

Carenath, Bronzedrache 1 2



Legendäre Kreatur – Drache

Fliegend.

☉: Lege einen +1/+1-Marker auf einen Drachen deiner Wahl.
(Kann nur mit Sean Connell eine Bindung eingehen.)

3/3

008/017 R
• DE FROM AN ORIGINAL PERN BOOK COVER MM's Kleine Spielgalerie 2023

Das Erste Ei 1 2



Legendäre Verzauberung

Falls Das Erste Ei auf deiner Starthand ist, kannst du es vor Spielbeginn ins Spiel bringen.

Wenn Faranth, die erste Drachenkönigin im Spiel ist, kannst du 3 Leben zahlen, um Das Erste Ei ins Spiel zu bringen.

Deine Drachen kommen mit Eile und einer +1/+1 Marke ins Spiel.

009/017 M
• DE LES EDWARDS MM's Kleine Spielgalerie 2023

Faranth, die erste Drachenkönigin 2 2



Legendäre Kreatur – Drache

Fliegend, Wachsamkeit.
(Kann nur mit Sorka Hanrahan eine Bindung eingehen.)

☉: Erzeuge einen fliegenden 2/2 Drache-Spielstein.

4/3

010/017 M
• DE MMHUDSON MM's Kleine Spielgalerie 2023

Kitti Ping 1 2



Legendäre Kreatur – Mensch

☉: Erzeuge einen fliegenden 2/1 Drache-Spielstein 1. Generation.

☉: Opfere Kitti Ping: Durchsuche dein Deck nach Faranth, die erste Drachenkönigin und bringe sie getappt ins Spiel.

1/1

011/017 R
• DE MONIKA KHANDUIA MM's Kleine Spielgalerie 2023

Sean Connell 1 2



Legendäre Kreatur – Drachenreiter

Sean Connell erhält +1/+1 für jeden deiner angreifenden Drachenreiter bis zum Ende des Zuges.

☉: Durchsuche dein Deck nach Sorka Hanrahan und nimm sie auf die Hand.

☉: Gegenüberstellung (nur mit Carenath).

2/2

012/017 R
• DE RENE GROSS MM's Kleine Spielgalerie 2023

Sorka Hanrahan 1 2



Legendäre Kreatur – Drachenreiter

Lebensverknüpfung, Eile.

☉: Durchsuche dein Deck nach Sean Connell und nimm ihn auf die Hand.

☉: Gegenüberstellung (nur mit Faranth, die erste Drachenkönigin.)

2/2

013/017 R
• DE TANIA WOOTEN MM's Kleine Spielgalerie 2023

Wilde Feuerechsen-Königin 1 2



Kreatur – Feuerechse

Fliegend, Wachsamkeit.

☉: Erzeuge einen fliegenden 1/1 Feuerechse-Spielstein.

2/2

014/017 U
• DE ERIK SIMONSEN MM's Kleine Spielgalerie 2023

Shuttle 3



Artefakt – Fahrzeug

Fliegend, Eile.

Muss jede Runde bemannet werden. Ansonsten begrabe das Shuttle und erzeuge 2 Ware-Spielsteine.

Bemannen 4 (Tappe eine beliebige Anzahl deiner Kreaturen, die zusammen Stärke 4 oder mehr haben: Das Shuttle wird bis zum Ende des Zuges eine Artefaktkreatur)

5/5

002/017 U
• DE ERIK SIMONSEN MM's Kleine Spielgalerie 2023

Red Star Rising 1 2



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

I Alle Spieler und Kreaturen erhalten 1 Schaden.

II

III Ein Drache deiner Wahl erhält einen +1/+1-Marker und kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl.

Verzauberung – Drachensage

007/017 U
• DE ORIGINAL BOOK COVER MM's Kleine Spielgalerie 2023

Southern Cross 4



Legendäres Artefakt – Fahrzeug, Boot

Eile, Erstschlag.

Die Southern Cross erhält +X/+X, wobei X die Anzahl der zum Bemannen getappten Kreaturen ist.

Bemannen X (Tappe X deiner legendären Kreaturen: Die Southern Cross wird bis zum Ende des Zuges eine Artefaktkreatur)

4/4

003/017 M
• DE ARNO LIPPERT
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Schlitten 0



Artefakt – Fahrzeug

Fliegend.

1 : Bemannen: 1 (Tappe eine deiner Kreaturen, die Stärke 1 oder mehr hat: Der Schlitten wird bis zum Ende des Zuges eine Artefaktkreatur)

2/2

015/017 C
• DE DAVID GORMAN
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Exodus in den Norden 3



Legendäre Hexerei

Alle deine Kreaturen haben Eile, Erstschlag und Trampeln bis zum Ende des Zuges. Zerstöre sie danach.

Für jeden deiner Drachen, Schlitten oder Boote die du tappst, kannst du die Zerstörung einer Kreatur zu verhindern.

Entferne Exodus in den Norden aus dem Spiel.

004/017 R
• DE JAN PATRIK KRASNY
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Zi Ongola 2



Legendäre Kreatur

Kann ein Fahrzeug komplett bemannen.

☉: Entferne alle Schlitten bis auf einen aus dem Spiel: Wenn mindestens ein Schlitten entfernt wurde, wird der letzte zu einer unzerstörbaren legendären Artefaktkreatur.

2/2

005/017 R
• DE RAVEN AVIATION
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Delfinglocke der Monaco Bay 3



Legendäres Artefakt

Alle deine Delfine haben +1/+1 und Eile.

☉: Lege einen deiner Delfine ins Exil und nimm ein Artefakt aus deinem Friedhof zurück auf die Hand.

☉: Opfere die Delfinglocke der Monaco Bay: Lege alle deine Delfine ins Exil. Bringe zu Beginn deines nächsten Zuges alle deine Delfine aus dem Exil zurück ins Spiel.

001/017 U
• DE DMYTRO LISIN
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Ausbruch des Mount Garben X



Hexerei

Alle Spieler und nichtfliegende Kreaturen erhalten X Schaden.

006/017 R
• DE SEBASTIAN PETHER
MM's Kleine Spielgalerie 2023

FEUERECHSE



Fliegend.

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

1/1

002/002 T
• DE ARTILLES.ALPHACODERS
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Der Südkontinent



Legendäres Land

Falls der Südkontinent auf deiner Starthand ist, kannst du ihn vor Spielbeginn ins Spiel bringen.

☉: Erzeuge ein beliebiges Mana.

Opfere den Südkontinent und ein weiteres deiner Länder: Durchsuche dein Deck nach einem Weyr und einer Burg. Bringe diese getappt ins Spiel. Dann ziehe eine Karte.

017/017 R
• DE ADRIAN CHESTERMAN
MM's Kleine Spielgalerie 2023

DRACHE (1. GENERATION)



Fliegend, Erstschlag

2/1

001/002 T
• DE JAN PATRIK KRASNY
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Der Nordkontinent



Legendäres Land



Falls der Nordkontinent auf deiner Starthand ist, kannst du ihn vor Spielbeginn ins Spiel bringen.

☞: Erzeuge ein beliebiges Mana.

Opfere den Nordkontinent und ein weiteres deiner Länder: Durchsuche dein Deck nach zwei legendären Karten deiner Wahl. Bringe eine davon getappt ins Spiel und nimm die andere auf die Hand. Dann ziehe eine Karte.