drachen zerstört wird, erhalte 1 Leben. 1/4

119/200 M
• DE  ROBIN WOOD MM's Kleine Spielgalerie 2022

Bronzedrache 



Kreatur – Drache 

Fliegend, Trampeln.

: Zeitsprung (*Siehe Regel*): Füge einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 4 Schaden zu.

: Zeitsprung (*Siehe Regel*): Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. 5/5

120/200 R
• DE  KEREM BEYIT MM's Kleine Spielgalerie 2022

Kartenzeichner 



Kreatur – Mensch, Harfner 

Weyrtarnung, Burgtarnung.

Immer wenn der Kartenzeichner einem Spieler Schaden zufügt, bringe ein Land aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück. 1/4

121/200 U
• DE  MICHAEL WHELAN MM's Kleine Spielgalerie 2022

Klasse der Drachenreiter 



(*Erhöhe die Stufe als eine Hexerei.*)

Drachenreiter die du kontrollierst, haben Eile

: Level 2

Drachenreiter die du kontrollierst, kommen mit einer +1/+1-Marke ins Spiel

: Level 3

Drachenreiter die du kontrollierst, haben Wachsamkeit.

 : Level 4

Drachenreiter die du kontrollierst, haben Lebensverknüpfung.

Verzauberung – Klasse 

122/200 U
• DE  DANIEL ESKRIDGE MM's Kleine Spielgalerie 2022

Klasse der Harfner 



(*Erhöhe die Stufe als eine Hexerei.*)

Wenn ein Harfner ins Spiel kommt, führe Hellsicht 2 aus.

: Level 2

 : Tappe X Harfner: Führe Hellsicht X+1 aus. Ziehe 1 Karte.

: Level 3

Landung:
Wenn ein Land ins Spiel kommt, erhalte ein Harfner deiner Wahl Landtarnung für alle Typen dieses Landes.

Verzauberung – Klasse 

123/200 U
• DE  DANIEL ESKRIDGE MM's Kleine Spielgalerie 2022

Drachenkönigin 



Kreatur – Drache, Königin 

Fliegend, Wachsamkeit, Trampeln, Lebensverknüpfung

: Bringe einen Drachenei-Spielstein mit einem Zeit-Marker ins Spiel.

„Bei der Weyrherrin, stark und kühn, zieht Drachen, bronzerot und braun, zieht Drachen, leuchtendblau und grün.“ 6/4

124/200 R
• DE  KEREM BEYIT MM's Kleine Spielgalerie 2022

Drachenkönigin-Reiterin 



Kreatur – Drachenreiter 

Abkommandieren (*Wenn Drachenkönigin-Reiterin angreift, tappe eine ungetappte Kreatur ohne Einsatzverzögerung, die du kontrollierst, und addiere deren Stärke zu Drachenkönigin-Reiterin's Stärke hinzu*)

: Gegenüberstellung 2/2

125/200 U
• DE  MM HUDSON MM's Kleine Spielgalerie 2022

Mut der Drachenreiter 



Spontanzauber 

Alle Drachenreiter, die du kontrollierst haben Ersts Schlag bis zu Ende des Zuges.

Lege einen +1/+1-Marker auf bis zu zwei Drachenreiter deiner Wahl, dann führe Wucherung durch.

(*Lege auf jede Karte im Spiel, die du kontrollierst, eine weitere Marke von jeder Art, die dort liegt.*)

126/200 R
• DE  KEREM BEYIT MM's Kleine Spielgalerie 2022

Drachen gegen Drachen 



Spontanzauber 

Einer deiner Drachen erhält +1/+1 und kämpft gegen einen Drachen deiner Wahl.

127/200 C
• DE  TIM HILDEBRANDT
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Der Ruf der Drachen 



Legendärer Spontanzauber 

Wähle bis zu zwei:

- Suche nach einer Drachen-Karte außerhalb des Spiels und nimm sie auf deine Hand.
- Lege 4 Loyalitätsmarker auf den Meisterharfner von Pern.
- Durchsuche dein Deck nach Robinton, Meisterharfner von Pern, und bringe ihn ins Spiel.

Entferne den Ruf der Drachen aus dem Spiel.

128/200 R
• DE  TANIA WOOTEN
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Fütterung der Feuerechsen 



Spontanzauber 

Alle deine Feuerechsen erhalten +1/+1 und Eile bis zum Ende des Zuges. Ziehe 1 Karte.

*“Die Königin klein und golden
Auf seine Schulter flog.
Ein strahlender Blick
Verriet ihr Glück,
Eh dankbar sie von dannen zog.”*

Menolly's "Feuerechsen-Ballade", Vers 5

129/200 C
• DE  MIMI K
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Das Glück der Feuerechsen 



Verzauberung 

: Gegenüberstellung eines Menschen mit einer Feuerechse.

*“Die Königin klein und golden
Auf seine Schulter flog.”*

130/200 U
• DE  IAN PATRIK KRASNY
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Feuerechsen-Königin 



Kreatur – Feuerechse 

Fliegend, Wachsamkeit.

: Zeitsprung (siehe Regel): alle deine Feuerechsen fliegen ins Exil und kommen an Ende der Runde getappt ins Spiel.

131/200 U
• DE  ROWENA MORILL
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Vergessene Herkunft der Drachen 



Legendäre Verzauberung – Land 

Das verzauberte Land wird zum Artefakt mit: Drachen, die du kontrollierst kommen mit einer +1/+1 Marke ins Spiel. Feuerechsen, die du kontrollierst haben +1/+1.

: Spiele einen Drachen aus deiner Hand. Zahle die Kosten mit beliebigem Mana.

132/200 R
• DE  ANNE STOKES
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

F'lar & Mnementh 



Legendäre Kreatur – Drache, Drachenreiter 

Fliegend, Bedrohlich.
(Hat schon einen Drachenreiter)

Alle deine Drachen haben Erstschlag und Trampeln.

*“Drachenuflug, Drachenuflug,
Entflammt sind die Triebe.
Weyrherrin, teil mit mir
Die Glut dieser Liebe.”*

6/6

133/200 M
• DE  TIM HILDEBRANDT
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Jaxom, Baron von Ruatha 



Legendäre Kreatur – Baron, Drachenreiter 

Weyrtarnung, Lebensverknüpfung.

+2/+2, wenn Jaxom an Ruth gebunden ist.

: Gegenüberstellung (nur mit einem weißen Drachen)

2/3

134/200 R
• DE  AARON SIMS CREATIVE
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Lessa, Weyrherrin von Benden 



Legendäre Kreatur – Drachenreiter 

Abkommandieren

: übernimm die Kontrolle über einen Drachen oder Drachenreiter bis zum Ende des Zuges. Die übernommene Kreatur erhält Eile.

: Gegenüberstellung — Nur mit Ramoth, Königin von Benden.

3/3

135/200 M
• DE  ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Baron Fax 



Legendäre Kreatur – Mensch, Baron 

Baron Fax kommt mit X +1/+1-Markern ins Spiel, wobei X die Anzahl deiner Burgen ist.

Wenn Baron Fax Schaden erhält, entferne einen +1/+1-Marker.

2/2

136/200 R
• DE  LIXIN YEN
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Baron Larad 



Legendäre Kreatur – Mensch, Baron 

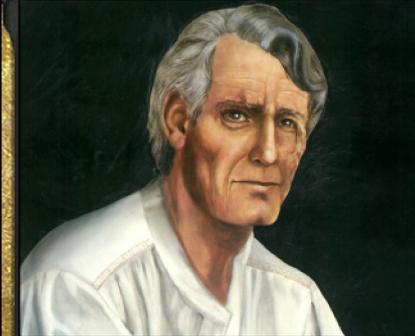
Eile, Erstschlag, Wachsamkeit.

Larad erhält +1/+1 und Waldtarnung, wenn Burg Lemos im Spiel ist.

3/3

137/200 U
• DE  JAN PATRIK KRASNY
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Lytol, Verwalter von Ruatha 



Legendäre Kreatur – Mensch, Baron 

Verteidiger.

: Hellsicht 2, dann ziehe eine Karte

: Durchsuche dein Deck nach Burg Ruatha oder Jaxom, Baron von Ruatha, und bringe die Karte getappt ins Spiel.

4/4

138/200 R
• DE  ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Manora 



Legendäre Kreatur – Mensch, Weyrbewohner 

Verteidiger, Lebensverknüpfung.

Drachenreiter die du kontrollierst erhalten +0/+1.

Wenn der Benden Weyr im Spiel ist, erhält du jedes Mal, wenn er getappt wird, 2 Leben.

1/6

139/200 U
• DE  ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Menolly 



Legendäre Kreatur – Mensch, Harfner 

Lebensverknüpfung, unzerstörbar.

Alle deine Feuerechsen erhalten +1/+1.

: Erzeuge zwei Feuerechse-Spielsteine.

„Sprecht sanft zu meiner Echsenschar, Ihr Zorn ist rasch entbrannt. Und rascher noch jagen sie herbei, Erhebt gegen mich ihr die Hand.“

1/1

140/200 M
• DE  ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Mirrim 



Legendäre Kreatur – Mensch, Heiler 

Alle deine Feuerechsen erhalten +1/+1.

: Regeneriere einen Drachen oder eine Feuerechse deiner Wahl.

: Bringe einen Feuerechse-Spielstein ins Spiel.

1/1

141/200 M
• DE  ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Moreta, Drachenherrin von Pern 



Legendäre Kreatur – Drachenreiter 

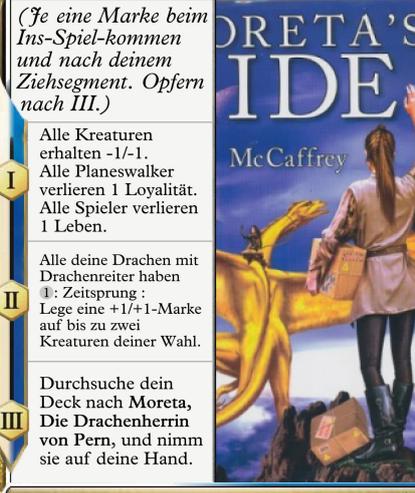
: Gegenüberstellung — Nur mit Drachenköniginnen.

Heldenhafte Aufopferung: : Zahle 2 Leben und entferne diese Karte ganz aus dem Spiel — Mache einen weiteren Spielzug nach diesem und bringe zwei Drachenei-Spielsteine mit je einem Zeit-Marker ins Spiel.

2/4

142/200 M
• DE  ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Moreta's Ride 



(Je eine Marke beim Ins-Spiel-kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I Alle Kreaturen erhalten -1/-1. Alle Planeswalker verlieren 1 Loyalität. Alle Spieler verlieren 1 Leben.

II Alle deine Drachen mit Drachenreiter haben **I**: Zeitsprung: Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

III Durchsuche dein Deck nach Moreta, Die Drachenherrin von Pern, und nimm sie auf deine Hand.

Verzauberung – Drachensage 

143/200 R
• DE  ORIGINAL BOOK COVER
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Nerilka 



Legendäre Kreatur – Mensch, Heiler 

Wachsamkeit. : Eine Stufe aufsteigen

LEVEL 2-4 : Erzeuge einen Heilsalbe-Spielstein. **3/2**

LEVEL 5+ Lebensverknüpfung. **5/3**

144/200 R
• DE  ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Nerilka's Story 1

(Je eine Marke beim Ins-Spiel-kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I Erzeuge 3 Heilsalbe-Spielsteine.

II ♣: Regeneriere eine Kreatur deiner Wahl

III Durchsuche dein Deck nach Nerilka; bringe sie ins Spiel.

Verzauberung – Drachensage

145/200 R
• DE ORIGINAL BOOK COVER
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Piemur 2

Legendäre Kreatur – Mensch, Harfner

Weyrtarnung, Eile, Erstschlag.

♣♣: Erzeuge einen Feurerechse-Spielstein.

“Er konnte nicht glauben, Was seine Augen sahn: War's Fantasie? – Geschöpfe wie sie Galten als Spuk und Wahn.”

Menolly's "Feurerechsen-Ballade", Vers 3

2/2

146/200 R
• DE ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Ramoth, Königin von Benden 3

Legendäre Kreatur – Drache, Königin

Fliegend, Wachsamkeit, Trampeln

♣: Erzeuge einen Drachenei-Spielstein.

♣♣: Zeitsprung (Siehe Regel):
Bringe alle deine Karten mit Zeitsprung-Marker im Exil getappt ins Spiel. Lege 2 zusätzliche Zeitsprung-Marker auf Ramoth, Königin von Benden.

7/5

147/200 M
• DE TIM HILDEBRANDT
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Erholung an der Südbucht

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl regeneriert und erhält einen +1/+1 Marker.

Erzeuge einen Feurerechse-Spielstein.

Erhalte 2 Leben.

148/200 U
• DE JENNIFER STOLZER
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Robinton, Meisterharfner von Pern 2

Legendärer Planeswalker – Robinton

Wenn Robinton auf den Friedhof oder ins Exil gelegt wird, ziehe 3 Karten.

+2: Lege zwei +1/+1-Marker auf einen Drachen deiner Wahl.

-2: Durchsuche dein Deck nach einem Spontanzauber, Verzauberung oder Weyr und nimm ihn auf die Hand.

-7: Durchsuche deine Bibliothek nach einem Drachen und/oder Menolly und bringe die Karte getappt ins Spiel.

4

149/200 M
• DE ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Sebell

Legendäre Kreatur – Mensch, Harfner

Inseltarnung, Weyrtarnung.

♣♣♣: Wenn Robinton, Meisterharfner von Pern in deinem Friedhof oder im Exil ist, entferne ihn ganz aus dem Spiel. Sebell wird zu seiner exakten Kopie. Ersetze die Worte "Robinton" im Spiel durch "Sebell".

3/3

150/200 M
• DE ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Sharra

Legendäre Kreatur – Mensch, Heiler

Burgtarnung, Wachsamkeit.
Alle deine Feurerechsen erhalten +1/+1.

♣♣: Erzeuge zwei Heilsalbe-Spielsteine

2/2

151/200 M
• DE ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Erfahrener Harfner 1

Kreatur – Mensch, Harfner

Wachsamkeit, Lebensverknüpfung.

♣♣♣: Nimm eine legendäre Karte aus deinem Friedhof auf die Hand.

Im Kooperativmodus:

♣: Opfere den Erfahrener Harfner; Durchsuche ein beliebiges Deck nach einer Sage und bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ohne Sagenmarke ins Spiel.

2/4

152/200 U
• DE DANIEL ESKRIDGE
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Spion der Renegaten

Kreatur – Mensch, Renegat

♣: Spionage (Schau dir die oberste Karte einer Bibliothek deiner Wahl verdeckt an. Lege sie verdeckt auf oder unter diese Bibliothek.)

Burgtarnung (Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler eine/n Burg kontrolliert.)

2/2

153/200 U
• DE TOMEK LAREK
MM's Kleine Spielgalerie 2022

Einsatz des Königinnengeschwaders  



Hexerei 

Tappe X Drachenköniginnen, die du kontrollierst.
Füge X+X+3 Schaden zu, die du auf bis zu X+1 Ziele deiner Wahl verteilen kannst.

154/200 R
• DE  IAN PATRIK KRASNY
MM's Kleine Spielealerie 2022

Toric, Baron des Südens   



Legendäre Kreatur – Mensch, Baron, Siedler 

Wenn Toric, Baron des Südens ins Spiel kommt, durchsuche dein Deck nach der Burg des Südens und bringe sie ins Spiel.
 : Durchsuche dein Deck nach einem Standardland und nimm es auf die Hand.

3/3

155/200 R
• DE  ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielealerie 2022

Trainiere deine Feuerechsen   



Legendäre Verzauberung 

Deine Feuerechsen erhalten +1/+1.
 Tappe eine deiner Feuerechsen: Regenriere eine Feuerechse oder einen Menschen.

156/200 M
• DE  TANJA WOOTEN
MM's Kleine Spielealerie 2022

Junge Feuerechsenkönigin  



Kreatur – Feuerechse 

Fliegend, Lebensverknüpfung, Wachsamkeit.

© Anne Stokes - www.annestokes.com

2/2

157/200 C
• DE  ANNE STOKES
MM's Kleine Spielealerie 2022

Junger Harfner  



Kreatur – Mensch, Harfner 

: Eine Stufe aufsteigen

LEVEL 1-2	Wachsamkeit	2/2
LEVEL 1-2		2/3
LEVEL 3+	Lebensverknüpfung	3/3

158/200 C
• DE  EVA WIDERMANN
MM's Kleine Spielealerie 2022

Junger Heiler  



Kreatur – Mensch, Heiler 

: Eine Stufe aufsteigen

LEVEL 1-2	Lebensverknüpfung	2/2
LEVEL 1-2		2/3
LEVEL 3+	  : Erzeuge einen Heilsalbe-Marker	3/3

159/200 C
• DE  NICOLE CARDIFF
MM's Kleine Spielealerie 2022

Bendens Rotwein 



Artefakt 

 : Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/-1 bis zum Ende des Zuges.

“Strömt herbei von nah und fern!
Seht ihr die bunten Buden steh'n?
Seht ihr die bunten Flaggen weh'n?”

160/200 C
• DE  DANIEL ESKRIDGE
MM's Kleine Spielealerie 2022

Bendens Bester 



Artefakt 

  : Ein Mensch deiner Wahl erhält +2/+2 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

“Strömt herbei! Heut ist Feiertag!
Die Arbeit ruht, die Müh' und Plag'.
Vergessen der Rote Stern.”

162/200 C
• DE  DANIEL ESKRIDGE
MM's Kleine Spielealerie 2022

Bendens Weißwein 



Artefakt 

 : Erhalte 1 Leben.

“Strömt herbei zu Speis und Trank,
Zu Spiel und Spaß und frohem Gesang!”

161/200 C
• DE  DANIEL ESKRIDGE
MM's Kleine Spielealerie 2022

Dolch der Drachenreiter

2



Artefakt – Ausrüstung

+1/+1, Erstschlag

Ausrüsten 1

*“Drachenreiter, Maß laß walten,
Machtgier bringt den Untergang.
Achte das Gesetz der Alten,
Soll der Weyr fortbesteh'n.”*

163/200 C
• DE DAVID BRODZIAK

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Flammenwerfer

3



Artefakt

☞ X: Füge X Kreaturen deiner Wahl je 1 Schaden zu.

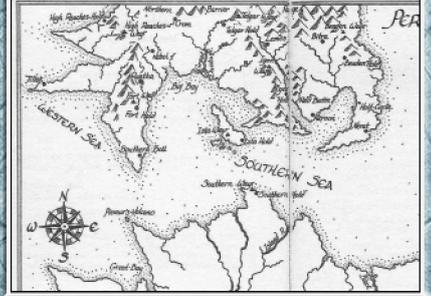
*“Weber, Bergmann, Harfner, Schmied,
Gerber, Bauer und Baron,
Eilt herbei im Sturmesschritt,
Wenn die Silberfäden droh'n.”*

164/200 C
• DE MATEUSZ KOLAZINSKI

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Karte von Pern

4



Artefakt – Landkarte

Zu Beginn deiner Kartenziehphase führe Hellsicht 1 aus. Ist es ein Land, nimm es auf deine Hand.

Du darfst mehrere Länder in deinem Zug spielen.

*“Worlds are lost or worlds are saved
From those dangers dragon-braved.”*

165/200 R
• DE FROM THE ALTAS OF PERN

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Nachrichtentrommel

2



Artefakt

1: Tappe einen Harfner: Enttappe ein Land deiner Wahl.

☞: Tappe einen Harfner: Enttappe einen Drachen oder Drachenreiter deiner Wahl.

166/200 C
• DE DANIEL EKRRIDGE

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Signaltrommel

2



Artefakt – Ausrüstung

Wenn die Signaltrommel ins Spiel kommt, lege sie an einen Harfner deiner Wahl.

Die ausgerüstete Kreatur erhält:
“☞: Enttappe eine Kreatur deiner Wahl.”

Ausrüsten: 2

167/200 C
• DE THE METROPOLITAN MUSEUM

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Fernrohr

3



Artefakt

☞ 3: Decke solange Karten von deiner Bibliothek auf, bis du ein Land ziehst. Nimm dieses auf die Hand. Du kannst eine der aufgedeckten Karten auf deine Bibliothek legen. Lege den Rest gemischt unter deine Bibliothek.

☞ 1: Mische deine Bibliothek.

168/200 U
• DE JAMIE McANDREW

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Sternensteine von Fort

4



Legendäres Artefakt

☞ 3: Führe Hellsicht 3 aus. Ziehe dann eine Karte.

*“Sternstein halte wacht,
Drachenreiter hab Acht,
Es kommt der Rote Stern.”*

169/200 R
• DE CORAL CASTLE MUSEUM

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Burg Benden



Legendäres Land – Burg

Burg Benden kommt getappt ins Spiel, es sei denn, der Benden Weyr ist im Spiel.

☞: ☞☞

170/200 U
• DE YONG PARK

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Benden Weyr



Legendäres Land – Weyr

☞: 2

☞: Erzeuge ein beliebiges Mana. Benutze dieses Mana nur, um einen Drachen zu beschwören.

☞ 2: Bringe einen Drachenei-Spielstein ins Spiel.

171/200 R
• DE TANIA WOOTEN

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Burg Bitra

Legendäres Land — Burg

Burg Bitra kommt getappt ins Spiel, es sei denn, der Benden Weyr ist im Spiel.

☞: ♠♠♠

172/200 U
• DE ♠ LIZZIE BENTLEY

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Burg Crom

Legendäres Land — Burg

Burg Crom kommt getappt ins Spiel, es sei denn, der Telgar Weyr ist im Spiel.

☞: ♠♠♠

173/200 U
• DE ♠ ILYA NAZAROV

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Trommelhöhe

Land

☞ X: Tappe einen Harfner: Enttappe X Länder deiner Wahl, wobei X maximal die Stärke des Harfners ist.

174/200 R
• DE ♠ SUTHIN THESDEE

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Leerstehender Weyr

Land

☞: ♠♠♠

0, Opfere den Leerstehenden Weyr: Durchsuche dein Deck nach einem Weyr oder einer Burg und bringe das Land ins Spiel.

*“Warum steh'n die Weyr leer?
Warum kreist kein Drache mehr?
Warum nur, warum?”*

175/200 U
• DE ♠ MICHAEL WHELAN

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Feuersteinmine

Land

☞: ♠♠♠

☞ 1: Lege eine +1/+1-Marke auf einen Drachen deiner Wahl.

1, Opfere die Feuersteinmine: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

☞: ♠♠♠

176/200 U
• DE ♠ P. PECZALSKI

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Burg Fort

Legendäres Land — Burg

Burg Fort kommt getappt ins Spiel, es sei denn, der Fort Weyr ist im Spiel.

☞: ♠♠♠

177/200 U
• DE ♠ WILL O'BRIEN

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Fort Weyr

Legendäres Land — Weyr

☞: ♠

☞: Erzeuge ein beliebiges Mana. Benutze dieses Mana nur, um einen Drachen zu Beschwören.

☞ X: Bringe ein Artefakt von deiner Hand oder aus deinem Friedhof ins Spiel, wobei X dessen umgewandelten Manakosten -1 sind.

178/200 R
• DE ♠ ALCHETRON.COM WEYR

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Burg des Hochlandes

Legendäres Land — Burg

Burg des Hochlands kommt getappt ins Spiel, es sei denn, der Hochland Weyr ist im Spiel.

☞: ♠♠♠

179/200 U
• DE ♠ JULIO ZARTOS

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Hochland Weyr

Legendäres Land — Weyr

☞: ♠

☞: Erzeuge ein beliebiges Mana. Benutze dieses Mana nur, um einen Drachen zu Beschwören.

☞ 1 ♠: Verhindere einen Zauber, der dich oder eine bleibende Karte, die du kontrollierst, zum Ziel hat.

180/200 R
• DE ♠ LES EDWARDS

MM's Kleine Spielgalerie 2022

Burg Igen



Legendäres Land – Burg

Burg Igen kommt getappt ins Spiel, es sei denn, der Igen Weyr ist im Spiel.

☾: 🌿🌿

181/200 U
• DE 🗨️ ULRIC LEPROVOST

MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Igen Weyr



Legendäres Land – Weyr

☾: 🌿

☾: Erzeuge ein beliebiges Mana. Benutze dieses Mana nur, um einen Drachen zu Beschwören.

☾🌿: Regeneriere einen Drachen deiner Wahl. .

182/200 R
• DE 🗨️ SUSAN MURDOCH

MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Burg Ista



Legendäres Land – Burg

Burg Ista kommt getappt ins Spiel, es sei denn, der Ista Weyr ist im Spiel.

☾: 🌊🌊

183/200 U
• DE 🗨️ Y SEUL JEON

MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Ista Weyr



Legendäres Land – Weyr

☾: *

☾: Erzeuge ein beliebiges Mana. Benutze dieses Mana nur, um einen Drachen zu Beschwören.

☾ x *: Bringe x Drachenfutter-Spielsteine ins Spiel.

184/200 R
• DE 🗨️ SUSAN MURDOCH

MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Burg Keroon



Legendäres Land – Burg

Burg Keroon kommt getappt ins Spiel, es sei denn, der Ista Weyr ist im Spiel.

☾: 🌿🌿

185/200 U
• DE 🗨️ ANDREW RYAN

MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Burg Lemos



Legendäres Land – Burg

Burg Lemos kommt getappt ins Spiel, es sei denn, der Benden Weyr ist im Spiel.

☾: 🌿🌿

186/200 U
• DE 🗨️ ANDREAS ROCHA

MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Burg Nabol



Legendäres Land – Burg

Burg Nabol kommt getappt ins Spiel, es sei denn, der Hochland Weyr ist im Spiel.

☾: 🌿🌿

187/200 U
• DE 🗨️ MARK KOMOROWSKI

MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Burg Nerat



Legendäres Land – Burg

Burg Nerat kommt getappt ins Spiel, es sei denn, der Ista Weyr ist im Spiel.

☾: 🌿🌿

188/200 U
• DE 🗨️ ANDREW RYAN

MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Paradiesfluss Anwesen



Legendäres Land

☾: Erzeuge 2 beliebige Mana. Es kann nicht benutzt werden um Drachen zu beschwören.

☾🔥: Erzeuge zwei Feuerechse-Spielsteine.

189/200 M
• DE 🗨️ JAN PATRIK KRASNÝ

MM's Kleine Spiellegalerie 2022

Gebirge

Standardland Gebirge

199/200 L
• DE BORIS VALLEJO

MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Wald

Standardland Wald

200/200 L
• DE ROB CARLOS

MM's Kleine Spielelegalerie 2022

BARON

“Herr der Burg, versenke alles Grün,
Soll das Leben ringsum blüh'n.”

004/012 T
• DE ELENA KONONENKO

2/2

MM's Kleine Spielelegalerie 2022

DRACHENEI

Lege während deiner Versorgungsphase einen Zeit-Marker auf diese Karte (maximal 3).

☞☞, opfere das Drachenei und bringe einen 2/2 Drachen-Spielstein einer beliebigen Farbe mit X +1/+1 Markern ins Spiel, wobei X die Anzahl an Zeit-Markern auf dieser Karte ist.

001/012 T
• DE TAMMARA MARKEGARD

MM's Kleine Spielelegalerie 2022

DRACHENFUTTER

☞1: Opfere das Drachenfutter und lege einen +1/+1-Marker auf einen Drachen deiner Wahl.

002/012 T
• DE ROBERT WATSON

MM's Kleine Spielelegalerie 2022

DRACHENREITER

1: Gegenüberstellung (Verknüpfe diese Karte mit einem Drachen ohne Drachenreiter. Beide sind zählen jetzt als eine Kreatur mit kombinierter Stärke, Verteidigung und Fähigkeiten.)

003/012 T
• DE ROBIN WOOD

1/1

MM's Kleine Spielelegalerie 2022

DRACHE (WEISS, LEGENDÄR)

Fliegend, Wachsamkeit, Lebensverknüpfung.
Lege diesen Spielstein ins Exil, wenn Ruth, der Weiße Drache im Spiel ist.

005/012 T
• DE ANNE STOKES

2/2

MM's Kleine Spielelegalerie 2022

MILIZ

Erstschlag

006/012 T
• DE FANTASY FLIGHT GAME

1/1

MM's Kleine Spielelegalerie 2022

DRACHE (BLAU)

Fliegend, Eile

007/012 T
• DE RICO HOLMES

2/2

MM's Kleine Spielelegalerie 2022

DRACHE (BRONZE)

Fliegend, Trampeln.

2/2

008/012 T
• DE ERIC DESCHAMPS
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

DRACHE (BRAUN)

Fliegend, Bedrohlich.

2/2

009/012 T
• DE JAN OLLIEHOEK
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

DRACHE (GRÜN)

Fliegend, Ersts Schlag

2/2

010/012 T
• DE RICO HOLMES
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

FEUERECHSE

Fliegend.
Die Feuerechse hat alle Farben und kann keine +1/+1-Marker haben.

1/1

011/012 T
• DE ERIC DESCHAMPS
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

HEILSALBE

☞, Opfere dieses Artefakt und wähle eines:

- erhalte 1 Leben
- verhindere 2 Schadenspunkte bei einem Ziel deiner Wahl.

012/012 T
• DE KENDRICK SEE
MM's Kleine Spielelegalerie 2022

Regel — Begriffserklärungen

“Deck”
der Begriff Deck fasst die Bibliothek und den Friedhof eines Spielers zusammen. Nicht aber die Karten im Exil. Immer wenn du dein Deck durchsuchst, mische danach Bibliothek und Friedhof.

“deine ...”
meint Karten die du kontrollierst.

“Erzeuge einen fliegenden 2/2 Drache-Spielstein”
Wenn keine Farbe vorgegeben wird, kannst du eine Farbe wählen.

MMs Kleine Spielelegalerie 2022 Anne Stokes - www.annestokes.com 1/4

Regel — Fädenfall

Sobald du einen “Fädenfall” aufgedeckt, bringe ihn sofort ins Spiel und ziehe eine Karte als Ersatz. Ist es ein Land, bringe es ungetappt ins Spiel.

“Fädenfall”-Karten kommen nach Phase III ins Exil.

Solange ein “Fädenfall” in einem Friedhof liegt würde, kommt er ganz aus dem Spiel.

KOOPERATIV-MODUS:
Mische in jedes Deck im Spiel 1 bis 4 “Fädenfall”-Karten. Jeder Spieler entscheidet für sich oder alle Spieler einigen sich auf eine einheitliche Anzahl.

Stirbt ein Spieler oder der letzte Spieler eines Teams durch “Fädenfall”, verlieren alle das Spiel.

MMs Kleine Spielelegalerie 2022 Anne Stokes - www.annestokes.com 2/4

Regel — Gegenüberstellung

Verbinde den Drachenreiter mit einem Drachen ohne Drachenreiter. Beide sind zählen jetzt als eine Kreatur mit kombinierter Stärke, Verteidigung und Fähigkeiten.

Hat eine der Kreaturen Einsatzverzögerung oder ist getappt, gilt dies auch für die Drache/Drachenreiter-Einheit.

Gegenüberstellung gilt nur für Drachenreiter. Sollte eine andere Kreatur Gegenüberstellung ausführen, wird sie zusätzlich zu einem Drachenreiter. Wird eine Feuerechse an einen Menschen gebunden, wird dieser nicht zum Drachenreiter.

Drache/Drachenreiter-Einheiten werden von allen Effekten betroffen die Drachen und/oder Drachenreiter zum Ziel haben.

KOOPERATIV-MODUS:
Drachenreiter können auch mit Drachen von Mitspielern verknüpft werden.

MMs Kleine Spielelegalerie 2022 Anne Stokes - www.annestokes.com 3/4

Regel — Zeitsprung

Führe die angegebene Aktion aus und lege die Karte mit einer Zeitsprung-Marke ins Exil.

Karten mit nur einem Zeitsprung-Marker können von ihrem Besitzer aus dem Exil beschworen werden. Entferne dann den Marker.

Bei Karten mit mehreren Zeitsprung-Markern entferne während deiner Versorgungsphase einen davon.

Führt ein Drache mit Drachenreiter einen Zeitsprung aus, bleiben beide Karrn eine Einheit. Die Beschwörungskosten für die Einheit entsprechen nur denen des Drachen.

MMs Kleine Spielelegalerie 2022 Anne Stokes - www.annestokes.com 4/4