

**MAGIC**  
The Gathering®



# STUNDE DER VERNICHTUNG

HANDBUCH

# DIE MECHANIKEN IN STUNDE DER VERNICHTUNG

Die Rückkehr des Gottpharaos Nicol Bolas, von der auf Amonkhet seit Jahrhunderten ehrfürchtig gesprochen wird, steht endlich bevor. Statt des versprochenen glanzvollen Nachlebens bringt das Erscheinen des Drachen jedoch nur unvorstellbare Zerstörung über die Welt. Das Set *Stunde der Vernichtung*<sup>™</sup> beinhaltet Karten, mit denen ihr euch den Reihen der untoten Armee des Gottpharaos oder dem Widerstand anschließen könnt, der den alten Göttern treu geblieben ist, um Seite an Seite mit den Wächtern zu stehen, die entschlossen sind, Bolas' Pläne zu durchkreuzen.

## Verewigen

Die Fähigkeit *Verewigen* erscheint auf Kreaturen, die sich als würdig genug erwiesen haben, in Bolas' Armee unaufhaltbarer Untoter aufgenommen zu werden. Einige haben die fünf Prüfungen gemeistert – die Eckpfeiler der Gesellschaft Amonkhets, ehe diese vernichtet wurde. Andere wurden aus Gründen, die nur Bolas selbst kennt, auserwählt. *Verewigen* erlaubt es dir, die Kreatur aus deinem Friedhof ins Exil zu schicken und eine Spielsteinkopie der Kreatur zu erzeugen – nur dass die Kreatur in ihrem neuen Dasein zusätzlich zu ihrem ursprünglichen Kreaturentyp ein schwarzer 4/4-Zombie ist. Jede Kreatur mit *Verewigen* bringt ihre eigene Spielsteinkarte mit, um sich in ihrem neuen untoten Gewand zu präsentieren. Einige davon haben Fähigkeiten, die von ihrer Stärke abhängen, wodurch die Verbesserung auf 4/4 sogar noch effektiver ist. Deinen Gegnern werden rasch die Ressourcen ausgehen, wenn sie jede Kreatur gleich doppelt loswerden müssen, und am Ende werden sie deinem Ansturm erliegen.





## Pestilenz

Die Krieger in Bolas' Horde sind durch und durch bössartig, besonders die mit der neuen Fähigkeit Pestilenz. Sie bringt deinen Gegner in eine ausweglose Situation: Er verliert Lebenspunkte, ob er nun blockt oder nicht. Darüber hinaus haben Kreaturen mit Pestilenz Fähigkeiten, die die Entscheidung zum Blocken noch schmerzhafter machen. Nimm jetzt noch ein paar Kampftricks hinzu, um deine Kreaturen mit Pestilenz am Leben zu erhalten, und dem Gegner gehen rasch die Optionen aus.

## Wüsten

Durch die Zerstörung des Hekma – der magischen Schutzbarriere, die die Stadt Naktamun umgeben hat – weht nun unbarmherziger Wüstensand heran, und dessen Macht kannst du dir in einigen Decks zunutze machen. Eine ganze Reihe von Ländern in diesem Set haben den Untertyp Wüste, und noch mehr Karten haben Fähigkeiten, die sich für Wüsten interessieren. Es gibt sogar einen Zyklus häufiger Wüsten mit Umwandlung, der nach dem alten Pantheon aufgebaut ist.



Zwar läutet *Stunde der Vernichtung* das Ende Amonkhets, wie wir es kennen, ein, doch viele Mechaniken aus Amonkhet™ kehren in diesem Set zurück – einschließlich Nachhall, Umwandlung und Erschöpfen. Manche Kreaturen lassen sich nun erschöpfen, um tolle Fähigkeiten zu aktivieren und so im Austausch dafür, eine Runde lang getappt zu bleiben, gewaltig an Macht zu gewinnen. Den spannenden Deckideen sind keine Grenzen gesetzt, um dafür zu sorgen, dass dem Gegner die Vernichtung blüht und nicht dir. Es ist Zeit, dich wahrlich als würdig zu erweisen.







## 6. GESCHMÜCKTE RAUBKATZE

Die geschmückte Raubkatze ist Teil eines Zyklus seltener Kreaturen mit Verwigen, deren Fähigkeiten stärker werden, wenn sie als 4/4-Zombie zurückkehren. Die Doppelschlag-Fähigkeit der geschmückten Raubkatze sorgt dafür, dass sie für beachtliche acht Schadenspunkte angreifen kann,

## 7. BONTUS LETZTES GEFECHT

Amonkhet's altes Götterpantheon entfesselt seine volle Macht, wenn es besiegt wird. Bontus Letztes Gefecht erlaubt es dir, für den geringen Preis von nur drei Mana, alle Kreaturen zu vernichten – dafür erschöpfst du jedoch sämtliche deiner Ressourcen für die nächste Runde. Solche Macht sollte nicht ohne sorgfältige Planung eingesetzt werden, doch wenn sie weise genutzt wird, kann diese Karte verheerend sein.



## 8. SHEFET-DÜNEN

In *Stunde der Vernichtung* gibt es eine Reihe mächtiger Wüsten, die sich für eine Vielzahl von Decks eignen. Probiere doch die Shefet-Dünen in einem Deck aus, das schnell jede Menge kleiner Kreaturen oder Spielsteine hervorbringen kann.

## 9. RAMUNAP-AUSGRÄBERIN

Die Fähigkeit, Länder aus dem Friedhof zu spielen, ist einzigartig und mächtig. Du kannst das zusammen mit Karten wie Strategische Planung nutzen, durch die du überzählige Karten in den Friedhof bringen kannst. Später in der Partie hilft die Ramunap-Ausgräberin dir dabei, das Optimum aus deinen Wüsten herauszuholen, indem du sie wieder und wieder opfern kannst. Denke aber daran, dass dieser Effekt dich nicht mehr als ein Land pro Runde ausspielen lässt.



## 10. HÖCHSTER WILLE

Wenn Götter aufeinanderprallen, können nur die besten Strategen gewinnen. Der Höchste Wille gibt dir die Optionen, die du brauchst, um in diesem Konflikt zu bestehen, indem er entweder den Zauber eines Gegners neutralisiert oder dir hilft, die alles entscheidende Karte zu finden.



# AMONKHET: DIE GANZE WAHRHEIT

Die Stadt Naktamun ist eine Oase inmitten der Wüsten Amonkhets. Außerhalb des Hekma – des magischen Schutzschilds der Stadt – toben Sandstürme, gehen Dämonen um und der Fluch des Umherirrens verwandelt die Toten in Mumien, die sich von den Lebenden nähren. Innerhalb der Barriere jedoch erblühte unter dem Schutz eines Pantheons aus fünf Göttern eine glanzvolle Zivilisation. Das Leben wird vom glitzernden Fluss Luxa genährt, der wie das Hekma auch ein Geschenk des Gott-Pharaos war, ehe er vor zahllosen Jahren verschwand.

Zuvor jedoch wies der Gott-Pharao jeden der Götter an, die Menschen in den fünf Aspekten der Würdigkeit zu prüfen: Zusammenhalt, Wissen, Stärke, Ehrgeiz und Eifer. Jene, die die Prüfungen der Götter bestanden und eines ruhmreichen Todes starben, wurden durch das Tor zum Jenseits geschickt. Generationenlang feierten die Lebenden die Totenbahnen, die durch das Tor glitten, denn sie glaubten, dass dahinter ein wundersamer Ort lag, an dem die Verblichenen den Gott-Pharao erwarteten.



Doch die Lehren waren eine Lüge. Der Gott-Pharao ist keine großmütige Gottheit, sondern ein uralter und bösartiger Planeswalker. Er beeinflusste die Geschichte und Kultur Amonkhets, um eine beinahe unaufhaltsame Armee aus untoten Kriegerern zu erschaffen, deren Fähigkeiten durch die magischen Kartuschen, die sie in den Prüfungen errangen, über den Tod hinaus erhalten blieben. Hinter dem Tor zum Jenseits beherbergt eine ausgedehnte Nekropole Abertausende dieser würdigen, in mystisches blaues Lazotep gehüllten Toten, denen eine letzte Kartusche zuteil wurde. Die Ewige Streitmacht erwartet den Befehl ihres Gott-Pharaos.

Und nun hat ihr Warten ein Ende . . .







# NICOL BOLAS, GOTT-PHARAO

Drachenältester. Tyrann der Welten. Geistesbrecher. Und jetzt Gott-Pharao von Amonkhet. Der übermächtige Drachenplaneswalker Nicol Bolas ist eines der ältesten und mächtigsten Wesen im Multiversum. Sein Leben währt bereits Tausende von Jahren auf unzähligen Welten. Er hat Schlachten angezettelt, Kriege beendet, Welten verheert, die Zeit entzweit und den Tod besiegt.

Als er zum Planeswalker wurde, erhob ihn die dadurch erlangte Macht beinahe zu einem Gott – doch er war weniger der Gott einer einzelnen Welt, sondern vielmehr einer des gesamten Multiversums. Mit einem Fingerstreich konnte er einen Verstand zerschmettern. Sein Lachen erschütterte Welten, und sein Ruf glich Donnerhall. Er zwang Sterblichen, die ihm in die Quere kamen, seinen unbändigen Willen auf und beseitigte jedes Hindernis, das sich ihm in den Weg zu stellen wagte.

In längst vergangenen Zeitaltern herrschte er über das Königreich Madara auf der Welt Dominaria. Er manipulierte Jahrhunderte der Geschichte und Prophezeiungen, um sich die Fragmentwelten von Alara untertan zu machen. Selbst den anderen Planeswalkern galt Bolas als überlegen: So war er in einem Duell gegen den Nachtwandler Leshrac siegreich und bezwang Ugin den Geisterdrachen auf Tarkir.

Dann geschah die Tragödie. Als die Erholung die Zeitenrisse schloss, die Dominaria bedrohten, führten die Nachbeben zu einschneidenden Veränderungen in der Struktur des Multiversums und der Natur der Funken der Planeswalker. Nicol Bolas blieb nur noch ein Schatten seiner früheren Macht. Obwohl er immer noch mächtiger war als die meisten Wesen im Multiversum, sehnte er sich nach dem, was er verloren hatte, und weigerte sich, sein Schicksal hinzunehmen.

Nicol Bolas ist ein meisterhafter Intrigant. Auf der Welt Amonkhet fand er etwas, was er brauchte. Also riss er die Welt und ihre Götter an sich, damit sie seinen Wünschen dienlich waren. Er veränderte die Geschichte und den Glauben der Bewohner, sodass sie ihn als Gott-Pharao verehrten, und erschuf ein System, das eine Nekropole voller furchtloser untoter Krieger namens die Ewigen hervorbrachte. Nun ist er gekommen, um sich zu holen, was ihm zusteht – und den Rest zu vernichten.



# DER GOTT-PHARAO KEHRT ZURÜCK

Es ist an der Zeit, den Gott-Pharao willkommen zu heißen. Wie es geschrieben steht, hat sich die magische zweite Sonne an ihren Platz zwischen den Hörnern am Horizont bewegt. Die Wasser des Luxa werden still. Die Lebenden Naktamuns versammeln sich, denn dies ist ihre letzte Gelegenheit, sich als würdig zu erweisen.

*„Wenn die Zweite Sonne zwischen den Hörnern am Horizont ruht, soll die Stunde der Offenbarung beginnen. Ihr folgen die Stunde des Ruhms, die Stunde der Verheißung und schließlich die Stunde der Ewigkeit.“*

*– Das Buch der Stunden*





# DIE STUNDE DER OFFENBARUNG

Eine entsetzliche Macht erhebt sich hinter dem Tor zum Jenseits. Die Menschen erhaschen einen ersten Blick darauf, was sie auf der anderen Seite erwartet: eine endlose Nekropole. Leblose Leichname, in harten blauen Stein gehüllt, füllen zahllose Kammern aus.

Ein Rinnsal aus Blut sickert aus dem Tor und in den Luxa. Es breitet sich aus und verwandelt die Wasserstraßen der Stadt zu Blut. Ein Drache mit weit ausladenden Schwingen erscheint über der Nekropole auf einem gewaltigem Grabmal stehend. Der Boden erbebt.

Erschüttert zanken die Lebenden, was das Gesehene wohl bedeuten mag. Sie blicken zum Thron des Gott-Pharaos, doch dieser bleibt leer

*„Wahre Weisheit entspringt dem Wissen, dass alle Fragen in der Stunde der Offenbarung beantwortet werden.“*

*—Das Buch der Stunden*



## DIE STUNDE DES RUHMS

Aus einem blutigen Ritual erheben sich drei grässliche fremde Götter aus Grabmälern in der Nekropole. Die Skorpion-Gottheit tritt durch das Tor zum Jenseits. Die Menschen glauben, dies müsse eine Prüfung sein. Ihr Gott Rhonas tritt vor, um sich als würdig zu erweisen.

Die Skorpion-Gottheit streckt ihn grausam nieder. Rhonas' Schmerzensschrei hallt durch die Stadt, und sein lebloser Körper sinkt zu Boden. Die Skorpion-Gottheit wendet sich an den Rest des Pantheons.

Eine Woge aus Angst breitet sich unter den Gläubigen aus.

*„In der Stunde des Ruhms ist es an den Göttern und den Sterblichen zugleich, ihren Wert vor dem Gott-Pharao zu beweisen.“*

*—The Accounting of Hours*





# DIE STUNDE DER VERHEISSUNG

Ein zweiter gewaltiger Gott schreitet durch die Stadt: die Heuschrecken-Gottheit. Sie ruft Schwärme riesiger Heuschrecken herbei, die sich auf dem Hekma niederlassen. Sie fressen sich durch die schützende Magie und setzen Naktamun der Wüste und ihren Schrecken aus.

Verfluchte Mumien, die nach den Lebenden gieren, strömen herbei. Unbeschreibliche Dämonen durchstreifen die Gassen. Sand wirbelt durch die Straßen und zersetzt die gewaltigen Monumente, die so viele Jahre unbeschadet überdauert hatten.

Der Glaube ist erschüttert

*„Wenn die Stunde der Verheißung kommt, wird der Gott-Pharao das Hekma niederreißen und uns die Länder dahinter zum Geschenk machen.“*

*—Das Buch der Stunden*



# DIE STUNDE DER EWIGKEIT

Ein dritter entsetzlicher Gott steht am Tor zum Jenseits. Die Skarabäen-Gottheit erhebt ihren Stab aus Lazotep. Etwas regt sich in der Nekropole. Wie ein Mann erheben sich die einbalsamierten Leichen und nehmen Haltung an. Ein Armee untoter Krieger. Jeder einzelne perfekt. Auserwählte unter den Sterblichen. Von den Göttern ausgebildet. Zum Töten erzogen.

Der Verrat ist vollbracht

*„Wenn alle Zweifel beseitigt sind, beginnt für die Ehrenhaften die Stunde der Ewigkeit, in der sie sich ihren Platz an der Seite des Gott-Pharaos verdienen.“*

*—Das Buch der Stunden*





# STUNDE DER VERNICHTUNG

Jetzt, da Naktamun der Vernichtung entgegenblickt, verbleibt noch eine Stunde. Von dieser hatte im *Buch der Stunden* nichts geschrieben gestanden, denn sie war nicht für das Volk von Amonkhet bestimmt gewesen.

Nicol Bolas ruft nach den Planeswalkern der Wächter – Liliana Vess, Jace Beleren, Chandra Nalaar, Gideon Jura und Nissa Revane –, auf dass sie ihm entgegentreten sollen. Sie folgen seinem Ruf und eine epische Schlacht bricht an. Einen nach dem anderen besiegt Nicol Bolas die Helden, indem er sie an ihre Grenzen bringt und sie zwingt, die Welt zu verlassen.

Sein Sieg ist vollkommen.

*„Alles hier lebt oder stirbt nach meinem Willen. Ihr stellt keine Ausnahme dar, Wächter.“*

*—Nicol Bolas*



## EPILOG

Die Wächter mögen fort sein, doch die Bewohner Naktamuns sind stark. Wie die Ewigen in Bolas' untoter Streitmacht wurden auch die lebenden Bürger von den Göttern ausgebildet. Einst glaubten sie, es sei das höchste Ziel, ihre Würdigkeit zu beweisen und sich einen ruhmreichen Tod zu verdienen. Nun wissen sie, dass es mehr ist als das. Das höchste Ziel ist nun das Leben. Sie müssen die Fähigkeiten nutzen, die sie in den Prüfungen erlernt haben, um zu überleben. Ihre Meisterschaft von Zusammenhalt, Wissen, Stärke, Ehrgeiz und Eifer wird ihnen gute Dienste leisten, wenn sie gegen die Naturgewalten auf ihrer verfluchten Welt und jene Schrecken kämpfen, die der böse Dracheneplaner Nicol Bolas auf Amonkhet entfesselt hat.



## SAMUT DIE GEPRÜFTE

Wie viele Überlebende zählte Samut einst zu den kühnen Geweihten Naktamuns. Ihre Meisterschaft im Umgang mit ihren beiden Chepeschs und ihre berühmte Geschwindigkeit verschafften ihr einen Platz als Anführerin der Saat des Tah. Zusammen mit ihrem engen Freund Djeru bestand sie die ersten drei Prüfungen der Götter. In Bontus Prüfung des Ehrgeizes weigerte sie sich jedoch, das Leben eines anderen Geweihten zu beenden. Als sie die Lehren des Gott-Pharaos infrage stellte und den Pfad der Würdigkeit verließ, wurde Samut als Abtrünnige verurteilt, in einen Sarkophag gesperrt und zum Sterben zurückgelassen.

Es war Chandras feuriger Ausbruch, der ihr Leben rettete. Aus dem Sarkophag befreit setzte Samut ihr eigenes Leben aufs Spiel, um Djeru vor einem ruhmreichen Tod durch die Hand der Göttin Hazoret zu bewahren. Djeru war wütend über ihre Einmischung, doch Samut glaubte, dass mehr zum Leben gehören musste als nur das Streben nach dem Tod.

Nachdem der Verrat des Gott-Pharaos aufgedeckt worden war, wurden Samuts Überzeugungen nur noch stärker, und sie schwor, für das Überleben und die Freiheit ihres Volkes zu kämpfen. Sie war eine geborene Anführerin, und ihre Entschlossenheit spornte alle um sie herum an. Sie wusste, wozu die Bewohner Naktamuns fähig waren, denn immerhin hatte sie an ihrer Seite geübt und gekämpft. Sie waren stärker, als sie glaubten, und sie weigerte sich, sie aufzugeben.

Samut erlangte Djerus Freundschaft zurück, und gemeinsam führten sie jenen Angriff an, der die Göttin Hazoret vor dem Stachel der Skorpion-Gottheit bewahren sollte – ein Sieg, der der Welt einen kleinen Hoffnungsschimmer zurückgab. In diesem Augenblick des Triumphs entzündete sich Samuts Planeswalkerfunke. Als sie weit weg von der Vernichtung auf Amonkhet geschleudert wurde, rief ihr Herz nach dem einzigen Zuhause, das sie jemals gekannt hatte.



# MAGIC-LIGA

Die Magic-Liga ist ein vierwöchiges Event, das aus schnellen Partien besteht, bei denen du selbst entscheidest, wie oft und gegen wen du antreten willst.

[Magic.Wizards.com/League](http://Magic.Wizards.com/League)



# STUNDE DER VERNICHTUNG

## CARD ENCYCLOPEDIA

**Heldentat** 



**Spontanzauber** 

Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug eine zusätzliche Kreatur blocken.

„Es gibt zwei Sorten von Menschen: solche, die vor Gefahren wegrennen, und solche, die auf sie zustürmen.“  
—Gideon Jura

007/199 C  
HOU • DE  MICHAEL VELLEENTE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Geschmückte Raubkatze** 



**Kreatur – Katze** 

**Doppelschlag**

Verewigen **3\*\*** (3\*\*, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er eine 4/4 schwarze Zombie-Katze ohne Manakosten ist. Spiele Verewigen wie eine Hexerei.)

1/1

007/199 C  
HOU • DE  SLOGORINI MANIAK ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Engel der Verdammnis** 



**Kreatur – Engel** 

Fliegend, Wachsamkeit

**2\*\*** • Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil. Bringe ihre Karte zu Beginn des nächsten Endgamezuges unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

**2\*\*** • Erschöpfe den Engel der Verdammnis: Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil, bis der Engel der Verdammnis das Spiel verlässt. (Eine erschöpfte Kreatur entsetzt nicht während deines nächsten Enttappenszuges.)

3/3

007/199 C  
HOU • DE  SLOGORINI MANIAK ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Engel des Gott-Pharaos** 



**Kreatur – Engel** 

Fliegend

**Umwandlung 2** (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

Die Engel hatten nie behauptet, sie würden jemand anderen als dem Gott-Pharaos dienen.

4/4

004/199 U  
HOU • DE  E. M. GATZ ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Avior der ewigen Hoffnung** 



**Kreatur – Vogel, Kleriker** 

Fliegend

Wenn der Avior der ewigen Hoffnung ins Spiel kommt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

„Auch dieser Sturm wird vorübergehen, solange wir nur die Hoffnung nicht aufgeben.“

3/3

005/199 C  
HOU • DE  JAMES BRYANT ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Verzerrtes Sonnenross** 



**Kreatur – Pferd** 

Andere Pferde, die du kontrollierst, haben Unzerstörbarkeit.

Zu Beginn jedes Endgamezuges und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen 5/5 weißen Pferd-Kreaturenspielstein.

„Es ist der lebende Beweis dafür, dass der Verrat des Gott-Pharaos nicht alle Ecken unserer Welt verderben konnte.“  
—Djeru, ehemaliger Gewächser der Tal-Saat

5/5

006/199 H  
HOU • DE  LUCAS GELSKAMP ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Furchtloser Avior** 



**Kreatur – Vogel, Krieger** 

Fliegend

Immer wenn der Furchtlose Avior angreift, entpappe eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

*Es waren die Avioire, die den Leuten Hoffnung brachten und sie aus den Ruinen Naktamuns herausführten.*

2/1

007/199 C  
HOU • DE  ZACK STELLA  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Umarmung der Wüste** 



**Verzauberung – Aura** 

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Umarmung der Wüste ins Spiel kommt, und falls du eine Wüste kontrollierst oder sich eine Wüste-Karte in deinem Friedhof befindet, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

008/199 U  
HOU • DE  SARA WINTER  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Entsorgungsmumie** 



**Kreatur – Zombie, Schakal** 

Wenn die Entsorgungsmumie ins Spiel kommt, schicke eine Karte deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners ins Exil.

*Ohne die letzte Hand der Wüste begannen einige der Gestalten, ihre Anweisungen etwas zu görtlich zu nehmen.*

2/3

009/199 C  
HOU • DE  GABRIEL STEINZ  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Djeru der Geläuterte** 



**Legendäre Kreatur – Mensch, Krieger** 

Wachsamkeit

Wenn Djeru der Geläuterte ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Planeswalker-Karte durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.

Falls eine Quelle einem Planeswalker, den du kontrollierst, Schaden zufügen würde, verhindere 1 dieser Schadenspunkte.

4/3

010/199 R  
HOU • DE  NILEKHAN YANZER  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Djerus Abkehr** 



**Spontanzauber** 

Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

Umwandlung \* (\*, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

*„Mir wurde das Jenseits versprochen, nicht das hier. Samut hatte recht: Der Gott-Pharao hat uns alle betrogen.“*

—Djeru, ehemaliger Geweihter der Tah-Saat

011/199 C  
HOU • DE  NILEKHAN YANZER  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Pflichtbewusste Diener** 



**Kreatur – Zombie** 

Der Luxa füllte sich mit Blut, die Erde begann zu bebem und der Himmel vergoss Tränen aus Feuer. Nur die Gestalten gingen weiter ihren Aufgaben nach – auf ewig einem Gott dienend, der sie längst verlassen hatte.

2/5

012/199 C  
HOU • DE  VOLKAN BAGA  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Gideons Niederlage** 



**Spontanzauber** 

Schicke eine angreifende oder blockende weiße Kreatur deiner Wahl ins Exil. Falls die Kreatur ein Gideon-Planeswalker war, erhältst du 5 Lebenspunkte dazu.

*„Gideon, wie wenig doch von dir übrig bleibt, wenn man dir die Illusion der Unantastbarkeit nimmt.“*

—Nicol Bolas

013/199 U  
HOU • DE  NILEKHAN YANZER  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Erbene des Gott-Pharaos** 



**Kreatur – Mensch, Zauberer** 

Immer wenn du einen blauen, schwarzen oder roten Zauberspruch wirkst, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

*„Unsere letzte Prüfung ist gekommen! Erhebt euch – der Gott-Pharao weilt unter uns!“*

0/4

014/199 C  
HOU • DE  NESTEN I. DEBLANE  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Stunde der Offenbarung** 



**Hexerei** 

Die Stunde der Offenbarung kostet beim Wirken 3 weniger, falls sich zehn oder mehr bleibende Karten, die keine Länder sind, im Spiel befinden. Zerstöre alle bleibenden Karten, die keine Länder sind.

*Das Tor zum Jenseits öffnete sich und das Licht des Gott-Pharaos zwang alle Wesen in die Knie. Die Stunde der Offenbarung hatte begonnen.*

015/199 R  
HOU • DE  BRYANNE STANLAND  ™ & © 2017 Wizards of the Coast



**Mumien-Anführer** 



**Kreatur – Zombie** 

Immer wenn ein anderer Zombie unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält der Mumien-Anführer +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

„Es scheint, als würde selbst der Tod manche nicht davon abhalten, nach mehr zu streben.“  
—Elokh, Westrin der Einbalsamierung

2/2

018/199 C  
HOU-DE                              

**Okestras Rächerin** 



**Kreatur – Mensch, Krieger** 

Du kannst Okestras Rächerin erschöpfen, sowie sie angreift. Wenn du dies tust, verhindere allen Kampfschaden, der ihr in diesem Zug zugefügt würde. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappet nicht während deines nächsten Enttappsegments.)*

„Okestras Pfeil ist mein Speer, ihre Liebe mein Schild.“

3/1

017/199 C  
HOU-DE                    

**Okestras letzter Gnadenakt** 



**Hexerei** 

Dein Lebenspunktestand wird gleich deiner Startlebenspunktezahl. Länder, die du kontrollierst, enttappen nicht während deines nächsten Enttappsegments.

Bis zum Ende stellte Okestra das Wohl der anderen über ihr eigenes.

018/199 R  
HOU-DE            

**Überwältigende Herrlichkeit** 



**Verzauberung – Aura, Fluch** 

Verzaubert einen Spieler

Kreaturen, die der verzauberte Spieler kontrolliert, verlieren alle Fähigkeiten und haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

Der verzauberte Spieler kann keine Fähigkeiten aktivieren, außer Mana- und Loyalitätsfähigkeiten.

017/199 R  
HOU-DE                         

**Verfechterin des Zusammenhalts** 



**Kreatur – Mensch, Krieger** 

☠, erschöpfe die Verfechterin des Zusammenhalts: Erzeuge einen 1/1 weißen Krieger-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit. *(Eine erschöpfte Kreatur entsapft nicht während deines nächsten Enttappenszugs.)*

*Imitten von Chaos und Verlorenheit wurden heldenhafte Taten zu Gewohnheiten – und so aus gewöhnlichen Kriegers Helden.*

026/199 U  
HOU • DE •  SARA WINTERS   © 2017 Wizards of the Coast

2/2

**Sonnengeißel-Champion** 



**Kreatur – Mensch, Zauberer** 

Wenn der Sonnengeißel-Champion ins Spiel kommt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe seiner Stärke dazu.

Verewigen:                



**Verewigter des Untergangs** 



**Kreatur — Zombie, Kleriker** 

Pestilenz 2 (Ammer wenn diese Kreatur geblockt wird, verliert der vortäugende Spieler 2 Lebenspunkte.)  
Immer wenn der Verewigte des Untergangs angreift und nicht geblockt wird, ziehe eine Karte.  
„Wenn es Bolas nicht um diese Welt geht, wozu dienen die Verewigten dann?“  
—Face Balen

034/199 U  
HOU · DE ·  MICAEL YELLENDÉ  & © 2017 Wizards of the Coast

**1/3**

**Zersetzung des Verstandes** 



**Verzauberung — Aura, Fluch** 

Verzaubert einen Spieler  
Zu Beginn jedes Endsegments legt der verzauberte Spieler die obersten X Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof, wobei X gleich der Anzahl an Karten ist, die in diesem Zug von irgendwoher auf jenen Friedhof gelegt wurden.  
Einmal gelockert, löst sich alles vollständig auf.

035/199 R  
HOU · DE ·  RYAN ALEXANDER LEE  & © 2017 Wizards of the Coast

**Stunde der Ewigkeit** 



**Hexerei** 

Schicke X Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie ist.  
Als Verewigter zu dienen ist nicht die Belohnung, die sich die Ehrenhaften erarbeitet haben.

036/199 R  
HOU · DE ·  TYLER FABOZZON  & © 2017 Wizards of the Coast

**Eingebildete Bedrohungen** 



**Spontanzauber** 

Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert, greifen in diesem Zug an, falls möglich. Kreaturen, die jener Spieler kontrolliert, enttappen nicht während seines nächsten Enttappsegments.  
Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)  
Nicht alles, was uns quält, ist real.

037/199 U  
HOU · DE ·  MICAEL YELLENDÉ  & © 2017 Wizards of the Coast

**Jacs Niederlage** 



**Spontanzauber** 

Neutralisiere einen blauen Zauberspruch deiner Wahl. Falls es ein Face-Planeswalkerzauber war, wende Hellsicht 2 an.  
„Du wirst zu so viel mehr in der Lage gewesen, Jacé ...“  
—Nicol Bolas

038/199 R  
HOU · DE ·  BRIAN VAN DER  & © 2017 Wizards of the Coast

**Kefnets letzte Worte** 



**Hexerei** 

Übernimm die Kontrolle über ein Artefakt, eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl. Länder, die du kontrollierst, enttappen nicht während deines nächsten Enttappsegments.  
Im Moment vor seinem Tode berührte Kefnet den Verstand aller Wesen um sich herum, panisch auf der Suche nach Antworten auf eine Frage, die er selbst nicht zu beantworten wusste.

039/199 R  
HOU · DE ·  CLINT CEARLEY  & © 2017 Wizards of the Coast

**Wendige Quertreiberin** 



**Kreatur — Vogel, Zauberer** 

Aufblitzen  
Fliegend  
Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)  
Wenn du die Wendige Quertreiberin umwandelst, neutralisiere eine aktivierte oder ausgelagerte Fähigkeit deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

040/199 R  
HOU · DE ·  SARENA SAFFERY  & © 2017 Wizards of the Coast

**3/1**

**Unheilvolle Sphinx** 



**Kreatur — Sphinx** 

Fliegend  
Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -2/-0 bis zum Ende des Zuges.  
Die erste Sphinx begann zu sprechen, als die zweite Sonne bereits in Stellung war. Zu spät, als dass es noch jemand hätte hören können.

041/199 U  
HOU · DE ·  LARS GRANT-WEST  & © 2017 Wizards of the Coast

**4/4**

**Geübte Kämpferin** 



**Kreatur — Mensch, Krieger** 

Verewigen 4 (4, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie-Mensch-Krieger ohne Manakosten ist. Spiele Verewigen rare eine Hexerei.)  
„Ruhm wartet auf niemanden.“

042/199 R  
HOU · DE ·  CLINT CEARLEY  & © 2017 Wizards of the Coast

**1/1**

**Rätselgestalt** U U

**Verzauberung** U

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du die Rätselgestalt zusätzlich zu ihren anderen Typen bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 Sphinx-Kreatur mit Flugfähigkeit werden lassen.

2 ♣: Hellsicht 1.

044/199 U  
HOU • DE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Seherin des letzten Morgens** U U

**Kreatur – Naga, Kleriker** U

♣ ♣, wirf eine Karte ab: Ein Spieler deiner Wahl legt die obersten drei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

„Die Wahrheit lag die ganze Zeit vor uns. Wir hätten nur hinschauen müssen.“

1/4

044/199 C  
HOU • DE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Gewundene Plänklerin** U U

**Kreatur – Naga, Krieger** U

♣: Die Gewundene Plänklerin erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Verewigen – 3 ♣ ♣, wirf eine Karte ab. (3 ♣ ♣, wirf eine Karte ab, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil; Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie-Naga-Krieger ohne Manakosten ist. Spüle Verewigen wie eine Hexerei.)

2/2

045/199 U  
HOU • DE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Spruchweber-Verewigte** U U

**Kreatur – Zombie, Naga, Zauberer** U

Bravour (Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.)

Pestilenz 2 (Immer wenn diese Kreatur gebötet wird, verliert der verteidigende Spieler 2 Lebenspunkte.)

„Zögert nicht. Wir immer sie einst waren, sie sind es nicht mehr.“  
—Etha, ehemalige Geweihte der Rhet-Saat

2/1

046/199 C  
HOU • DE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Strategische Planung** U U

**Hexerei** U

Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.

„Bolas hat diese Welt erschaffen. Rohes Gewalt wird uns hier nicht weiterbringen.“  
—Jace Beleren

047/199 C  
HOU • DE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Gestreifte Flusschlange** U U

**Kreatur – Schlange** U

Fluchsicher (Diese Kreatur kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)

Umwandlung ♣ (♣, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

Blut ergoss sich in den Luxa und seine Betwohner sahen rot.

5/5

048/199 C  
HOU • DE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Höchster Wille** U U

**Spontanzauber** U

Bestimme eines —

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt ♣.
- Schau dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

049/199 U  
HOU • DE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Schwarmintelligenz** U U

**Verzauberung** U

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kannst du den Zauberspruch kopieren. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

Die Kinder der Heuschrecken-Gottheit waren zahllos und fraßen sich unaufhaltsam durch die Verteidigung der Stadt.

050/199 R  
HOU • DE ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Tragische Lektion** U U

**Spontanzauber** U

Ziehe zwei Karten. Wirf dann eine Karte ab, es sei denn, du bringst ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

Kephis Anhängen suchten nach einem letzten Rätsel, aber alles, was sie hörten, waren die verzerrten Laute eines sterbenden Gottes.

051/199 C  
HOU • DE ™ & © 2017 Wizards of the Coast



**Unesh, oberste Pecorasphinx** 



**Legendäre Kreatur – Sphinx** 

Fliegend

Sphinx-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken 2 weniger.

Immer wenn Unesh, oberste Pecorasphinx, oder eine andere Sphinx unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, decke die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf. Ein Gegner zieht diese Karten auf zwei Haufen auf. Nimm sie Karten des einen Haufens auf deine Hand und lege die anderen auf deinen Friedhof.

053/199 H  
HOU-DE  ADRIAN MAIRZAK                           







**Plage der Gifte** 



**Spontanzauber** 

Lege drei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher verliert 3 Lebenspunkte, es sei denn, er opfert eine andere bleibende Karte, die kein Land ist, oder wirft eine Karte ab.

*Der Stachel der Skorpion-Gottheit verströmt Gift, das sowohl Körper als auch Geist zersetzt.*

079/199 C  
HOU • DE  JOHAN BOER 

**Verderbte Manifestation** 



**Kreatur – Schrecken** 

Die Verderbte Manifestation erhält +1/+0 für jede Karte mit Umwandlung in deinem Friedhof.

Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

*Die Glyphen verströmen dunkle Magie und entfesseln in den Töten einen unstillbaren Bluturst.*

080/199 U  
HOU • DE  JASON FELIX  0/4

**Ohne Schwachpunkt** 



**Spontanzauber** 

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. (Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht. Falls ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, wird sie dennoch auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.)

Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

081/199 C  
HOU • DE  ALEX ROSTAD 

**Verdammtes Kamel** 



**Kreatur – Zombie, Kamel** 

Wenn das Verdammte Kamel stirbt und falls du eine Wüste kontrollierst oder sich eine Wüste-Karte in deinem Friedhof befindet, wirft ein Spieler deiner Wahl eine Karte ab.

*„Fass es nicht an. Du weißt nicht, wo es schon überall war.“*

082/199 C  
HOU • DE  DAN SCOTT  2/1

**Aufscheuern** 



**Spontanzauber** 

Bestimme eines —

- Aufscheuern fügt einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.
- Zerstört ein Artefakt deiner Wahl.

*Die Wüste ist eine hungrige Bestie, die sowohl Fleisch als auch Knochen verschlingt.*

083/199 U  
HOU • DE  TOMAS DE RO 

**Klingenswirbel** 



**Spontanzauber** 

Lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Der Klingenswirbel fügt dem Beherrscher der Kreatur 2 Schadenspunkte zu.

*Sannu kämpfte sich durch die Horden der Untoten und schrieb die Namen all ihrer Saatgefahrten, die gefallen waren.*

084/199 C  
HOU • DE  ANN STENAUER 

**Feuerfaust-Minotaurus** 



**Kreatur – Minotaurus, Zauberer** 

Erstschlag

1 , wirf eine Karte ab: Der Feuerfaust-Minotaurus erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

*„Es gibt kein Jenseits. Weder für dich, noch für mich. Also überleg dir gut, ob du dich mir in den Weg stellen willst.“*

085/199 U  
HOU • DE  MATT STEWART  2/1

**Chandras Niederlage** 



**Spontanzauber** 

Chandras Niederlage fügt einer roten Kreatur oder einem roten Planeswalker deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Falls jene bleibende Karte ein Chandra-Planeswalker ist, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

*„Feuer? Ist das dein einziger Trick, Chandra?“  
— Nicol Bolas*

086/199 U  
HOU • DE  JUSTIN YANKE 

**Chaosmaul** 



**Kreatur – Teufelsbraten** 

Wenn das Chaosmaul ins Spiel kommt, fügt es jeder anderen Kreatur 3 Schadenspunkte zu.

*Das einzig wirksame, wenn auch etwas unhandliche Mittel bei einer Sandeumrplage.*

087/199 R  
HOU • DE  STEVE ANZILE  6/6



**Durchbrechen** 



**Hexerei** 

Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. Ziehe eine Karte.

*„Wir müssen aus der Stadt raus, Djeru! Zusammen – niemand wird zurückgelassen!“*  
—Samar, ehemalige Gezeitin der Ith-Saat

088/199 C  
HOU · DE ·  Matti Steinhart  & © 2017 Wizards of the Coast

**Trotzender Khenra** 



**Kreatur – Schakal, Krieger** 

*Manche glauben, der Tod der Götter und die Zerstörung Naktamuns wären eine abschließende Prüfung. Andere dachten, dass der Gott-Pharao gestorben sei. Nur wenige zogen überhaupt in Erwägung, dass sie von Anfang an betrogen worden waren.*

089/199 C  
HOU · DE ·  Dario Pisuano  & © 2017 Wizards of the Coast

2/2

**Erdstoß-Khenra** 



**Kreatur – Schakal, Krieger** 

Elle

Wenn der Erdstoß-Khenra ins Spiel kommt, kann eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke kleiner oder gleich der Stärke des Erdstoß-Khenras in diesem Zug nicht blocken.

*Verewigen                    *





**Durchbohrender Treffer** 2 2

**Hexerei**

Der Durchbohrende Treffer fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

„Wir haben unsere eigenen Götter sterben sehen. Warum nicht auch diese?“  
—Samut, ehemalige Gewichte der Tah-Saat

104/199 C  
HOU · DE · ERIC DECKMANN

™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Sandbestie** 3 2

**Kreatur – Bestie**

Wenn die Sandbestie ins Spiel kommt und falls du eine Wüste kontrollierst oder sich eine Wüste-Karte in deinem Friedhof befindet, kannst du die Sandbestie einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zufügen lassen.

Das sprichwörtliche Sandkorn, das dem Kamel den Rücken brach.

3/3

107/199 U  
HOU · DE · ALBION MILLER

™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Dorneneidechse** 2 2

**Kreatur – Eidechse**

Bravour (Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.)  
Die Dorneneidechse hat Ersts Schlag, solange sie angreift.

Viele, die der Verüstlung Nabatanns entkommen waren, starben wenig später in den Fängen der Bestien der Splitterwüste.

2/2

108/199 C  
HOU · DE · JAMES PACE

™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Wildfeuer-Verewigter** 3 2

**Kreatur – Zombie, Schakal, Kleriker**

Peistlenz 4 (Immer wenn diese Kreatur geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler 4 Lebenspunkte.)  
Immer wenn der Wildfeuer-Verewigter angreift und nicht geblockt wird, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

1/4

107/199 B  
HOU · DE · MAGALI WILLENDT

™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Überraschungsangriff** 2 1

**Spontanzauber**

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

„Wer sein Leben lang Raubtiere beobachtet, der schnappt ein paar Tricks auf.“

110/199 C  
HOU · DE · RAY WALKER

™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Begraben von Sand** 2 1

**Hexerei**

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.  
Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)  
Nissa konnte das Flüstern das Landes noch hören, auch wenn es schwach und kraftlos war.

111/199 C  
HOU · DE · MAGALI WILLENDT

™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Bitterbogen-Scharfschützen** 2 1

**Kreatur – Schakal, Bogenschütze**

Wachsamkeit, Reichweite  
„Vergiss nicht, Bruder, ihre Schwachstelle sind die Augen.“  
„Ich habe es nicht vergessen.“

4/4

112/199 C  
HOU · DE · BEAM STEZ

™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Jünger der Stärke** 2 1

**Kreatur – Naga, Zauberer**

4 ♦ Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

Als Rhonas starb, übertrug er seine letzten Kräfte auf seine Anhänger – das Geschenk eines Gottes, der als unbezwingbar galt.

3/2

113/199 U  
HOU · DE · YOUNG-HAN HAN

™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Wahrsagerin der Dünen** 2 1

**Kreatur – Naga, Kleriker**

1, tappe eine ungetappte Wüste, die du kontrollierst: Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.  
Einst war die Wüste ein Ort des Schreckens. Nach dem Fall Naktamius ist sie die letzte Zuflucht.

2/3

114/199 U  
HOU · DE · MAX YIN

™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Ausgehungerter Streuner**

**Kreatur – Katze**

Wenn der Ausgehungerte Streuner stirbt, ziehe eine Karte.

*Manchmal bleibt einem nichts anderes übrig, als die Hand zu fressen, die einen füttert.*

115/199 C  
HOU-DE Ben Woortzer **1/3**

**Sandkrageneidechse**

**Kreatur – Eidechse**

**1 ♣:** Die Sandkrageneidechse erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

*Die Tränmer von Rhonas' Monument verströmen noch immer seine Kraft.*

116/199 C  
HOU-DE Zeebroek Chen **1/1**

**Gabe der Stärke**

**Spontanzauber**

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 und Reichweite bis zum Ende des Zuges.

*„Rhonas ist tot, aber seine Lehren leben weiter.“*

117/199 C  
HOU-DE Kieran Yanner **1/1**

**Lauernde Naga**

**Kreatur – Naga, Krieger**

*Es mag nicht die ehrbarste Art sein zu kämpfen, aber ehrbar und effektiv gehen nur selten Hand in Hand.*

118/199 C  
HOU-DE Filip Brubaker **3/3**

**Bewahrerin der Hoffnung**

**Kreatur – Mensch, Druiden**

**1 ♣:** Enttappe ein Land deiner Wahl.

**1 ♣:** erschöpfe die Bewahrerin der Hoffnung: Enttappe zwei Länder deiner Wahl. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappungszugs.)*

*Nicht jeder war gewillt, sein Heim zu verlassen. Egal, wie toernig davon übrig war.*

119/199 C  
HOU-DE Magali Villeneuve **2/2**

**Stunde der Verheißung**

**Hexerei**

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Länderkarten; binde sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek. Falls du dann drei oder mehr Wüsten kontrollierst, erzeuge zwei 2/2 schwarze Zombie-Kreaturenspielsteine.

*Das Hohma fiel und die Schrecken der Spaltertwiste erhoben sich.*

120/199 R  
HOU-DE Stephan Lammers Jonas De Bo **2/2**

**Ungebrochener Lebenswille**

**Spontanzauber**

Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu. Falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, erhältst du stattdessen 8 Lebenspunkte dazu.

*„Wer glaubt, dies wäre eine letzte Prüfung durch den Gott-Planar, der kämpfe mit mir. Wer glaubt, dass er uns alle betrogen hat, DER KÄMPFE MIT MIR!“*

*—Samut, ehemalige Geweihte der Tah-Saat*

121/199 C  
HOU-DE Balazs **1/1**

**Majestätischer Myriarch**

**Kreatur – Chimäre**

Stärke und Widerstandskraft des Majestätischen Myriarchen sind gleich der doppelten Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

Falls du zu Beginn jedes Kampfes eine Kreatur mit Flugfähigkeit kontrollierst, erhält der Majestätische Myriarch Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges. Das Gleiche gilt für Erstschlag, Doppelschlag, Todesberührung, Eile, Fluchtbarkeit, Unersorbbarkeit, Lebensverknüpfung, Bedrohlichkeit, Reichweite, Wachsamkeit sowie das Verursachen von Trampelschaden.

122/199 R  
HOU-DE Randy Kolar **1/1**

**Nissas Niederlage**

**Hexerei**

Zerstöre einen Wald, eine grüne Verzauberung oder einen grünen Planeswalker deiner Wahl. Falls jene bleibende Karte ein Nissa-Planeswalker war, ziehe eine Karte.

*„Die Seele dieser Welt ist tot, Nissa. Aber keine Sorge, du wirst ihr bald Gesellschaft leisten.“*

*—Trincol Bolas*

123/199 R  
HOU-DE Kieran Yanner **1/1**



**Oasen-Ritualist** 3

**Kreatur – Naga, Druid**

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.  
 ☉, erschöpfe den Oasen-Ritualist: Erhöhe deinen Manavorrat um zwei Mana, genau einer beliebigen Farbe. (Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)  
 „Das Ende ist es nur, wenn wir aufgeben.“

124/199 C  
 HOU-DE ☉ ITOI HIRAZI

2/4

**Niederreiten** 3

**Hexerei**

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.  
 „Bis zum Horizont und noch viel weiter!“  
 —Khemses, Streitwagenlenkerin

125/199 U  
 HOU-DE ☉ CRAIG SPEARING

2/2

**Herrscher des Rudels** 2

**Kreatur – Katze**

Der Herrscher des Rudels erhält +1/+1 für jede andere Katze, die du kontrollierst.  
 \*, ☉, erschöpfe den Herrscher des Rudels: Erzeuge zwei 1/1 weiße Katze-Kreaturenpielsteine mit Lebensverknüpfung. (Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)

126/199 R  
 HOU-DE ☉ RYAN YEE

2/2

**Steinbruch-Käfer** 4

**Kreatur – Insekt**

Wenn der Steinbruch-Käfer ins Spiel kommt, kannst du eine Länderkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.  
 „Die Ruinen der Vergangenheit sind der Acker, auf dem die Zukunft gedeiht.“  
 —Sokar, ehemalige Geweihte der Tah-Saat

127/199 U  
 HOU-DE ☉ MIKE BURNS

4/5

**Tobendes Flusspferd** 4

**Kreatur – Flusspferd**

Verursacht Trampelschaden  
 Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)  
 „Respekt verdient man sich durch Taten – oder die Fähigkeit, andere in Stücke zu beißen.“  
 —Sana, ehemalige Geweihte der Ahm-Saat

128/199 C  
 HOU-DE ☉ ALAN MITZER

5/6

**Ramunap-Ausgräberin** 2

**Kreatur – Naga, Kleriker**

Du kannst Länderkarten aus deinem Friedhof spielen.  
 „Die Welt endet nicht mit dem Untergang Naktamuns.“

129/199 R  
 HOU-DE ☉ MARK BEHN

2/3

**Ramunap-Hydra** 3

**Kreatur – Ophis, Hydra**

Wachsamkeit, Reichweite, verursacht Trampelschaden  
 Die Ramunap-Hydra erhält +1/+1, solange du eine Wüste kontrollierst.  
 Die Ramunap-Hydra erhält +1/+1, solange sich eine Wüste-Karte in deinem Friedhof befindet.

130/199 R  
 HOU-DE ☉ MIKE BURNS

3/3

**Unverwüstlicher Khenra** 4

**Kreatur – Schakal, Zauberer**

Wenn der Unverwüstliche Khenra ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges +X+X erhalten lassen, wobei X gleich der Stärke des Unverwüstlichen Khenras ist.  
 Verewigen 4 (4, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von dir ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie-Schakal-Zauberer ohne Manakosten ist. Spiele Verewigen wie eine Hexerei.)

131/199 R  
 HOU-DE ☉ STEVEN YESSIER

2/2

**Rhonas' letztes Aufbäumen** 4

**Hexerei**

Erzeuge einen 5/4 grünen Ophis-Kreaturenspielstein. Länder, die du kontrollierst, enttappen nicht während deines nächsten Enttappsegments.  
 Rhonas' unbesiegbare Wille lebt in seinen Geschöpfen weiter.

132/199 R  
 HOU-DE ☉ WYNTHA NEZZON

2/2

**Rhonas' Getreue** U U

**Kreatur – Mensch, Krieger** U

Du kannst Rhonas' Getreue erschöpfen, sowie sie angreift. Wenn du dies tust, erhält sie +1/+1 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden. *(Eine erschöpfte Kreatur entpuppt sich während deines nächsten Entpuppungszugs.)*  
*„Macht mal Platz.“*

133/199 C  
 HOU-DE BEAM SELS ™ & © 2017 Wizards of the Coast

2/2

**Klapperschlangen-Naga** U U

**Kreatur – Naga, Krieger** U

Solange du eine Wüste kontrollierst oder sich eine Wüste-Karte in deinem Friedhof befindet, erhält der Klapperschlangen-Naga +1/+0 und verursacht Trampelschaden.  
*„Betrachte das Land als deinen Feind und du hast einen übermächtigen Gegner. Betrachte es als Freund, und du hast einen unermüdbaren Verbündeten.“*  
*—Nissa Revane*

134/199 C  
 HOU-DE VICTOR ADAMI MINGEZ ™ & © 2017 Wizards of the Coast

3/2

**Sichtwurm** U U U

**Kreatur – Wurm** U

Verursacht Trampelschaden  
 Wenn der Sichtwurm ins Spiel kommt, wende Helllicht 3 an und decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten der aufgedeckten Karte dazu.  
*„Die Würmer haben Rhonas' Monument zurückerobert. Unsere Zeit hier ist vorbei.“*  
*—Arum, Weisrin der Managorie*

135/199 U  
 HOU-DE NOEL BURBANK ™ & © 2017 Wizards of the Coast

7/7

**Beharrlicher Jäger** U U U

**Kreatur – Krokodil** U

Solange eine Kreatur mindestens eine -1/-1-Marke auf sich liegen hat, hat der Beharrliche Jäger Wachsamkeit und Todesberührung.  
*Die Krokodile der Splittervoiste, lange Zeit nur untotes Fleisch gewohnt, strömten auf der Suche nach frischer Beute nach Naktaman.*

136/199 U  
 HOU-DE SEIZOHO CHEN ™ & © 2017 Wizards of the Coast

4/4

**Lasst die Bestien los** U U U

**Hexerei** U

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu X Kreaturenkarten mit umgewandelten Manakosten von jeweils X, die unterschiedliche Namen haben, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.  
*Rhonas' Monument war zerstört. Der Kampf ums Überleben begann erneut.*

137/199 H  
 HOU-DE SEASON DOMINEC ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Blutstromwesen** U U U

**Kreatur – Elementarwesen** U

Fliegend  
 Bravour *(Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.)*  
 Wenn das Blutstromwesen ins Spiel kommt, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek legen.

138/199 U  
 HOU-DE VICTOR TROY ™ & © 2017 Wizards of the Coast

2/2

**Die Heuschrecken-Gottheit** U U U U

**Legendäre Kreatur – Gott** U

Fliegend  
 Immer wenn du eine Karte ziehst, erzeuge einen 1/1 blauen und roten Insekt-Kreaturenstein mit Flügelfähigkeit und Eile.  
 2 ♣ ♣: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.  
 Wenn die Heuschrecken-Gottheit stirbt, bringe sie zu Beginn des nächsten Endeszugs auf die Hand ihres Besitzers zurück.

139/199 M  
 HOU-DE LEIS LALAMOND ™ & © 2017 Wizards of the Coast

4/4

**Nicol Bolas, Gott-Pharao** U U U U U

**Planeswalker – Bolas** U

+2 Ein Gegner deiner Wahl schiebt Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Karte ins Exil schiebt, die kein Land ist. Bis zum Ende des Zuges kannst du jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.  
 -1 C Jeder Gegner schiebt zwei Karten aus seiner Hand ins Exil.  
 -4 Nicol Bolas, Gott-Pharao, fligt eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, oder einem Gegner deiner Wahl 7 Schadenspunkte zu.  
 -12 Schicke alle Bibliothek-Karten, die deine Gegner kontrollieren und die keine Länder sind, ins Exil.

140/199 H  
 HOU-DE BARBARO SWANLUND ™ & © 2017 Wizards of the Coast

7

**Obelisk-Spinne** U U U

**Kreatur – Spinne** U

Reichweite  
 Immer wenn die Obelisk-Spinne einer Kreatur Kampfschaden zufügt, lege eine -1/-1-Marke auf jene Kreatur.  
 Immer wenn du eine oder mehrere -1/-1-Marken auf eine Kreatur legst, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

141/199 U  
 HOU-DE YU-YU TANG ™ & © 2017 Wizards of the Coast

1/4



**Entschlossene Überlebende** 



**Kreatur – Mensch, Krieger**

Du kannst die Entschlossenen Überlebenden erschöpfen, sowie sie angreifen. (Sie *entappan* nicht während deines nächsten *Entsappungs*.) Immer wenn du eine Kreatur erschöpfst, fügen die Entschlossenen Überlebenden jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

„Wir gehören nicht mehr zur Saat. Erntet soanders.“

142/199 U  
HOU-DE      **3/3**

**Fluss-Wiedehopf** 



**Kreatur – Vogel**

**Fliegend**

**3 ♣ ♣**: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte.

„Selbst der Gesang der Vögel hat seine Fröhlichkeit verloren.“

—Sana, ehemalige Geweihte der Ahn-Saat

143/199 U  
HOU-DE      **1/3**

**Samut die Geprüfte** 



**Planeswalker – Samut**

**1 ♣**: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

**2 ♣**: Samut die Geprüfte fügt 2 Schadenspunkte zu, deren Aufhebung auf ein oder zwei Kreaturen und/oder Spieler deiner Wahl du bestimmst.

**7 ♣**: Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Kreaturen- und/oder Planeswalkerarten, bringe sie ins Spiel und mache dann deine Bibliothek.

144/199 M  
HOU-DE      **4**

**Die Skarabäen-Gottheit** 



**Legendäre Kreatur – Gott**

Zu Beginn deines Versorgungsgemts verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du wendest Heilslicht an, wobei X gleich der Anzahl an Zombies ist, die du kontrollierst.

**3 ♣**: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Spiel. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie ist.

Wenn Die Skarabäen-Gottheit stirbt, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurück.

144/199 M  
HOU-DE      **5/5**

**Die Skorpion-Gottheit** 



**Legendäre Kreatur – Gott**

Immer wenn eine Kreatur, auf der mindestens eine -1/-1-Marke liegt, stirbt, ziehe eine Karte.

**1 ♣**: Lege eine -1/-1-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl.

Wenn Die Skorpion-Gottheit stirbt, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurück.

144/199 M  
HOU-DE      **6/5**

**Enfesselte Mumie** 



**Kreatur – Zombie**

**1 ♣**: Ein angreifender Zombie deiner Wahl erhält Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

**1 ♣**: Ein angreifender Zombie deiner Wahl erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

„Wir haben die Kontrolle verloren.“

—Elekth, Wächzer der Einbalsamierung

147/199 U  
HOU-DE      **2/3**

**Feld** 



**Spontanzauber**

Zerstöre eine angreifende oder blockende Kreatur deiner Wahl.

**Hexerei**  Nachhall (*Wirke dessen Zauberspruch nur auf die Kreatur deiner Wahl*). Schicke ihn danach ins Spiel.

**Markt**  Zieh zwei Karten und wirf dann zwei Karten ab.

149/199 U  
HOU-DE     

**Anheimfallen** 



**Spontanzauber**

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

**Verwesendheit**  Nachhall (*Wirke dessen Zauberspruch nur auf die Kreatur deiner Wahl*). Ein Gegner deiner Wahl wird zwei Karten ab.

**Hexerei**  Nachhall (*Wirke dessen Zauberspruch nur auf die Kreatur deiner Wahl*). Schicke ihn danach ins Spiel.

149/199 U  
HOU-DE     

**Anspruch** 



**Hexerei**

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

**Hexerei**  Nachhall (*Wirke dessen Zauberspruch nur auf die Kreatur deiner Wahl*). Schicke ihn danach ins Spiel.

**Ruhm**  Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 und Elle bis zum Ende des Zuges.

150/199 U  
HOU-DE     

**Ringen** 



**Spontanzauber** 

Ringen fügt einer Kreatur deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Länder kontrollierst.

**Hexerei** 

Nachhall: *(Wirke diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof, Schicke ihn danach im Exil.)* Jeder Spieler mischt seinen Friedhof in seine Bibliothek.

**Überleben** 



157/199 U  
HOU • DE •  ERIC DESCHAMPS

**Berufung** 



**Hexerei** 

Bis zum Ende des Zuges verursacht eine Kreatur deiner Wahl Trauerschaden und erhält +X+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

**Hexerei** 

Nachhall: *(Wirke diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof, Schicke ihn danach im Exil.)* Typen bis zu zwei Kreaturen können nicht, die einen Gegner kontrollieren, einen Schaden erleiden, es sei denn, sie sind in deinem Besitz.

**Antwortfäll** 



152/199 U  
HOU • DE •  JASON BAINVILLE

**Überlassen** 



**Spontanzauber** 

Bringe eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten deiner Wahl, die du besitzt, auf deine Hand zurück.

**Zufall** 



**Hexerei** 

Nachhall: *(Wirke diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof, Schicke ihn danach im Exil.)* Wirf eine beliebige Anzahl an Karten ab und ziehe eine Karte aus dem Entsprechend viele Karten.

151/199 R  
HOU • DE •  DAN SCOTT

**Wissen** 



**Hexerei** 

Hellsicht 3.

**Hexerei** 

Nachhall: Schenke dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie ins Spiel nehmen, wenn eine Kreaturweiser ist. Falls du dies nicht tust, nimm sie auf deine Hand.

**Glauben** 



154/199 R  
HOU • DE •  DALLAN

**Zermahlen** 



**Hexerei** 

Lege je eine -1/-1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

**Hexerei** 

Nachhall: *(Wirke diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof, Schicke ihn danach im Exil.)* Schicke eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl auf deinen Friedhof mit Markern.

**Staub** 



150/199 R  
HOU • DE •  ROSS REAS

**Verweigern** 



**Spontanzauber** 

Verweigern fügt dem Beherrscher eines Zauberspruchs deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten jenes Zauberspruchs zu.

**Spontanzauber** 

Nachhall: *(Wirke diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof, Schicke ihn danach im Exil.)* Kopiere einen Spontanzauber deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

**Kooperieren** 



156/199 R  
HOU • DE •  YONKAT GTON

**Getrieben** 



**Hexerei** 

Bis zum Ende des Zuges verursachen Kreaturen, die du kontrollierst, Trauerschaden und erhalten. Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte."

**Hexerei** 

Nachhall: Bis zum Ende des Zuges können Kreaturen, die du kontrollierst, Bestandteile von Kreaturen deiner Wahl in deine Bibliothek aufnehmen, wenn sie Kampfschaden zufügt wert. Auf diese Weise können sie sich selbst heilen.

**Verzweiflung** 



157/199 R  
HOU • DE •  WYRON NELSON

**Verlassener Sarkophag** 



**Artefakt** 

Du kannst Karten mit Umwandlung, die keine Länder sind, aus deinem Friedhof wirken.

Falls eine Karte mit Umwandlung von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt würde, ohne dass sie umgewandelt wurde, schicke sie stattdessen ins Exil.

*Was einst ruhte, ruht nicht mehr.*

**Artefakt** 



158/199 R  
HOU • DE •  DALLAN

**Krummstab der Verdammnis** 



**Artefakt** 

1, : Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.

1, : schicke den Krummstab der Verdammnis ins Exil; Schicke alle Karten aus allen Friedhöfen ins Exil.

*Der Gott-Pharao hat es gegeben;  
Der Gott-Pharao hat es genommen.*

**Artefakt** 



158/199 U  
HOU • DE •  BIN MALZ



**Dolch der Ehrenhaften** 2

**Artefakt – Ausrüstung**

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0 und hat Pestilenz 1. (Immer wenn sie geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler 1 Lebenspunkt.)

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

162/199 U  
HOU-DE © TOMMY ARNOLO

**Gabe des Gott-Pharaos** 1

**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.

161/199 R  
HOU-DE © TITUS LINTNER

**Steinerne Abscheulichkeit** 3

**Artefaktkreatur – Schrecken**

Immer wenn die Steinerne Abscheulichkeit angreift, schicke eine Karte deiner Wahl aus dem Friedhof des verteidigenden Spielers ins Exil.

*Die Statue diente einst als Warnung – wechsele eine Ironie.*

162/199 C  
HOU-DE © SCOTT KREIBER

**Leerwandler** 5

**Artefaktkreatur – Golem**

Der Leerwandler kostet beim Wirken für jede Karte, die du in diesem Zug umgewandelt oder abgeworfen hast, 2 weniger.

**Umwandlung** 2 (2: wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

Der Leerwandler durchstreift die Splitterwüste auf der Suche nach dem, was ihm einst vervollständigt hatte.

163/199 R  
HOU-DE © ANTHONY RUIBRO

**Manalith** 3

**Artefakt**

☛ Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

*„Auch wenn das Jenseits, die Stadt und sogar der Gott-Pharao selbst nur Lügen waren, die Ideale unserer Götter bleiben wahr.“*  
—Djeru, ehemaliger Geweihter der Tah-Saat

164/199 C  
HOU-DE © BILLY YEE

**Wundersamer Spiegel** 3

**Artefakt**

2: Der Wundersame Spiegel wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie eines Artefakts, einer Kreatur, einer Verzauberung oder eines Landes deiner Wahl.

*Manche Spiegel zeigen einem nicht, wer man ist, sondern was man begehrt.*

162/199 R  
HOU-DE © CHRIS TISLEWING

**Pyramide der Abenddämmerung** 2

**Artefakt**

Die Pyramide der Abenddämmerung kommt mit drei Ziegelmarken ins Spiel.

2, ☛: entferne eine Ziegelmarke von der Pyramide der Abenddämmerung: Ziehe eine Karte.

2, ☛: Hellsicht 1.

*Viele Jahrzehnte, um sie zu erbauen. Wénige Stunden, um sie zu zerstören.*

164/199 U  
HOU-DE © JONAS DE RO

**Amulett des Reisenden** 1

**Artefakt**

1, opere das Amulett des Reisenden: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, zeige sie offen vor und nimm sie auf deine Hand. Mische danach deine Bibliothek.

*„Folge deinem Herzen und du wirst dich nie verlaufen. Oder folge einfach diesem Amulett.“*  
—Pyramun, ehemaliger Geweihter der Nef-Saat

167/199 C  
HOU-DE © MARCO RIZZO

**Mauer der vergessenen Pharaonen** 2

**Artefaktkreatur – Mauer**

Verteidiger

☛ Die Mauer der vergessenen Pharaonen fügt einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du eine Wüste kontrollierst oder sich eine Wüste-Karte in deinem Friedhof befindet.

168/199 C  
HOU-DE © SCOTT KREIBER

### Krypta der Verewigten



Land

Wenn die Krypta der Verewigten ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.

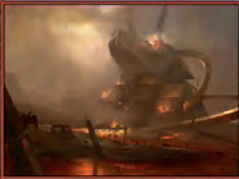
1, ☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉, ☉ oder ☉.

*Die Toten kamen als Ehrenhafte und gingen als Verewigte.*

169/199 U  
HOU - DE: TITUS LENTER

™ & © 2017 Wizards of the Coast

### Wüste der Inbrünstigen



Land – Wüste

Die Wüste der Inbrünstigen kommt getappt ins Spiel.

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.

Umwandlung 1 ☉ (1 ☉, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

170/199 C  
HOU - DE: TITUS LENTER

™ & © 2017 Wizards of the Coast

### Wüste der Vielgriesenen



Land – Wüste

Die Wüste der Vielgriesenen kommt getappt ins Spiel.

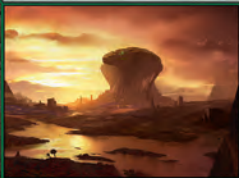
☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.

Umwandlung 1 ☉ (1 ☉, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

171/199 C  
HOU - DE: IONAS DE RO

™ & © 2017 Wizards of the Coast

### Wüste der Unbezwingbaren



Land – Wüste

Die Wüste der Unbezwingbaren kommt getappt ins Spiel.

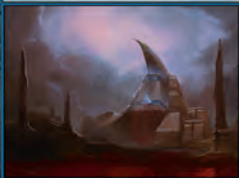
☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.

Umwandlung 1 ☉ (1 ☉, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

172/199 C  
HOU - DE: JAMES PLUCK

™ & © 2017 Wizards of the Coast

### Wüste der Achtsamen



Land – Wüste

Die Wüste der Achtsamen kommt getappt ins Spiel.

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.

Umwandlung 1 ☉ (1 ☉, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

173/199 C  
HOU - DE: CHRISTINE CROSS

™ & © 2017 Wizards of the Coast

### Wüste der Getreuen



Land – Wüste

Die Wüste der Getreuen kommt getappt ins Spiel.

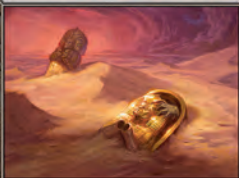
☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.

Umwandlung 1 ☉ (1 ☉, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

174/199 C  
HOU - DE: JAMES PLUCK

™ & © 2017 Wizards of the Coast

### Dünen der Toten



Land – Wüste

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.

Wenn die Dünen der Toten aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt werden, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

*Den Fluch des Umherirrens gab es bereits lange bevor Nicol Bolas Fuß auf Amonkhet setzte.*

175/199 U  
HOU - DE: E. M. GOTT

™ & © 2017 Wizards of the Coast

### Endlose Sande



Land – Wüste

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.

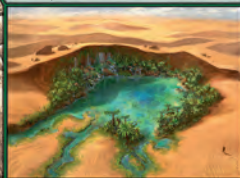
2, ☉: Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil.

4, ☉: opfere die Endlosen Sande: Bringe alle mit den Endlosen Sanden ins Exil geschickten Kreaturenkarten unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.

176/199 R  
HOU - DE: JONAS BEALTY

™ & © 2017 Wizards of the Coast

### Hashep-Oase



Land – Wüste

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.

1 ☉, ☉: opfere eine Wüste: Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

177/199 U  
HOU - DE: IONAS DE RO

™ & © 2017 Wizards of the Coast



**Feindliche Wüste**

Land – Wüste

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.  
2, schicke eine Länderkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Die Feindliche Wüste wird bis zum Ende des Zuges zu einer 3/4 Elementarwesen-Kreatur. Sie ist immer noch ein Land.  
*Amonkhet's Wüsten dürstet es nach Blut.*

174/159 B  
HOU - DE ✎ IONAS HASS

**Ifnir-Ödnis**

Land – Wüste

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.  
☉, bezahle 1 Lebenspunkt: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.  
2 ☉☉, ☉, opfere eine Wüste: Lege zwei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

179/159 U  
HOU - DE ✎ IONAS DE RO

**Ipnu-Rinnal**

Land – Wüste

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.  
☉, bezahle 1 Lebenspunkt: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.  
1 ♣, ☉, opfere eine Wüste: Ein Spieler deiner Wahl legt die obersten vier Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

180/159 U  
HOU - DE ✎ JAMES PACE

**Ramunap-Ruinen**

Land – Wüste

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.  
☉, bezahle 1 Lebenspunkt: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.  
2 ☉☉, ☉, opfere eine Wüste: Die Ramunap-Ruinen fügen jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

182/159 U  
HOU - DE ✎ FLOBIAN DE GRIGNOURT

**Knochenwüste**

Land – Wüste

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.  
2, ☉, opfere eine Wüste: Schicke alle Karten aus allen Friedhöfen ins Exil.  
*Erst wenn nur noch Knochen übrig sind, endet der Fluch des Umherirrens und der ewige Schlaf beginnt.*

182/159 B  
HOU - DE ✎ STEVEN BILZEON

**Shedet-Dünen**

Land – Wüste

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.  
☉, bezahle 1 Lebenspunkt: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.  
2 ☉☉, ☉, opfere eine Wüste: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

182/159 U  
HOU - DE ✎ YOUNG-HO HAN

**Lager der Überlebenden**

Land – Wüste

☉: Erhöhe deinen Manavorrat um ☉.  
☉, tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.  
*„Was geschieht nun mit uns?“, fragten sie. Der Wesir dachte nach. „Ich glaube ... Ich glaube, das liegt nun an uns.“*

184/159 C  
HOU - DE ✎ IONAS DE RO

**Ebene**

Standardland Ebene

185/159 L  
HOU - DE ✎ TITUS LINTNER

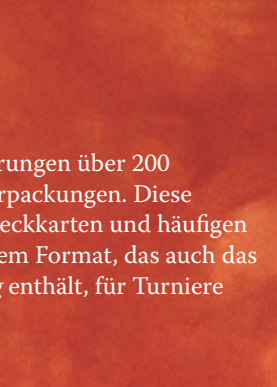
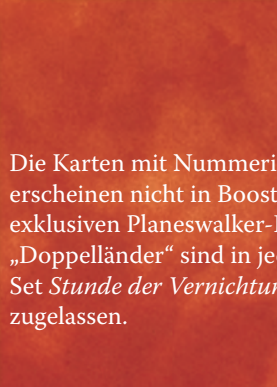
**Insel**

Standardland Insel

186/159 L  
HOU - DE ✎ RICHLAND WENIGT







Die Karten mit Nummerierungen über 200 erscheinen nicht in Boosterpackungen. Diese exklusiven Planeswalker-Deckkarten und häufigen „Doppelländer“ sind in jedem Format, das auch das Set *Stunde der Vernichtung* enthält, für Turniere zugelassen.



**Nissas Zuspruch** 



**Hexerei** 

Durchsuche deine Bibliothek und deinen Friedhof nach einer Karte namens Wald, einer Karte namens Dornenwurzelschemoth und einer Karte namens Nissa, Schöpfungsmagierin. Zeige diese Karten offen vor und nimm sie auf deine Hand. Mische danach deine Bibliothek.

204/199 B  
HOU • DE  TOMMY ARMSTRONG  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Waldlandstrom**



**Land** 

Der Waldlandstrom kommt getappt ins Spiel.

☞: Erhöhe deinen Manavorrat um  oder .

„Bolas' Herrschaft über diese Welt ist nicht absolut. Sieh dich nur mal um.“  
—Nissa Revane

204/199 C  
HOU • DE  FLOBIAN DE GEMMOURT  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Nicol Bolas, der Täuscher** 5  



**Planeswalker — Bolas** 

**+3** ☞: Jeder Gegner verliert 3 Lebenspunkte, es sei denn, er wirft eine Karte ab oder opfert eine bleibende Karte, die kein Land ist.

**-3** ☞: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Ziehe eine Karte.

**-11** ☞: Nicol Bolas, der Täuscher, fügt jedem Gegner 7 Schadenspunkte zu. Du ziehst sieben Karten.

5

205/199 H  
HOU • DE  STEVEN WELBY  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Wespe des bitteren Endes** 



**Kreatur — Insekt, Schrecken** 

Fliegend

Immer wenn du einen Bolas-Planeswalker-zauber wirkst, kannst du die Wespe des bitteren Endes opfern. Falls du dies tust, zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

*Als die zweite Sonne ihren prophezeiten Platz am Himmel einnahm, verkündete das Surren tausender Flügel die Ankunft von Nicol Bolas.*

2/1

206/199 U  
HOU • DE  TOMASZ TRZASKA  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Zelot des Gott-Pharaos** 



**Kreatur — Minotaurus, Bogenschütze** 

4 ☞: Der Zelot des Gott-Pharaos fügt einem Gegner deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

*Die treuesten Anhänger des Gott-Pharaos zögerten keine Sekunde, ihm nachzueifern.*

4/3

207/199 C  
HOU • DE  GABOR SZERZAI  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Antlitz des Bolas** 



**Artefakt** 

Wenn das Antlitz des Bolas ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Nicol Bolas, der Täuscher, durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

☞: Erhöhe deinen Manavorrat um   oder .

208/199 R  
HOU • DE  TINS LINTNER  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

**Zunder-Öde**



**Land** 

Die Zunder-Öde kommt getappt ins Spiel.

☞: Erhöhe deinen Manavorrat um  oder .

„Diese Welt gehört mir und mit meinem Eigentum verfare ich, wie es mir gefällt.“  
—Nicol Bolas

209/199 C  
HOU • DE  TINS LINTNER  ™ & © 2017 Wizards of the Coast

©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Repräsentiert durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK. Alle Markenzeichen, einschließlich der Namen und einzigartiger Merkmale der Figuren, die Planeswalker-Symbole und die WUBRGCT-Symbole sind Eigentum von Wizards in den USA und anderen Ländern. US-Patent-Nr. RE 37957. Wir empfehlen, die Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren. 300C135600001 EN



# INVOKE THE WILL OF THE GOD-PHARAOH

*Amonkhet Invocations*-Karten, die mit einer niedrigen Häufigkeit in Boosterpackungen zu finden sind, haben eine besondere Premium-Foil-Beschichtung, ihren eigenen Kartenrahmen sowie ein eigenes Erweiterungssymbol. Die Karten 1 – 30 erscheinen in Boosterpackungen zu *Amonkhet™* und zeigen das Pantheon aus fünf Göttern, die während der Abwesenheit des Gott-Pharaos über Amonkhet herrschten. Die Karten 31 – 54 findest du in Boosterpackungen zu *Stunde der Vernichtung*. Diese Karten zeigen das gesamte Ausmaß des Zorns des Gott-Pharaos und das Entfesseln dunkler Magie und schrecklicher Diener auf einer arglosen Welt.



- o 31 Armageddon
- o 32 Capsize
- o 33 Forbid
- o 34 Omniscience
- o 35 Opposition
- o 36 Sunder
- o 37 Threads of Disloyalty
- o 38 Avatar of Woe
- o 39 Damnation
- o 40 Desolation Angel
- o 41 Diabolic Edict
- o 42 Doomsday
- o 43 No Mercy
- o 44 Slaughter Pact
- o 45 Thoughtseize
- o 46 Blood Moon
- o 47 Boil
- o 48 Shatterstorm
- o 49 Through the Breach
- o 50 Choke
- o 51 The Locust God
- o 52 Lord of Extinction
- o 53 The Scarab God
- o 54 The Scorpion God

# TESTE DEIN DECK MIT FREUNDEN

A man and a woman are sitting at a black table in a store, playing Magic: The Gathering. The man is on the right, wearing a blue shirt and a grey vest, looking at his cards. The woman is on the left, wearing a green vest and a black shirt, also looking at her cards. The background shows shelves filled with Magic: The Gathering products. The text "FRIDAY NIGHT MAGIC" is overlaid at the bottom of the image.

FRIDAY NIGHT  
MAGIC

[Wizards.com/FNM](https://www.wizards.com/FNM)

#MTGFNM