

MAGIC
The Gathering[®]

AMONKHET

HANDBUCH

Illus. Aleksí Briclot



EINE GLORREICHE ZIVILISATION

Von Ethan Fleischer, Co-Lead Designer von Amonkhet™

Entdecke die uralte und mächtige Zivilisation von Amonkhet. Die Menschen in diesem fruchtbaren Tal errichten Monumente, um ihre Götter zu ehren und wetteifern um deren Segen. Doch hinter der friedlichen Fassade dieser Gesellschaft lauert Unheilvolles.

Das Amonkhet-Set begann mit einer einfachen Frage: Wie sähe ein von Magic™ inspiriertes, antikes Ägypten aus? Es könnte eine sengend heiße Wüste mit wandelnden Mumien und ehrwürdigen Monumenten sein.



Das klang für den Anfang schon gut, doch wie könnte man die Szenerie noch besser machen? Was, wenn der niederträchtige Planeswalker Nicol Bolas diese Welt regierte? Was, wenn er der Hauptgott des Pantheons wäre? Wie sähe eine in Bolas Sinn erschaffene Welt aus? Sie wäre ein grausamer, gefährlicher Ort voller Lügen und Unterdrückung.



Ein kleines Detail fehlte allerdings noch, um alles abzurunden. Und zwar die blutigen Schlachten, gefochten, um das das Versprechen des Gott-Pharaos auf ein glorreiches Leben im Jenseits zu erhalten ... Die fünf Prüfungen – jede mit einer der 5 Magic Farben assoziiert – geben dieser Gesellschaft und dem Set Struktur.



MECHANIKEN VON AMONKHET

Die Fähigkeiten in Amonkhet sind charakteristisch für die perfekte Gesellschaft eines Gott-Pharao. Unermüdlicher Aufwand wird mit Ruhm belohnt und der Tod ist nur eine weitere Gelegenheit, den höheren Mächten zu dienen. Durch das Spiel mit diesem Set wirst du den Friedhof viel mehr zu schätzen lernen. Zombies stehen nach jeder Runde wieder von den Toten auf und Zauber bekommen eine neue Wirkung, sobald sie ausgesprochen wurden. Fülle dein Deck mit kampferprobten Eingeweihten und furchterregenden Dämonen aus den Wüsten.

Einbalsamieren

Der Gott-Pharao hat dafür gesorgt, dass dich der Tod in Amonkhet nicht vom Dienen abhält. Die neue Fähigkeit Einbalsamieren ermöglicht es Toten, auf das Schlachtfeld zurückzukehren. In diesem Fall wird die Kreaturenkarte aus dem Friedhof ins Exil geschickt. Das Resultat ist großartig: Du erhältst eine Zombiekopie deiner ursprünglichen Kreatur und sie ist bereit für die Schlacht! Und nun verraten wir dir ein kleines Geheimnis: Für jede Karte mit

Einbalsamieren gibt es eine entsprechende Spielsteinkarte.



Nachhall

Kreaturen sind nicht das Einzige, was auf dem Friedhof erscheint, um dein Spiel durcheinanderzubringen. Karten mit Nachhall sind geteilte Karten mit einer neuen Funktion. Beginne mit der oberen Hälfte und spiele sie dann ganz normal von deiner Hand. Spiele danach die untere Hälfte, die du allerdings nur vom Friedhof aus spielen kannst. Du musst nicht beide Hälften im selben Zug spielen, obwohl das ziemlich cool sein kann ...



Umwandlung

Fragt man Geweihte in Amonkhet, wie sie sich für die Schlacht rüsten, sagen sie, dass man die richtige Waffe zur richtigen Zeit benötigt. Magic Spiele sind da nicht anders. Du benötigst die richtige Karte zur richtigen Zeit und Umwandeln kann dir dabei helfen. Diese Rückgabemechanik lässt dich für einen bestimmten Preis die Karte wieder abwerfen und eine neue Karte ziehen. Das Umwandeln bietet dir große Flexibilität. Oft benötigst du die Karte, aber manche Situationen erfordern etwas Anderes.



Erschöpfen

Um sich von anderen Geweihten abzugrenzen und vor ihnen Ehre zu erlangen geben sich einige von Amonkhet's kühnsten Kriegern einfach mehr Mühe als andere. Damit sie diesen Kampfgeist nutzen können, verfügen manche Kreaturen über eine Fähigkeit, die es ihnen erlaubt, ihre Feinde zu erschöpfen, sobald sie angreifen. Der maximale Aufwand wird zu einigen großartigen Effekten führen, allerdings sind die Krieger dann selbst auch erschöpft. Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments. Trotzdem wird es Situationen geben, in denen die Boni, die du durch erschöpfende Attacken erhältst, es wert sind, deiner Kreatur eine Runde

DIE TOP TEN COOLSTEN AMONKHET KARTEN

Von Bryan Hawley, Magic Designer

1. NISSA, HÜTERIN DER ELEMENTE

Jedermanns Lieblingsmagierin kehrt mit einer Vielzahl an neuen Tricks zurück, die sich sowohl auf blau als auch grün ausweiten. Sie ist außerdem die erste Planeswalker-Karte mit einem X in ihren Kosten. Egal, ob sie mit einer oder neun Loyalitäten kommt, Nissa gibt dir einige Optionen an die Hand.



2. KEFNET DER ACHTSAME

Die Götter Amonkhets sind greifbarer als andere Götter, die wir bereits in Magic gesehen haben und jeder hat eine Eigenschaft, die er besonders wertschätzt. Als Gott des Wissens bietet Kefnet einen konstanten Strom an Ressourcen und kann sehr hart zuschlagen, wenn du in sein Schema fällt.



3. PRÜFUNG DES ZUSAMMENHALTS

Was ist noch aufregender als dein gesamtes Team zu verbessern? Es wieder zu tun! Mit genug Mana, Prüfungen und Kartuschen kann man extrem mächtige Züge gestalten.



4. LILIANA, REGENTIN DES TODES

Amonkhet ist der perfekte Ort für Liliana. Eine auf den Tod fixierte Gesellschaft, in der es von Zombies nur so wimmelt? Liliana erschafft Horden von Zombies, während sie Ressourcen bereitstellt für... naja, mehr Zombies!



5. NIEMALS WIEDERKEHREN

Durch Nachhall erhältst du einen zusätzlichen Effekt in deinen Zaubern, nachdem du sie ausgesprochen hast, oder lässt sie vorbeiziehen, wenn sie durch andere Wege auf deinen Friedhof gelangt sind. Oft gehen die beiden Hälften Hand in Hand. Wenn du beispielsweise Niemals gespielt hast, verfügst du garantiert auch über eine Wiederkehren-Karte!



6. WIE VORHERGESAGT

Egal, ob Wie Vorhergesagt deinen Zug bestimmt oder Gegenzauber bereithält, während du ausgetappt bist: Nach ein paar Runden liegt dir die Welt dank dieser Karte zu Füßen.

7. RUHMBRINGER

Als Schrecken der Arena ist der Ruhmbringer eine Macht, mit der man immer rechnen muss. Es ist ein ziemlich guter Deal, eine zukünftige Attacke aufzugeben, um im Gegenzug eine der gegnerischen Kreaturen zu verbrennen.



8. VEREHRTE HYDRA

Einbalsamieren wird normalerweise genutzt, um einer Kreatur eine Zugabe zu ermöglichen. Die Verehrte Hydra bittet aber förmlich darum, nicht auf die Warteliste gesetzt zu werden, sondern früh im Spiel brüllend auf den Friedhof zu kommen. Wenn es dir irgendwie gelingt, sie in den ersten paar Runden auf den Friedhof zu bringen, erhältst du einen 6/6 Trampler für nur vier Mana.

9. ABTRÜNNIGER DIENER

Die Zombies Amonkhet's haben viele Aufgaben und eine von ihnen ist es definitiv, dir einen Vorteil zu verschaffen. Ein schwarz-weißes Zombiedeck ist üblicherweise schnell und aggressiv und der Abtrünnige Diener eine gute Wahl, um letzte Schadenspunkte auszuteilen, wenn dein Angriff gerade abebbt.



10. WEGBEREITENDE GEWEIHTE

Als eine eher unübliche Manakreatur kann die Wegbereitende Geweihte keinen endlosen Strom an Ressourcen bereitstellen, was allerdings etwas Gutes ist! Durch das Verheizen der -1/-1 Marken beendet sie irgendwann ihr Land-imitierendes Leben und wird zu der Angreiferin, die sie immer sein wollte.



DIE WELT VON AMONKHET

Amonkhet ist eine Welt unendlicher Wüsten, bevölkert von marodierenden Mumien, gefräßigen Sandwürmern, bössartigen Dämonen. Sie ist ein Hort unvorstellbaren Terrors. Ein nekromantisches Phänomen, genannt der Fluch des Umherwanderns, sorgt dafür, dass jedes Wesen, das in Amonkhet stirbt, als mumifizierter Untoter aufersteht, belegt mit einem unersättlichen Hunger und einem unaufhaltsamen Drang, die Lebenden anzugreifen. Dies könnte eine Welt sein, die im Horror versinkt, wäre da nicht eine einzige, leuchtende Stadt, die über allem steht: Naktamun.

Naktamun wird von einer magischen Barriere, bekannt als das Hekma, geschützt. Als ein Geschenk des allmächtigen, aber abwesenden Gott-Pharao hält das Hekma die Schrecken der Wüste in Schach und erlaubt es dem Leben, innerhalb der Stadt zu florieren. Jeden Tag werden die Bewohner Naktamuns damit konfrontiert, wie ihr Leben aussähe, würde das Hekma fallen. Sandstürme setzen der transparenten Barriere zu, Horden verfluchter Mumien kämpfen dagegen an und Monster von monumentaler Größe versuchen, sie einzureißen. Nur die Magie und die Macht der Götter hält sie fern.





Diese Zivilisation ist auf ihrem Höhepunkt: Massive, mit Gold überzogene und monumentale Türme ragen über dem fruchtbaren Flusstal empor. Ein Pantheon der fünf gütigen, tierköpfigen Götter belohnt die Gläubigen. Hart arbeitende Mumiendiener kümmern sich um die Nöte der Bewohner. Naktamun ist ein Paradies.



Bald wird der Gott-Pharao zurückkehren, um sein Volk ins Paradies zu bringen. Die Zweite Sonne, ein magischer Himmelskörper, welcher die Zeit bis zur Ankunft des Gott-Pharaos anzeigt, hat schon fast ihren Platz zwischen den Hörnern des Monuments erreicht. Die Menschen von Naktamun sind in ekstatische Vorbereitung verfallen und bemühen sich, die fünf Prüfungen zu bestehen, um ihren Wert unter Beweis zu stellen, bevor die finale Stunde schlägt. Sie erwartet das ewige Leben!



DIE REISE INS JENSEITS

Das versprochene Paradies erwartet diejenigen, die sich als würdig erweisen. Es ist das Ziel all jener, die in Naktamun leben – Mensch, Naga, Avior, Minotaurus und Khenra – einen Platz neben dem Gott-Pharao zu erlangen.



Akolythen

Kinder ab einem Alter von fünf Jahren sind dazu eingeladen, Akolythen zu werden. Mit anderen aus ihrem Jahrgang bilden sie die Saat eines Jahres. Als Teil der Vorbereitungen muss jede Saat einen zeremoniellen Obelisk errichten. Diese Aufgabe kann sich über ein Jahrzehnt erstrecken und während sie arbeiten, stärken die Akolythen ihre Freundschaft untereinander, um sicherzustellen, dass, wenn die Zeit der finalen Prüfung kommt, sie sich gegenseitig die Ehre eines glorreichen Todes geben werden.

Die Zeremonie der Vermessung

Ihre Zeit als Akolythen findet ein jähes Ende, wenn die Saat zur Zeremonie der Vermessung vor das Pantheon der Götter gerufen wird. Durch die Magie des Rituals können die Götter das Herz eines jeden Akolythen sehen. Diejenigen, die sich als würdig erweisen, werden zu Geweihten des Gott-Pharaos oder von den einzelnen Göttern ausgewählt, um ihnen als Wesire zu dienen. Diejenigen, die als unwürdig beurteilt werden, werden aus der Saat ausgelesen und der Stadt verwiesen.

Geweihte

Die Mehrheit der bei der Zeremonie der Vermessung Beurteilten wird zu Geweihten. Geweihte müssen sich in fünf Prüfungen bewähren, die fünf Aspekte ihrer Würde testen: Solidarität, Wissen, Stärke, Ehrgeiz und Eifer.

Für jede bestandene Prüfung erhalten Geweihte eine Kartusche, ein Amulett mit schimmernd blauem Lazotep, durchdrungen von der Magie des Gott-Pharaos. Jede weitere Kartusche wird an der vorherigen befestigt, sodass sie eine Kette auf der Brust des Geweihten bilden. Der Gott-Pharao lehrt, dass dieser Nachweis der Errungenschaften die Essenz des Geweihten bewahrt und dessen Lebenskraft für die Reise ins Jenseits schützt.

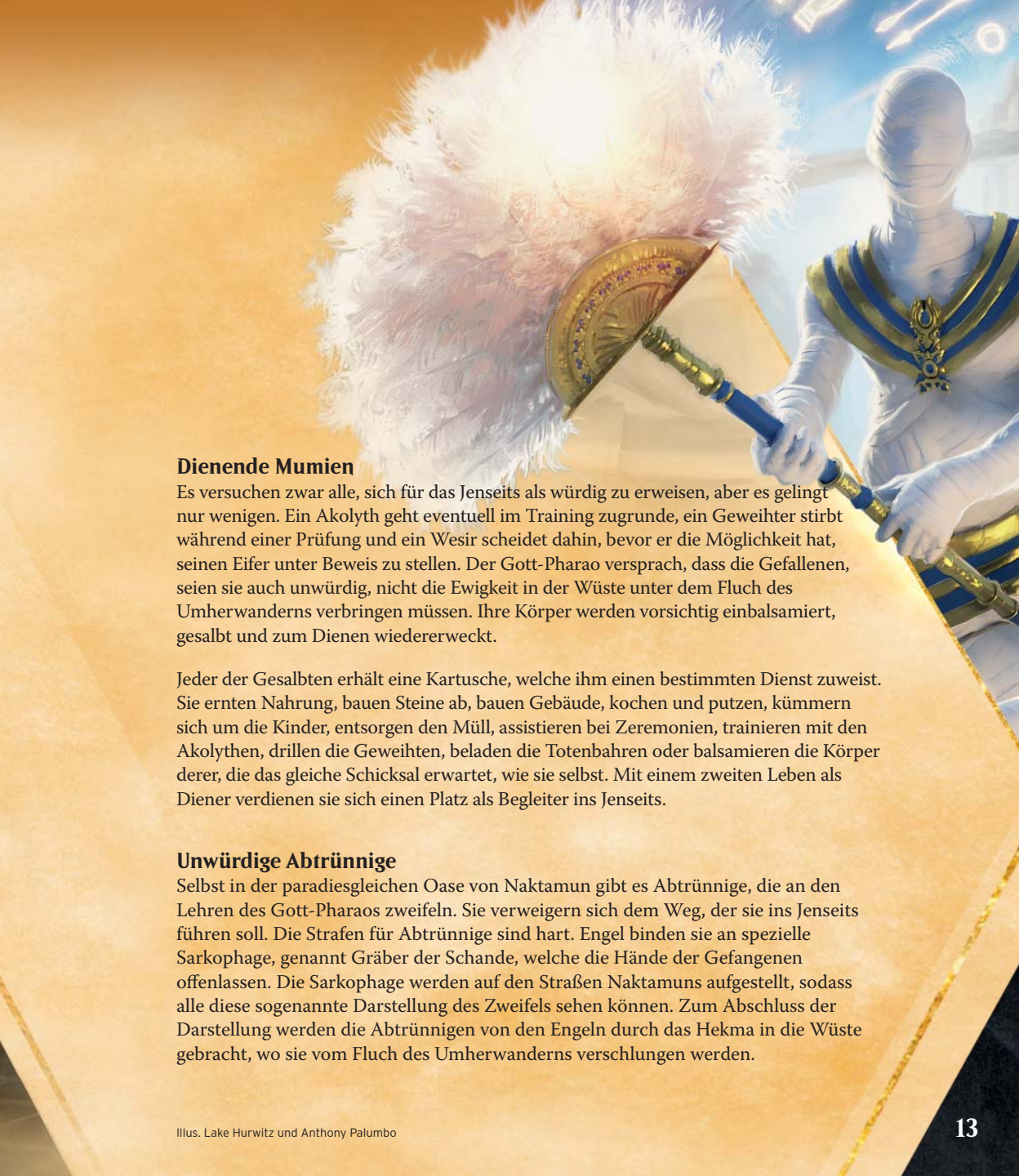
Die Prüfung des Eifers, die letzte der fünf, ist ein Kampf bis zum Tod. Die Körper der Würdigen, die alle fünf Prüfungen bestanden haben, werden auf einer Totenbahre durch das Tor zum Jenseits getragen. Sie werden in einer glorreichen Oase warten, bis der Gott-Pharao erscheint und sie als Unsterbliche im Jenseits willkommen heißt.



Wesire

Bei der Zeremonie der Vermessung werden einige Auserwählte von einem der fünf Götter für den ehrenvollen Dienst als Wesir auserkoren. Wesire erfüllen eine Vielzahl an wichtigen Aufgaben: Sie führen Rituale durch, überwachen die Prüfungen, lehren und trainieren die Akolythen und Geweihten, halten Wache über das schützende Hekma und führen den Willen der Götter aus. Sie erhalten im Gegensatz zu den Geweihten keine fünf Kartuschen, stattdessen bekommen sie eine Kartusche, um das Meistern eines der Aspekte der Würde zu symbolisieren. Ihr Pflichteifer wird mit einem glorreichen Tod am Ende ihres Dienstes belohnt.





Dienende Mumien

Es versuchen zwar alle, sich für das Jenseits als würdig zu erweisen, aber es gelingt nur wenigen. Ein Akolyth geht eventuell im Training zugrunde, ein Geweihter stirbt während einer Prüfung und ein Wesir scheidet dahin, bevor er die Möglichkeit hat, seinen Eifer unter Beweis zu stellen. Der Gott-Pharao versprach, dass die Gefallenen, seien sie auch unwürdig, nicht die Ewigkeit in der Wüste unter dem Fluch des Umherwanderns verbringen müssen. Ihre Körper werden vorsichtig einbalsamiert, gesalbt und zum Dienen wiedererweckt.

Jeder der Gesalbten erhält eine Kartusche, welche ihm einen bestimmten Dienst zuweist. Sie ernten Nahrung, bauen Steine ab, bauen Gebäude, kochen und putzen, kümmern sich um die Kinder, entsorgen den Müll, assistieren bei Zeremonien, trainieren mit den Akolythen, drillen die Geweihten, beladen die Totenbahnen oder balsamieren die Körper derer, die das gleiche Schicksal erwartet, wie sie selbst. Mit einem zweiten Leben als Diener verdienen sie sich einen Platz als Begleiter ins Jenseits.

Unwürdige Abtrünnige

Selbst in der paradiesgleichen Oase von Naktamun gibt es Abtrünnige, die an den Lehren des Gott-Pharaos zweifeln. Sie verweigern sich dem Weg, der sie ins Jenseits führen soll. Die Strafen für Abtrünnige sind hart. Engel binden sie an spezielle Sarkophage, genannt Gräber der Schande, welche die Hände der Gefangenen offenlassen. Die Sarkophage werden auf den Straßen Naktamuns aufgestellt, sodass alle diese sogenannte Darstellung des Zweifels sehen können. Zum Abschluss der Darstellung werden die Abtrünnigen von den Engeln durch das Hekma in die Wüste gebracht, wo sie vom Fluch des Umherwanderns verschlungen werden.



DAS PANTHEON DER GÖTTER

Während der Abwesenheit des Gott-Pharaos herrschen fünf Götter über Amonkhet. Sie glauben, dass sie vom Gott-Pharao erschaffen wurden, um als seine Diener das Volk zu beschützen und es durch die fünf Prüfungen ins Jenseits zu führen. Wenn sie ihre Pflichten gewissenhaft durchführen, werden auch sie im Jenseits willkommen heißen.

Die Götter haben menschengleiche Körper und Tierköpfe aus lebendigem Gold – Oketra, eine Katze; Kefnet, ein Ibis; Rhonas, eine Kobra; Bontu, ein Krokodil; und Hazoret, ein Schakal. Sie sind dreißig Fuß groß, führen enorme Waffen, verfügen über immense physische Kraft sowie magische Macht und sind beinahe unverwundbar.

Täglich können die Götter dabei beobachtet werden, wie sie dem Volk die Tugenden lehren, die sie verkörpern. Jeder Gott ist dafür zuständig, Geweihte in einem Aspekt der Würde zu unterrichten und zu prüfen. Die fünf Prüfungen werden in den Monumenten der Götter abgehalten: massive, ehrfurchtgebietende Bauwerke in Anlehnung an die Köpfe der Götter, aufgereiht am Fluss Luxa.

OKETRA DIE TREUE

**Katzenköpfige Göttin des Zusammenhalts.
Weiß ausgerichtet.**

In Oketras Anwesenheit zu sein sind alle beeindruckt und inspiriert. Sie ist eine äußerst konzentrierte Bogenschützin, die nie ihr Ziel verfehlt. Ihre Pfeile sind aus dem Licht der zweiten Sonne gefertigt. Eine kleine Verwundung durch sie reicht, um auch den größten Wüstenhorror in die Knie zu zwingen.

Die Prüfung des Zusammenhalts

Oketras Prüfung ist die erste, die Geweihte bewältigen müssen. Die Saat betritt Oketras Monument und sieht den Obelisk in der Mitte der Kammer stehen, an dem sie selbst jahrelang gearbeitet hat. Zu Beginn der Prüfung schießt Oketra einen massiven Pfeil in die Rückseite der Kammer. Der Boden des Monuments verschiebt sich und wird so zu einer heimtückischen Landschaft, aus der alle möglichen Arten von Gegnern hereinschwärmen – Wesire, gesalbte Mumien, gehörnte Bestien, und sogar Engel. Die Feinde greifen sowohl die Geweihten als auch den Obelisk an. Die Saat muss kooperieren, um den Obelisk zu verteidigen und Oketras Pfeil zu bergen. Sie triumphieren oder scheitern gemeinsam.

*„Die Würdigen sollen die Würdigen respektieren.
Im Jenseits werden wir vereint sein.“*

– Inschrift auf Oketras Monument





KEFNET DER ACHTSAME

Ibisköpfiger Gott des Wissens.

Blau ausgerichtet.

Kefnet weiß alles, von den tiefsten Ängsten in den Herzen der Geweihten bis zu den wundersamen Wahrheiten des Jenseits. Mit seinen glorreichen, goldenen Flügeln schwebt er über Naktamun und beobachtet alles und jeden. Er sieht die Stadt als unter seinem Schutz stehend; seine Befehle über Wasser und Illusion erhalten die Hekma-Barriere.

Die Prüfung des Wissens

Kefnet heißt Geweihte zu seiner Prüfung willkommen, indem er einen Zauber spricht, der ihre physischen Instinkte trübt. Dies zwingt sie dazu, sich auf ihren Scharfsinn zu verlassen und ihren Zauberfähigkeiten zu vertrauen. Ein riesiges Labyrinth aus Wasser und Illusionen breitet sich vor ihnen aus. Das Labyrinth widersetzt sich der Realität. Es ist voller Gefahren, wie illusorischem Horror, Fallen und falschen Türen – alle erschaffen, um mit den Ängsten der einzelnen Geweihten zu spielen. Die Geweihten müssen nicht nur durch dieses Labyrinth des Terrors gelangen, sondern auch realisieren, dass die Glyphen an den Wänden der Schlüssel zum Bestehen der Prüfung sind: Ein Zauber, der den wahren Ausgang freilegt. Ohne diesen Zauber werden sie im letzten Raum ertrinken. Ein wahrhaft weiser Geweihter wird nicht einen Tropfen Wasser schlucken.

„Die Würdigen sollen einen agilen Geist pflegen, um die glorreichen Wunder wahrnehmen zu können, die sie im Jenseits erwarten.“

– Inschrift auf Kefnets Monument

RHONAS DER UNBEZWINGBARE

Kobraköpfiger Gott der Stärke.

Grün ausgerichtet.

Für Rhonas steht Stärke über allem. Stärke umfasst für ihn Ungestümheit, Geschwindigkeit, Ausdauer, Reflexe, Willenskraft und Entschlossenheit. Er ist davon überzeugt, perfekte Stärke erlangt zu haben. Ohne Zögern stürmt er mit einer mächtigen Waffe und seinen Giftzähnen in die Schlacht, um die Stadt und ihre Bewohner vor dem Wüstenhorror zu beschützen.

Die Prüfung der Stärke

Rhonas hat wenig Geduld mit den Schwachen, weswegen bereits das Betreten seines Monuments eine eigene Prüfung darstellt. Geweihte müssen dornige Ranken hinaufklettern und sich einen tosenden Wasserfall hinunterstürzen. Rhonas begrüßt diejenigen, die überleben und informiert sie darüber, dass sie aufgrund von Gift aus den Ranken unfähig sind zu zaubern: Sie müssen sich auf ihr physisches Können verlassen. Innerhalb des Monuments befindet sich ein scheinbar endloser Dschungel, gefüllt mit Bestien und giftigen Gefahren. Die Geweihten benötigen Tage, um das Herz des Dschungels zu erreichen, in dem sie einen antiken Basilisken finden. Sie müssen eine Schuppe des Basilisken erobern, denn diese enthält das Gegengift. Das ist allerdings noch nicht alles: Die Geweihten müssen nun noch die zweite Hälfte des Dschungels durchqueren.

„Die Würdigen sollen einen starken Körper perfektionieren, der den grenzenlosen Energien im Jenseits gewachsen ist.“

– Inschrift auf Rhonas Monument





BONTU DIE VIELGE- PRIESENE

Krokodilköpfige Göttin des Ehrgeizes.
Schwarz ausgerichtet.

Bontu fristet ein einsames Dasein. Sie verbringt die meiste Zeit in den Balsamierungsräumen unter Naktamun. Es ist ihre Pflicht, die Vorbereitung der Gesalbten zu überwachen und im Gegenzug wählt sie die beste der Mumiendiener aus, damit sie ihr jeden Wunsch erfüllen. Bontu glaubt, dass sie von allen Göttern die würdigste ist und sie plant, dem Gott-Pharao ihren Wert zu beweisen.

Prüfung des Ehrgeizes

Zehn Mitglieder einer Saat betreten die Prüfung des Ehrgeizes, in der sie mehr konkurrieren als kooperieren. Je weiter sie vorankommen, desto größer wird der Druck, sich gegeneinander zu wenden. In der letzten Kammer informiert Bontu die übriggebliebenen Geweihten darüber, dass es drei Türen gibt und ihre Startposition in der finalen Prüfung des Eifers davon abhängt, durch welche Türe sie schreiten. Die Geweihten müssen schnell handeln, während Schwärme von fleischfressenden Skarabäuskäfern über sie herfallen. Es ist der Geweihte, der persönlichen Ruhm über Freundschaft stellt, dem die größte Ehre zuteilwird.

*„Die Würdigen sollen Größe anstreben.
Überlegenheit im Leben führt zu
Überlegenheit im Jenseits.“*

– Inschrift auf Bontus Monument

HAZORET DIE INBRÜNSTIGE

Schakalköpfige Göttin des Eifers.
Rot ausgerichtet.

Hazoret glaubt, dass sie die Tochter des Gott-Pharaos ist, erschaffen aus derselben Magie wie die Zweite Sonne und das Feuer des Atems des Gott-Pharaos. Im Gegenzug sieht sie die Geweihten, welche die ersten vier Prüfungen bestehen, als ihre Kinder. Sie feiert mit diesen glorreichen Geweihten vor der finalen Prüfung und es steht ihr zu, ihnen einen ruhmreichen Tod zu gewähren.

Prüfung des Eifers

All jene, welche die finale Prüfung bestreiten, haben bewiesen, dass sie dem Range eines Ruhmreichen würdig sind und ins Jenseits eingeladen werden. Die Prüfung legt fest, welchen Platz jeder dabei einnimmt und sie endet mit einem ruhmvollen Tod für alle. Hazorets Prüfung findet in der Arena ihres Monumentes statt, bekannt als Boden der Erprobung. In immer härteren Kämpfen treten Geweihte gegeneinander an. Die überlebenden Geweihten eines jeden Kampfes gelangen auf die nächste Plattform und steigen so Stufe um Stufe im Kampf empor. Die Körper derjenigen, die sterben, werden zu Totenbahnen getragen und durch das Tor ins Jenseits geführt. Wenn nur noch ein Geweihter übrig ist, gewährt Hazoret diesem Geweihten mit ihrem gegabelten Stab den ruhmreichsten Tod. Ihr Geschenk ist ewige Ehre.

„Die Würdigen sollen mit unerbittlichem Eifer an die Seite des Gott-Pharaos eilen, emporsteigen, um jedes Hindernis zu meistern.“

– Inschrift auf Hazorets Monument





DIE WÄCHTER KOMMEN NACH AMONKHET

Nach ihrem Sieg über Tezzeret auf Kaladesh finden die fünf Planeswalker der Wächter – Gideon Jura, Jace Beleren, Liliana Vess, Chandra Nalaar und Nissa Revane – heraus, dass der Drache Planeswalker Nicol Bolas hinter Tezzerets Intrigen steckt. Er plante den Bau einer Planarbrücke, deren Vollendung eine signifikante Gefahr für das Multiversum dargestellt hätte. Ohne Umschweife reisen sie nach Amonkhet, um Nicol Bolas zu konfrontieren, bevor er seinen schändlichen Plan in die Tat umsetzen kann.

Im Wissen darüber, dass Amonkhet Nicol Bolas Stützpunkt ist, erwarteten die Wächter eine wahre Hölle und sind geschockt, als sie die geschützte Oase von Naktamun entdecken. Gideon zeigt sich gerührt von der aufrichtigen Fürsorge, welche die Götter den Menschen entgegenbringen; sie scheinen weit gütiger als die Götter aus seiner Heimatwelt Theros. Er sehnte sich danach, diese gütigen Wesen besser kennenzulernen, weswegen er an den Prüfungen teilnimmt.





Währenddessen hat Liliana ihren eigenen eigennützigen Grund, um nach Amonkhet zu reisen: Der Plan, die Hilfe der Wächter zu nutzen, um Razaketh zu töten, den Dämonen, an den sie vertraglich gebunden war.

Nissa allerdings ist erschüttert von der Dunkelheit, die sie das verfluchte Land durchziehen fühlt. Zusammen mit Chandra entdeckt sie, dass nicht alles so herrlich ist, wie es zu Beginn schien. Diejenigen, die an den Lehren des Gott-Pharaos zweifeln, werden in Sarkophage gesperrt und vertrieben, um zu sterben. In ihrer Wut befreit Chandra die Gefangenen, unter ihnen auch die grimmige Abtrünnige Samut.

Auch Gideon stellt fest, dass Nicol Bolas' Einfluss so groß ist, dass er sogar die Götter manipuliert. Nicol Bolas hat sich selbst als Gott-Pharao eingesetzt und das Volk und die Götter von Amonkhet glauben daran, dass er zurückkehren würde, um sie im Jenseits zu begrüßen, sobald die magische Zweite Sonne zwischen den Hörnern seiner Statue zur Ruhe kommt. Was auch immer der Plan des Drachen Planeswalker für das Volk war – die Wächter sind sich sicher, dass es kein guter sein kann. Sie bereiten sich darauf vor, Nicol Bolas bei seiner Rückkehr gegenüberzutreten und alles in ihrer Macht stehende zu tun, um ihn aufzuhalten. Selbst wenn sie dann gegen die Götter dieser Welt kämpfen müssten.

Fünf Momente der Amonkhet Story – „Story-Schlüsselmomente“ genannt – sind auf den Karten angegeben. Du erkennst diese Karten an dem großen Planeswalker-Symbol hinter dem Text. Mehr über diese fünf Ereignisse und den Rest der Geschichte erfährst du auf mtgstory.com.

AMONKHET™

KARTEN-ENZYKLOPÄDIE

Engel der Sühne 3 ♦ ♦



Kreatur – Engel ♦

Fliegend

Wenn der Engel der Sühne ins Spiel kommt, kannst du eine lebende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil schicken, bis der Engel der Sühne das Spiel verlässt.

Einbalsamieren 5 ♦ (3 ♦, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombie-Engel ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.)

053/282 H
AKH • DE • NO MIN YIM

3/4

© 2017 Wizards of the Coast

Prozession der Gesalbten 3 ♦



Verzauberung ♦

Falls ein Effekt einen oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugen würde, erzeugt er stattdessen doppelt so viele Spielsteine.

„Die Götter mögen unter den Sterblichen wandeln, aber sie interessieren sich nicht im Geringsten für sie.“
—Gideon Jura

053/282 B
AKH • DE • NO VICTOR ADAME MINQUEZ

2/1

© 2017 Wizards of the Coast

Salbende Priesterin 1 ♦



Kreatur – Mensch, Kleriker ♦

Immer wenn ein Kreaturenspielstein unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

Einbalsamieren 3 ♦ (3 ♦, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombie-Mensch-Kleriker ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.)

053/282 C
AKH • DE • NO LAKE HOPPITZ

1/3

© 2017 Wizards of the Coast

Herannahen der zweiten Sonne 6 ♦



Hexerei ♦

Falls Herannahen der zweiten Sonne aus deiner Hand gewirkt wurde und du in dieser Partie bereits einen anderen Zauberspruch namens Herannahen der zweiten Sonne gewirkt hast, gewinnst du die Partie. Andernfalls lege Herannahen der zweiten Sonne als siebte Karte von oben in die Bibliothek ihres Besitzers und du erhältst 7 Lebenspunkte dazu.

053/282 B
AKH • DE • NO NICK BRADLEY

2/1

© 2017 Wizards of the Coast

Avior-Gedankensensor 2 ♦



Kreatur – Vogel, Zauberer ♦

Auflisten
Fliegend

Falls ein Gegner eine Bibliothek durchsuchen würde, durchsuchst der Spieler stattdessen die obersten vier Karten jener Bibliothek.

„Die einzige Frage, die du dir stellen solltest, ist: Wie diene ich am besten dem Gott-Pharao?“

053/282 B
AKH • DE • NO ERIC DESCHAMPS

2/1

© 2017 Wizards of the Coast

Fesselnde Mumie 1 ♦



Kreatur – Zombie ♦

Immer wenn ein anderer Zombie unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl tappen.

Was die Götter erlassen, wird von den Mumien vollstreckt.

053/282 C
AKH • DE • NO SHREYA SHETTY

2/2

© 2017 Wizards of the Coast

Kartusche des Zusammenhalts 2



Verzauberung — Aura, Kartusche

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst.
Wenn die Kartusche des Zusammenhalts ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Krieger-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit.
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Erstschlag.

007/269 C
AKH • DE • KEIRAN YANER

Verstoßen 3



Verzauberung

Auflitzen
Wenn Verstoßen ins Spiel kommt, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis Verstoßen das Spiel verlässt.
Umwandlung * (*, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

008/268 U
AKH • DE • MEGAN VILLENYEV

Zwangspause 1



Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur.
Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken.
Die verzauberte Kreatur hat „2, opfere diese Kreatur: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.“
So manch einer wünschte sich im Nachhinein, lieber im Kampf gestorben zu sein, statt als Verlierer überlebt zu haben.

009/269 C
AKH • DE • ERIC DESCHAMPS

Aufopferungsvoller Saatgefährte 2



Kreatur — Mensch, Krieger

Du kannst den Aufopferungsvollen Saatgefährten erschöpfen, sowie er angreift.
Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. (Eine erschöpfte Kreatur entpuppt sich während des nächsten Enttapssegments.)

010/269 U
AKH • DE • JORDAN BOBOS

Djerus Entschlossenheit



Spontanzauber

Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Verhindere allen Schaden, der ihr in diesem Zug zugefügt würde.
Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
„Wenn ich stärker werden will, trainiere ich. Wenn ich weiser werden will, lese ich. Wenn ich mich ausruhen will, beginne ich erneut.“

011/269 C
AKH • DE • KEIRAN YANER

Fächerträger



Kreatur — Zombie

2, ♣: Tappe eine Kreatur deiner Wahl.
Manch einer muss zu seinem Glück gezwungen werden.

012/269 C
AKH • DE • ANTHONY PALMISTO

Abkehr vom Wellichen 2



Spontanzauber

Schicke ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil.
Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
„Was sind schon Gold und Schmuck? Bedeutungslos. Annehmlichkeiten. Wahren Reichtum findet man erst im Jenseits.“

013/269 C
AKH • DE • STEPH ANSOLE

Gideon der Geprüfte



Planeswalker — Gideon

+1: Verhindere bis zu deinem nächsten Zug allen Schaden, den eine bleibende Karte deiner Wahl zuzufügen würde.
0: Bis zum Ende des Zuges wird Gideon der Geprüfte zu einer 4/4 Mensch-Soldat-Kreatur mit Unverwundbarkeit, die immer noch ein Planeswalker ist. Verhindere allen Schaden, der ihn in diesem Zug zugefügt würde.
0: Du erhältst ein Emblem mit „Solange du einen Gideon-Planeswalker kontrollierst, kannst du die Partie nicht verlieren und deine Gegner können die Partie nicht gewinnen.“

014/268 B
AKH • DE • JEFF

Gideons Eingreifen 2



Verzauberung

Sowie Gideons Eingreifen ins Spiel kommt, bestimme einen Kartennamen.
Deine Gegner können keine Zaubersprüche mit dem bestimmten Namen wirken.
Verhindere allen Schaden, der dir oder bleibenden Karten, die du kontrollierst, von Quellen mit dem bestimmten Namen zugefügt würde.

015/269 B
AKH • DE • DILLER

Ruhmwürdiger Geweihter 1

Kreatur – Mensch, Krieger

Du kannst den Ruhmwürdigen Geweihten erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, erhält er +1/+3 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges. *(Eine erschöpfte Kreatur entpuppt sich während deines nächsten Enttappungszugs.)*

„Möge dein Weg durch die Prüfungen frei von Zweifeln sein.“
—Ohera, Göttin des Zusammenhalts

016/269 R
AKH • DE • DAVID BLUMBERG

3/1

Böenwanderer 1

Kreatur – Mensch, Zauberer

Du kannst den Böenwanderer erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, erhält er +1/+1 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges. *(Eine erschöpfte Kreatur entpuppt sich während deines nächsten Enttappungszugs.)*

„Ich trage vielleicht keine Waffen, aber ich bin niemals unbewaffnet.“

017/269 C
AKH • DE • JASON BAIVILLE

2/2

Perfektes Timing 1

Spontanzauber

Perfektes Timing fügt einer angreifenden oder blockenden Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Kaum etwas hat einen so großen Einfluss auf den Ausgang eines Kampfes wie die Geduld, auf den richtigen Moment zu warten.

018/269 C
AKH • DE • KEY WALKER

3

Im Namen Oketras 1

Spontanzauber

Zombies, die du kontrollierst, erhalten +2/+1 bis zum Ende des Zuges. Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

„Ein einzelnes Sandkorn ist bedeutungslos, aber ein Sandsturm kann Pyramiden zu Staub vernichten. Steht Seite an Seite mit eurer Saat. Entfesselt einen Sturm.“
—Ohera, Göttin des Zusammenhalts

019/269 C
AKH • DE • NIEL BLUMBERG

3

Mächtiger Sprung 1

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

„Ich spüre in der zweiten Sonne die Herrlichkeit des Gott-Pharaos und erhebe mich auf ihren Strahlen.“

020/269 C
AKH • DE • SEBASTIAN CHATFIELD

3

Oketra die Treue 3

Legendäre Kreatur – Gott

Doppelschlag, Unzerstörbar

Oketra die Treue kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, du kontrollierst mindestens drei andere Kreaturen.

3*: Erzeuge einen 1/1 weißen Krieger-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit.

021/269 H
AKH • DE • CHASE STONE

3/6

Oketras Dienerin 3

Kreatur – Vogel, Soldat

Fliegend

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

Einbalsamieren 3* (3*, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombi-Vogel-Soldat ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.)

022/269 U
AKH • DE • LAKE BLUMBERG

3/3

Geschützt durch das Hekma 4

Verzauberung

Falls dir eine Quelle, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, verhindere 1 dieser Schadenspunkte.

Jeder Tempeldiener muss während seiner Ausbildung einmal das Hekma ablaufen und sich der Schrecken gewahr werden, die hinter der Barriere des Gott-Pharaos lauern.

023/269 U
AKH • DE • RYAN ALEXANDER LEE

3

Erhabene Karakals 3

Kreatur – Katze

Andere Katzen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und haben Lebensverknüpfung.

Wenn die Erhabenen Karakals ins Spiel kommen, erzeuge zwei 1/1 weiße Katze-Kreaturenspielsteine mit Lebensverknüpfung.

Oketras mächtigste Wesire werden oft als ihre Auserwählten bezeichnet, aber ganz anders haben diesen Titel eher verdient.

024/269 R
AKH • DE • FELIX BLUMBERG

3/3

Bestärkter Glauben 2



Spontanzauber

Du erhältst 6 Lebenspunkte dazu.
Umwandlung 1* (1*, wirf diese Karte ab:
Ziehe eine Karte.)
Wenn du den Bestärkten Glauben umwandelst,
kannst du 2 Lebenspunkte dazuerhalten.
„Zu sehen, wie Götter unter den Menschen
wandeln, gemeinsam leben ... Währlich
inspirierend.“
025/269 © Steve Schuchman/Storm 15
AKH • DE • WESLEY BIRT

Speermeister der Rhet-Saat 2



Kreatur – Mensch, Krieger

Du kannst den Speermeister der Rhet-Saat erschöpfen, sowie er angreift.
Wenn du dies tust, erhält er +1/+0 und
Erstschlag bis zum Ende des Zuges. (Eine
erschöpfte Kreatur enttappt nicht während
deines nächsten Enttappsegments.)
„Im Jenseits brauche ich keinen Schlaf und
hier habe ich keine Zeit dafür!“
025/269 © Dan Scott
AKH • DE • Dan Scott

Heilige Katze



Kreatur – Katze

Lebensverknüpfung
Einbalsamieren * (1*, schicke diese Karte
aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen
Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer
dass er eine teufel Zombie-Katze ohne
Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie
eine Hexerei.)
025/269 © Zeebe Chen
AKH • DE • Zeebe Chen

Seraph der Sonnen 5



Kreatur – Engel

Fliegend
Unzerstörbar (Schaden und Effekte, die
„zerstören“, zerstören diese Kreatur nicht.
Falls ihre Widerstandskraft 0 oder weniger
beträgt, wird sie dennoch auf den Friedhof
ihres Besitzers gelegt.)
„Engel? Auf jeder Welt dasselbe ...“
—Liliana Vess
026/269 © Winda Nelson
AKH • DE • Winda Nelson

Übungsmumie 3



Kreatur – Zombie

Wenn die Übungsmumie ins Spiel
kommt, enttappe eine Kreatur deiner
Wahl.
Um ihren Platz im Jenseits zu
verdienen, trainieren die Tempeldiener
jeden Tag mit jenen, denen diese Ehre
nicht zuteilwurde.
026/269 © Ryan Pancost
AKH • DE • Ryan Pancost

Versorgungskarawane 4



Kreatur – Kamel

Wenn die Versorgungskarawane ins
Spiel kommt und falls du eine getappte
Kreatur kontrollierst, erzeuge einen 1/1
weißen Krieger-Kreaturenspielstein mit
Wachsamkeit.
„Jeder hat seinen Teil auf dem Weg ins
Jenseits beizutragen.“
—Oktara, Göttin des Zusammenhalts
026/269 © Nils Blum
AKH • DE • Nils Blum

Elite der Tah-Saat 3



Kreatur – Vogel, Krieger

Fliegend
Du kannst die Elite der Tah-Saat
erschöpfen, sowie sie angreift. Wenn
du dies tust, erhalten Kreaturen, die
du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende
des Zuges. (Eine erschöpfte Kreatur
enttappt nicht während deines nächsten
Enttappsegments.)
027/269 © Brian Vitale
AKH • DE • Brian Vitale

Die ewig Dienenden 2



Kreatur – Zombie

„Die Toten übernehmen sämtliche Arbeiten
– auf den Feldern, im Haus, in den
Schulen. Selbst die Einbalsamierung der
anderen Verstorbenen. Die Lebenden müssen
nichts tun, außer zu trainieren. Wie könnte
es besser sein?“
—Temmet, Wesir von Naktamun
027/269 © Volkan Baga
AKH • DE • Volkan Baga

Zeit der Einkehr



Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die in
diesem Zug einen Zombie geblockt hat
oder von einem Zombie geblockt wurde,
ins Exil.
„Hm und wieder gibt es solche, die die
Großzügigkeit des Gott-Pharaos einfach
nicht zu schätzen wissen.“
—Temmet, Wesir von Naktamun
028/269 © Dorian
AKH • DE • Dorian

Prüfung des Zusammenhalts 2

Verzauberung

Wenn die Prüfung des Zusammenhalts ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

Wenn eine Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bringe die Prüfung des Zusammenhalts auf die Hand ihres Besitzers zurück.

„Zusammen triumphieren oder alleine scheitern – die Wahl liegt bei euch.“

035/260 U
AKH • DE • DANIEL LEUNGREN

Starkherz-Duellantin 1

Kreatur – Mensch, Krieger

Die Starkherz-Duellantin kann in jedem Kampf eine zusätzliche Kreatur blocken.

Einbalsamieren 2 (2, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombie-Mensch-Krieger ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.)

035/260 U
AKH • DE • JEFF

Unbeirrbarer Geweihter 2

Kreatur – Mensch, Krieger

Wachsamkeit

Einbalsamieren 4 (4, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombie-Mensch-Krieger ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.)

036/260 C
AKH • DE • GREG ORLANDINI

Wesirin des Aufschubs 2

Kreatur – Mensch, Kleriker

Aufblitzen

Wenn die Wesirin des Aufschubs ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur deiner Wahl, die in diesem Zug angegriffen oder geblockt hat, ins Exil schicken. Bringe jene Karte zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

037/260 U
AKH • DE • DIERCKHOF ALEXANDER

Wesirin der Heilmittel 1

Kreatur – Mensch, Kleriker

Falls eine oder mehrere -1/-1-Marken auf eine Kreatur gelegt wurden, die du kontrollierst, werden stattdessen so viele -1/-1-Marken minus einer auf sie gelegt.

„Du wirst all deine Kräfte für die anstehenden Prüfungen brauchen.“

038/260 U
AKH • DE • RANDY GALLAGHER

Geflügelter Hirte 5

Kreatur – Engel

Fliegend, Wachsamkeit

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

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

—Das Buch der Stunden

039/260 C
AKH • DE • CHRIS RAIN

Uralte Krabbe 1

Kreatur – Krabbe

Die Ufer des Luxa beherbergen die unterschiedlichsten Raubtiere, aber nur die zähsten und ausdauerndsten Beutetiere.

040/260 C
AKH • DE • JAMES PACE

Angler-Sceada 4

Kreatur – Sceada

Fliegend

Wenn der Angler-Sceada ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

Gleich nachdem sie schlüpfen, wird ihnen beigebracht, nur die größten Beutetiere aus dem Luxa zu fischen.

041/260 U
AKH • DE • STEVEN YELLOY

Wie vorhergesagt 2

Verzauberung

Lege zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke auf Wie vorhergesagt.

Einmal pro Zug kannst du 0 bezahlen, anstatt die Manakosten eines Zauberspruchs mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger zu bezahlen, den du wirkst, wobei X gleich der Anzahl an Zeitmarken auf Wie vorhergesagt ist.

042/260 C
AKH • DE • TOMMY ARNOLD

Avior-Gewehter 3



Kreatur – Vogel, Krieger

Fliegend

Einbalsamieren 6 ♦ (6 ♦, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombie-Vogel-Krieger ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.)

3/2

045/269 C
AKH • DE • JASON KASPER

Abbrechen 1



Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

„Lasst mich besser eins von Kefnets Rätseln lösen. Das hier war zu einfach.“

044/269 C
AKH • DE • MICHAEL KOLLER

Kartusche des Wissens 1



Verzauberung – Aura, Kartusche

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn die Kartusche des Wissens ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Flugfähigkeit.

Die Kartuschen spiegeln die Erfolge der Geweihten in den Prüfungen wider.

045/269 C
AKH • DE • KIRIAN TONER

Zensieren 1



Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt 1.

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

„Warum all die Fragen?“
— Temmet, Wësir von Naktamun

045/269 C
AKH • DE • JOHN STANCO

Überzeugendes Argument 1



Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl legt die obersten fünf Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

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

„Wie kann man im Angesicht all dieser Segen noch Zweifel haben?“
— Ukhut, Wësirin der Weihe

047/269 C
AKH • DE • LUCAS GRACIANO

Kryptische Schlange 5



Kreatur – Schlange

Die Kryptische Schlange kostet beim Wirken für jede Spontanzauber- und Hexerei-Karte in deinem Friedhof 1 weniger.

Sie schlängelt sich durch die Sinne, umschlingt das Unterbewusstsein und vergiftet den Verstand.

6/5

048/269 U
AKH • DE • LUIS LEBLANC

Kurator der Mysterien 2



Kreatur – Sphinx

Fliegend

Immer wenn du eine andere Karte umwandelst oder abwirfst, wende Hellsicht 1 an.

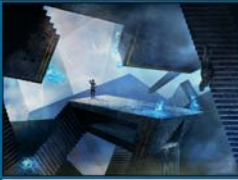
Umwandlung ♦ (♦, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

Eine Sphinx um Rat zu bitten, ist eine Frage der Geduld. Vielleicht ist das auch die einzige Frage.

4/4

049/269 C
AKH • DE • CHRISTINE COON

Entscheidungsstarre 3



Spontanzauber

Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Diese Kreaturen enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

„Die Augen sehen nur, was möglich ist. Ein geübter Verstand sieht auch, was unmöglich ist.“

— Kefnet, Gott des Wissens

050/269 C
AKH • DE • VINCENT PRICE

Seecada-Brutplatz 2



Verzauberung

Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, kannst du 1 bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 2/2 blauen Seecada-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

„Wenn du deine Überlebenskünste testen willst, dann besuche den Obeliskenpfad, während die Seecadas jagen.“

— Etha, Geweihte der Rhet-Saat

051/269 C
AKH • DE • JOHN SEVERIN BRASSILL

Essenzzerstäubung 1

Spontanzauber

Neutralisiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl.

Einfach auf Glück zu setzen, wäre eine Beleidigung von Kefnets Intellekt. Wer ihm entkommen will, muss seinen Verstand benutzen.

055/260 C
AKH • DE • TOSI BERT

Hochwasser 4

Hexerei

Bringe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

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

„Meist ist er ruhig, aber lass dich nicht täuschen. Der Lusa ist eine schlafende Bestie, die ihre Opfer mit Haut und Haar verschlingt.“
—Nepotem, Wesirin von Kefnet

055/260 C
AKH • DE • TING PANG

Sturmschlag 2

Spontanzauber

Bringe eine getappte Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Ziehe eine Karte.

Manchmal ist viel heiße Luft schon genug.

054/260 U
AKH • DE • MIKE BIERKE

Bewahrer der Glyphen 3

Kreatur – Sphinx

Fliegend

Immer wenn der Bewahrer der Glyphen zum ersten Mal in einem Zug das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, neutralisiere den Zauberspruch oder die Fähigkeit.

Einbalsamieren 5 ♦ ♦ (5 ♦ ♦, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er eine weiße Zombie-Sphinx ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.)

5/3

056/260 C
AKH • DE • CHRIS RAIN

Hekma-Wachposten 2

Kreatur – Mensch, Kleriker

Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, erhalten die Hekma-Wachposten +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

„Das Hekma ist die liebende Umarmung des Gott-Pharaos, die uns vor den Schrecken der Außenwelt schützt.“

2/3

056/260 C
AKH • DE • JAMES BYRAN

Aufleuchten der Hieroglyphen 3

Spontanzauber

Ziehe zwei Karten.

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

„Die Antworten sind da. Man muss nur die Augen öffnen.“

057/260 C
AKH • DE • RAUL VIAL

Illusorische Bandagen 2

Verzauberung – Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/2.

„Exzessive Kraft wird dich hier nicht zum Erfolg führen. Akzeptiere die Beschränkungen des Körpers und öffne dich den unbegrenzten Möglichkeiten des Verstandes!“
—Kefnet, Gott des Wissens

058/260 H
AKH • DE • DIETRICH ALEXANDER

Kefnet der Achtsame 2

Legendäre Kreatur – Gott

Fliegend, Unzerstörbar

Kefnet der Achtsame kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, du hast sieben oder mehr Karten auf deiner Hand.

3 ♦ ♦: Ziehe eine Karte, dann kannst du ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurückbringen.

5/5

059/260 H
AKH • DE • CRAIG STONE

Labyrinth-Wache 1

Kreatur – Illusion, Krieger

Wenn die Labyrinth-Wache das Ziel eines Zauberspruchs wird, opfere sie.

Einbalsamieren 3 ♦ ♦ (3 ♦ ♦, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombie-Illusion-Krieger ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.)

2/3

060/260 U
AKH • DE • YOUNG-HAO HAN

Anspruch erheben 5

Verzauberung – Aura

Verzaubert eine bleibende Karte.
Du kontrollierst die verzauberte bleibende Karte.
Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
Die Geweihten konzentrieren sich voll und ganz auf die Prüfungen. Alles andere liegt in der Hand der Götter.

045/269 C
AKH • DE • CHRIS RALLS

Naga-Orakel 3

Kreatur – Naga, Kleriker

Wenn das Naga-Orakel ins Spiel kommt, schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.
„Alle unsere Fragen werden in der Stunde der Offenbarung beantwortet werden.“

045/269 C
AKH • DE • DEBICHNO ALEXANDER

Neue Perspektiven 5

Verzauberung

Wenn die Neuen Perspektiven ins Spiel kommen, ziehe drei Karten.
Solange du sieben oder mehr Karten auf deiner Hand hast, kannst du 0 bezahlen, anstatt Umwandlungskosten zu bezahlen.
Wissen und Unwissen sind oft nur eine Frage der Perspektive.

045/269 D
AKH • DE • DIETRICH ZACHARI

Wundersame Ankunft 3

Hexerei

X Kreaturen deiner Wahl können in diesem Zug nicht geblockt werden. Bis zum Ende des Zuges erhalten jene Kreaturen „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.“
Was die Wächter auf einer Welt, die von Nicol Bolas beherrscht wird, am wenigsten erwarten hatten, war Perfektion.

045/269 C
AKH • DE • TYLER JACOBSON

Sog der Zeit 3

Spontanzauber

Ziehe X Karten und wirf dann eine Karte ab.
*„Ich nehme mir gerne Zeit für die Dinge, die mir wichtig sind.“
—Eltha, Geweihte der Rhet-Saat*

045/269 D
AKH • DE • SARA WINTERS

Flussschlange 5

Kreatur – Schlange

Die Flussschlange kann nicht angreifen, es sei denn, es befinden sich fünf oder mehr Karten in deinem Friedhof.
Umwandlung 4 (4, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
Für die Bewohner Naktamuns ist der Luxa Lebensader und Lebensgefahr zugleich.

045/269 C
AKH • DE • CHRISTOPHER MÜLLER

Heilige Ausgrabung 3

Hexerei

Bringe bis zu zwei Karten deiner Wahl mit Umwandlung aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
Angetrieben durch die Kartuschen um ihren Hals, arbeiten die Gesalbten in den Minen zu jeder Tages- und Nachtzeit.

045/269 D
AKH • DE • NOAH BRADLEY

Schreiberin des Achtsamen 2

Kreatur – Mensch, Kleriker

1, ☉, opfere die Schreiberin des Achtsamen: Bringe eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
*„Die besten Antworten lösen mehr als nur ein Rätsel.“
—Kefnet, Gott des Wissens*

045/269 C
AKH • DE • BASTIEN L. DEBRASSE

Sucher der Einsicht 1

Kreatur – Mensch, Zauberer

☉: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast.
Die Prüfung des Wissens fordert den Verstand und erweitert den Horizont der Geweihten.

045/269 C
AKH • DE • MACIAU VILLENEUVE

Schimmerschuppen-Sceada 4



Kreatur – Sceada

Fliegend
 Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
 Sie kommen wegen des blauen Schimmers des Lazoteps, aber bleiben wegen der Minenarbeiter.

3/4

071/260 C
 AKH • DE • Tony Fort

Schlitterklinge



Kreatur – Naga, Räuber

Die Schlitterklinge kann nicht geblockt werden.
 Mancher Naga-Getwehte bewegt sich so lautlos wie sein eigener Schatten.

1/2

071/260 C
 AKH • DE • JZJ2000 CEN

Plätklerin der Tah-Saat



Kreatur – Naga, Krieger

Einbalsamieren 3 (3, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombie-Naga-Krieger ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.)
 Jeder Geweihte lebt und trainiert mit seiner Saat, mit der er später die Prüfungen ablegt.

2/1

072/260 C
 AKH • DE • VICTOR ADAME MINGEZ

Prüfung des Wissens 3



Verzauberung

Wenn die Prüfung des Wissens ins Spiel kommt, ziehe drei Karten und wirf dann eine Karte ab.
 Wenn eine Kartusche unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bringe die Prüfung des Wissens auf die Hand ihres Besitzers zurück.

072/260 U
 AKH • DE • VICTOR TERRY

Wesirin der vielen Gesichter 2



Kreatur – Gestaltwandler, Kleriker

Du kannst die Wesirin der vielen Gesichter als eine Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass, falls sie einbalsamiert wurde, der Kreaturenspielstein keine Manakosten hat, weiß und zusätzlich zu seinen anderen Kreaturentypen ein Zombie ist.
 Einbalsamieren 3

0/0

074/260 B
 AKH • DE • RYAN YEE

Wesir der fallenden Sande 2



Kreatur – Mensch, Kleriker

Wahl: Entpappe eine andere bleibende Karte deiner Wahl.
 Umwandlung 1 (1, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
 Wenn du den Wesir der fallenden Sande umwandelst, entpappe eine bleibende Karte deiner Wahl.
 „Zeit ist wie der Luxa: Auch wenn sie nur in eine Richtung fließt, so kann sie doch umgelenkt werden.“

1/3

075/260 U
 AKH • DE • TONY HENNING

Winde der Zurechtweisung



Spontanzauber

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Jeder Spieler legt die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.
 „Ich weiß bereits, dass ihr meine Prüfung nicht bestehen werdet.“

076/260 B
 AKH • DE • MATTHEW BOLLIGS

Zenitsucher 3



Kreatur – Vogel, Zauberer

Fliegend
 Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, erhält eine Kreatur deiner Wahl Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.
 Nur aus der Luft begreift man wirklich, welche Schrecken in der Odnis lauern und was für ein Segen das Hekma ist.

2/2

077/260 B
 AKH • DE • JASON KANG

Erzdämon von Ilnir 3



Kreatur – Dämon

Fliegend
 Immer wenn du eine andere Karte umwandelst oder abwirfst, lege eine -1/-1-Märke auf jede Kreatur, die deine Gegner kontrollieren.
 Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

5/4

078/260 B
 AKH • DE • SEA MCCOMMON

Unheilvolles Ammit 2

Kreatur – Krokodil, Dämon

Lebensverknüpfung
Wenn das Unheilvolle Ammit ins Spiel kommt, lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

„Nicht alle aus unserer Saat haben das Jenseits verdient. Lassen wir die Unwürdigen zurück, Samut.“
—Djerr, Geweihter der Tah-Saat

079/269 U
AKH • DE • SEA MCKENNON

4/3

Fäulnisfledermaus 2

Kreatur – Zombie, Fledermaus

Fliegend
1: Die Fäulnisfledermaus erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

Aufgrund der zwei Sonnen wird es auf Amonkhet niemals dunkel, weshalb Fledermäuse im Zwielicht der Sandstürme jagen müssen.

080/268 C
AKH • DE • NIEL RANN

2/1

Knochenpicker 3

Kreatur – Vogel

Der Knochenpicker kostet beim Wirken 3 weniger, falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.

Fliegend, Todesberührung
Sie sind das Begräbniskomitee, das jeden Abtrünnigen auf seinem Weg ins Exil empfängt.

081/269 U
AKH • DE • YOUNG-BAD BAN

3/2

Bontu die Vielgepriesene 2

Legendäre Kreatur – Gott

Bedrohlich, Unzerstörbar
Bontu die Vielgepriesene kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, eine Kreatur ist diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben.

1 ♠, opfere eine andere Kreatur: Hellsicht 1. Jeder Gegner verliert 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

082/269 H
AKH • DE • CRAIG STONE

4/6

Kartusche des Ehrgeizes 2

Verzauberung – Aura, Kartusche

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst
Wenn die Kartusche des Ehrgeizes ins Spiel kommt, kannst du eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl legen.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Lebensverknüpfung.

083/268 C
AKH • DE • KIRIAN TURNER

2

Grausame Realität 5

Verzauberung – Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler
Zu Beginn des Versorgungselements des verzauberten Spielers opfert der Spieler eine Kreatur oder einen Planeswalker. Falls der Spieler dies nicht kann, verliert er 5 Lebenspunkte.

Als Gideon sah, wie der Geheulte seinen Saat geführten ermordete, wandelte sich seine Bewunderung für die Stadt Naktamun in blankes Entsetzen.

084/269 H
AKH • DE • KIRIAN TURNER

5

Verfluchter Minotaurus 2

Kreatur – Zombie, Minotaurus

Bedrohlich (Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)
„Schaut! Das ist der Grund, warum wir niemals toaten dürfen. Das erwartet all jene, die versagen.“
—Djerr, Geweihter der Tah-Saat

085/268 U
AKH • DE • DIERO PALOMO

3/2

Enteignen 2

Hexerei

Bestimme den Namen einer Artefaktkarte. Durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek eines Gegners deiner Wahl nach einer beliebigen Anzahl an Karten mit dem bestimmten Namen und schicke sie ins Exil. Der Spieler mischt danach seine Bibliothek.

086/268 U
AKH • DE • MARK BEHN

2

Todgeweihter Abtrünniger 1

Kreatur – Mensch

Wenn der Todgeweihte Abtrünniger stirbt, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

Wer aus der Stadt des Gott-Pharaos verstoßen wurde, hat nur noch einen einzigen Weg vor sich.

087/268 C
AKH • DE • TONY FORT

1/1

Furchteinflößender Streuner 3

Kreatur – Zombie, Schakal

Der Furchteinflößende Streuner kommt gestoppt ins Spiel.

2: Bring den Furchteinflößenden Streuner aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest, und nur, falls du eine oder weniger Karten auf deiner Hand hast.

085/260 U
AKH • DE • TOSI BERT

1/1

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Dünenkäfer 1

Kreatur – Insekt

Die Sandstürme Shefets sorgen dafür, dass sein Panzer stets glänzt, und die Horden von Verfluchten dafür, dass er niemals hungert.

085/260 C
AKH • DE • GREGOR RUTENWIL

1/4

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Glaube der Ergebenen 2

Verzauberung

Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, kannst du 1 bezahlen. Falls du dies tust, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte, und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

„Je mehr ich über diesen Ort erfahre, umso weniger will ich wissen.“
—Chandra Nalaar

050/260 U
AKH • DE • RALPH VITALE

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Eiternde Mumie 3

Kreatur – Zombie

Wenn die Eiternde Mumie stirbt, kannst du eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl legen.

Ihr unstillbarer Hunger wächst mit jedem Stück verrotteten Fleisches, das von ihr abfällt.

081/260 C
AKH • DE • CHRISTOPHER BURGERT

1/1

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Finale Belohnung 4

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil.

All jenen, die einen glorreichen Tod gefunden haben, wird die höchste Ehre zuteil. Sie werden auf Totenbahnen durch das Tor zum Jenseits getragen.

082/260 C
AKH • DE • SIBIRIUS CHATFIELD

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Totengräber 3

Kreatur – Zombie

Wenn der Totengräber ins Spiel kommt, kannst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

Was der Wind nicht von allein freilegt, wird von anderer Hand wieder ausgegraben.

083/260 U
AKH • DE • TONY FOTT

2/2

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Grimmiger Schreiter 3

Kreatur – Schrecken

Der Grimmige Schreiter erhält -1/-1 für jede Karte auf deiner Hand.

„Als Kind sah ich etwas am Horizont, weit hinter dem Hekma – dunkel wie ein Schatten, größer als ein Gott. Es verfolgt mich bis heute in meinen Träumen.“
—Pyramen, Geweihter der Nef-Saat

084/260 U
AKH • DE • CHRISTOPH COLE

6/6

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Schrecken der Splitterwüste 4

Kreatur – Schrecken

Immer wenn du eine andere Karte umwandelst oder abwirfst, erhält der Schrecken der Splitterwüste +2/+1 bis zum Ende des Zuges.

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

Es ernährt sich von den trockenen Knochen im Sand und den verzweifelten Hilfescreien im Wind.

085/260 C
AKH • DE • DALIBON

4/4

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Das Herz bloßlegen 1

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst eine Karte davon, die weder legendär noch ein Land ist. Der Spieler wirft jene Karte aus seiner Hand ab.

„Unsere wahren Absichten tragen wir nicht im Kopf, sondern im Herzen.“
—Bontu, Göttin des Ehrgeizes

086/260 U
AKH • DE • KARI KOPPEL

™ & © 2017 Wizards of the Coast

Liliana, Regentin des Todes 3

Planeswalker – Liliana

1 Erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielfeld. Lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.

3 Bringe eine Kreaturkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Die Kreatur ist zusätzlich zu ihren anderen Farben und Typen ein schwarzer Zombie.

7 Zerstöre alle Nicht-Zombie-Kreaturen.

097/269 C
AKH • DE • CHRIS RALLS

Lilianas Regentschaft 3

Verzauberung

Zombies, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

Wenn Lilianas Regentschaft ins Spiel kommt, erzeuge zwei 2/2 schwarze Zombie-Kreaturenspielfeld.

„Es sind so viele ... Als hätten sie nur darauf gewartet, jemandem dienen zu dürfen.“

098/269 C
AKH • DE • JERIAN TANNER

Fürst der Verfluchten 2

Kreatur – Zombie

Andere Zombies, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

1 Alle Zombies erhalten Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

Der Fluch des Umherirrens lässt nur Hass zurück.

2/3

099/269 U
AKH • DE • GREGOR RITTMANN

Infizierende Mumie 1

Kreatur – Zombie, Schakal

Wenn die Infizierende Mumie ins Spiel kommt, wirft jeder Spieler eine Karte ab.

Ihr Atem geht ohne Umweg über die Nase direkt ins Gehirn und verschmutzt den Verstand.

2/2

100/269 C
AKH • DE • E. M. GAY

Skarabäen-Nest 2

Verzauberung

Immer wenn du eine oder mehrere -1/-1-Marken auf eine Kreatur legst, erzeuge entsprechend viele 1/1 schwarze Insekt-Kreaturenspielfeld.

„Sie sind winzig, aber unersättlich. Lerne von ihnen.“

—Bontu, Göttin des Ehrgeizes

101/269 U
AKH • DE • JASON A. ENGLE

Schmerzhaftes Lektion 2

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten und verliert 2 Lebenspunkte.

„Du wollst diese Lektion nicht vergessen? Hier, ich werde es dir aufschreiben.“

—Senfet, Wesir von Bontu

102/269 C
AKH • DE • ADRIAN MANNING

Unbarmherzige Wesirin 3

Kreatur – Minotaurus, Kleriker

Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, erhält die Unbarmherzige Wesirin 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.)

4/2

103/269 C
AKH • DE • VIKTOR BALA

Pestspeier 2

Kreatur – Zombie, Bestie

Bedrohlich

Wenn der Pestspeier ins Spiel kommt, lege zwei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Immer wenn ein anderer Zombie, den du kontrollierst, stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

5/4

104/269 C
AKH • DE • BEN

Gnadenloser Scharfschütze

Kreatur – Mensch, Bogenschütze

Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, kannst du 1 bezahlen. Falls du dies tust, lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

„Das könnte jetzt kurz weh tun.“

1/2

105/269 U
AKH • DE • SARA WINTERS

Skarabäen-fraß ⚔

Spontanzauber ⚡

Schicke bis zu drei Karten deiner Wahl aus genau einem Friedhof ins Exil.
 Umwandlung ⚔ (⚔, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
„Mittelmäßigkeit endet in gesalbten Leinen. Strebt nach einem besseren Ende.“
 —Epokep, Wesir von Bontu

107/269 C
 AKH • DE • TONY FRI

Schatten des Grabes ⚔

Spontanzauber ⚡

Bringe alle Karten, die du in diesem Zug umgewandelt oder abgeworfen hast, aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
„Diese Welt ist vom Tod zerfressen. Ich spüre ihn im Sand auf meiner Haut und im Staub auf meiner Zunge.“
 —Nissa Revane

107/269 R
 AKH • DE • DAREK ZAROCKI

Seelendurchstecher ⚔

Kreatur – Skorpion, Dämon ⚡

Wenn der Seelendurchstecher ins Spiel kommt, lege zwei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.
 Wenn der Seelendurchstecher stirbt, kannst du für jede -1/-1-Marke auf ihm eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl legen.

104/268 C
 AKH • DE • MIKE BURN

Vorzügliche Qualen ⚔

Spontanzauber ⚡

Verteile zwei -1/-1-Marken auf eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl.
„Wo man in der Stadt auch ist, man spürt die Gegenwart des Gott-Pharaos. Ist das nicht wundervoll?“
 —Ukhat, Wesirin der Weihe

106/269 C
 AKH • DE • CLINT CEARLEY

Die Sande aufwühlen ⚔

Hexerei ⚡

Erzeuge drei 2/2 schwarze Zombie-Kreaturespielsteine.
 Umwandlung ⚔ (⚔, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
 Wenn du Die Sande aufwühlen umwandelst, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein.

110/269 U
 AKH • DE • DAVID GALLIST

Übernatürliche Ausdauer ⚔

Spontanzauber ⚡

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +2/+0 und „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück.“
„Nicht alle sind gleich – weder im Leben noch nach dem Tode. Bontus Auserwählte werden immer höher stehen als der Rest.“
 —Senfer, Wesir von Bontu

112/268 C
 AKH • DE • CHRISTOPHER MÖLLER

Fluch des Eindringlings ⚔

Verzauberung – Aura, Fluch ⚡

Verzaubert einen Spieler.
 Immer wenn eine Kreatur unter der Kontrolle des verzauberten Spielers ins Spiel kommt, verliert der Spieler 1 Lebenspunkt, und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.
 Obwohl die Stadt verhältnismäßig sicher ist, gibt es auch hier Orte, die man besser nicht betritt.

112/268 C
 AKH • DE • DAVID RUDIN

Prüfung des Ehrgeizes ⚔

Verzauberung ⚡

Wenn die Prüfung des Ehrgeizes ins Spiel kommt, opfert ein Gegner deiner Wahl eine Kreatur.
 Wenn eine Kartusche unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bringe die Prüfung des Ehrgeizes auf die Hand ihres Besitzers zurück.

112/268 U
 AKH • DE • JOHANN BOON

Entlastung ⚔

Hexerei ⚡

Ein Spieler deiner Wahl wirft zwei Karten ab.
 Umwandlung ⚔ (⚔, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
„Große Taten erfordern einen klaren Geist. Alle Zweifel müssen ausgelöscht werden.“
 —Bontu, Göttin des Ehrgeizes

114/268 C
 AKH • DE • STEVEN YELSON

Ruheloses Umherirren 2

Hexerei

Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

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

Niemals ruhend. Niemals allein.

115/269 C
AKH • DE Sea McKinnon

Wüstenskorpion 2

Kreatur – Skorpion

Todesberührung

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

Einsig die Götter fürchten sich nicht vor dem Stachel des Skorpions.

2/2

116/269 C
AKH • DE TOSING-HAO HAN

Schmetterer der Ahn-Saat 2

Kreatur – Minotaurus, Krieger

Eile

Du kannst den Schmetterer der Ahn-Saat erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, kann eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht blocken. (Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)

„Wer zögert, beginnt zu zweifeln. Um für das nächste Leben würdig zu sein, darf man niemals zurückbleiben.“
—Anep, Weir von Hazort

3/2

117/269 U
AKH • DE Sea McKinnon

Schlachtfeld-Schurke 1

Kreatur – Schakal, Räuber

Du kannst den Schlachtfeld-Schurken erschöpfen, sowie er angreift. (Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)

Immer wenn du eine Kreatur erschöpfst, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

2/2

118/269 U
AKH • DE Dan Scott

Glühender Pfeilhagel 2

Hexerei

Der Glühende Pfeilhagel fügt jeder Kreatur, die deine Gegner kontrollieren, 1 Schadenspunkt zu.

Die Pfeile fielen wie feuriger Regen und für einen kurzen Moment stand der Himmel in Flammen.

119/269 C
AKH • DE ZENNOR CHEN

Blutdurst-Erwecker 2

Kreatur – Mensch, Krieger

☞: Eine Kreatur deiner Wahl erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

„Für den Sieg! Für Ruhm und Ehre! Für die Ewigkeit!“

1/1

120/269 C
AKH • DE ANTHONY PALMISTO

Blutorn-Raubbold 1

Kreatur – Minotaurus, Krieger

Wenn der Blutorn-Raubbold ins Spiel kommt, wirf eine Karte ab.

Hazoret betrachtet jeden, der für sie kämpft, als ein geliebtes Kind.

4/3

121/269 U
AKH • DE LAM GRANT-WEST

Rohe Kraft 1

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+1 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

„Oketra ließ uns einen Obelisken bauen, um uns Zusammenhalt zu lehren, aber ich bin allein stärker.“

122/269 C
AKH • DE NIEL BARN

Mit Gewalt 2

Hexerei

Zerstöre X Artefakte deiner Wahl.

„Abtrünnig? Eure Götter haben keine Ahnung, was für Abtrünnigkeiten hier gleich stattfinden werden!“
—Chandra Nalaar

123/269 U
AKH • DE MACAU VILLENEUVE

Kartusche des Eifers (2)



Verzauberung – Aura, Kartusche

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst.
Wenn die Kartusche des Eifers ins Spiel kommt, kann eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht blocken.
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Eile.
Die fünfte Kartusche ist das abschließende Zeichen des Ruhms, und wird nur den würdigen Toten verliehen.

124/260 C
ACH + DE © KIRIAN TANNER

Kampf-Zelebrant (2)



Kreatur – Mensch, Krieger

Falls der Kampf-Zelebrant in diesem Zug noch nicht erschöpft wurde, kannst du ihn erschöpfen, sowie er angreift.
Wenn du dies tust, enttappe alle anderen Kreaturen, die du kontrollierst, und es gibt nach dieser Phase eine zusätzliche Kampfphase. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappmoments.)*

125/268 M
ACH + DE © CHRIS RALLER

Zehrende Inbrunst (2)



Verzauberung – Aura

Verzaubert eine Kreatur.
Die verzauberte Kreatur erhält +3/+3 und hat „Lege zu Beginn deines Versorgungsmoments eine -1/-1-Marke auf die verzauberte Kreatur.“
Mit dem Kopf voran ist die einzige Art, durch das Tor zum Jenseits zu gehen.

126/268 U
ACH + DE © STEVEN YELLYON

Als würdig erachten (4)



Spontanzauber

Als würdig erachten fügt einer Kreatur deiner Wahl 7 Schadenspunkte zu.
Umwandlung 3 (3, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
Wenn du Als würdig erachten umwandelst, kannst du es einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zufügen lassen.

127/269 C
ACH + DE © LUIS LACOMBE

Wüsten-Cerodon (5)



Kreatur – Bestie

Umwandlung (wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
In den endlosen Weiten der Wüste Naktamuns entstehen manchmal Bedrohungen, derer sich die Götter selbst annehmen müssen.

128/268 C
ACH + DE © KIRIAN TANNER

Elektrifizieren (3)



Spontanzauber

Elektrifizieren fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.
„Viele flohen vor dem Sturm, ich habe ihn mit jeder Faser meines Körpers willkommen geheißen.“

129/268 C
ACH + DE © CHRIS RALLER

Gluthorn-Minotaurus (3)



Kreatur – Minotaurus, Krieger

Du kannst den Gluthorn-Minotaurus erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, erhält er +1/+1 und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappmoments.)*
„Nur die Zwillingsspitzen von Hazorets Speer selbst vermögen mir Einhalt zu gebieten.“

130/269 C
ACH + DE © VICTOR TROY

Flammenklingen-Adept (2)



Kreatur – Schakal, Krieger

Bedrohlich
Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, erhält der Flammenklingen-Adept +1/+0 bis zum Ende des Zuges.
„Lasse dir vom Feuer deines Eifers den Weg weisen und der gewünschte Ruhm wird dir offenbart.“
Hazore, Göttin des Eifers

131/269 C
ACH + DE © THOMAS REIBERGER

Flugstunde (1)



Spontanzauber

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um die Flugstunde zu wirken.
Die Flugstunde fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu.
Ohne Zögern. Ohne Furcht. Ohne Wiederkehr.

132/268 C
ACH + DE © LUCAS GRACIANO

Glorreiches Ende 2



Spontanzauber

Beende den Zug. (Schicke alle Zaubersprüche und Fähigkeiten vom Stapel ins Exil, einschließlich dieser Karte. Der Spieler, dessen Zug es ist, wirft so viele Karten ab, bis er seine maximale Handkartenzahl erreicht hat. Schaden heilt und „In-diesem-Zug“- und „Bis-zum-Ende-des-Zuges“-Effekte enden.)

Zu Beginn deines nächsten Endsegments verlierst du die Partie.

133/269 R
AKH • DE • RAYMOND SWANLAND

Ruhmbringer 3



Kreatur – Drache

Fliegend, Eile

Du kannst den Ruhmbringer erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, fügt er einer Nicht-Drache-Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, 4 Schadenspunkte zu. (Eine erschöpfte Kreatur entpuppt sich während deines nächsten Entpuppungssegments.)

Wird den Geschehnissen in ihrer letzten Prüfung begegnet, wird vom Hazoret bestimmt.

134/269 R
AKH • DE • SAN BIRLEY

Harscher Mentor 1



Kreatur – Mensch, Kleriker

Immer wenn ein Gegner eine Fähigkeit eines Artefakts, einer Kreatur oder eines Landes im Spiel aktiviert und falls es keine Manafähigkeit ist, fügt der Harsche Mentor dem Spieler 2 Schadenspunkte zu.

„Stell dich nicht so an.“

135/269 R
AKH • DE • STEEN SIEBERT

Hazoret die Inbrünstige 3



Legendäre Kreatur – Gott

Unzerstörbar, Eile

Hazoret die Inbrünstige kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, du hast eine oder weniger Karten auf deiner Hand.

2, wirf eine Karte ab: Hazoret fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

136/269 R
AKH • DE • RAYMOND SWANLAND

Gunst der Hazoret 2



Verzauberung

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +2/+0 und Eile erhalten lassen. Falls du dies tust, opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

Hazorets Segen erhält man nur einmal.

137/269 R
AKH • DE • RAYMOND SWANLAND

Herzstecher-Mantikor 2



Kreatur – Mantikor

Wenn der Herzstecher-Mantikor ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, fügt der Herzstecher-Mantikor einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu.

Einbalsamieren 5 (5, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombiemantikor ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren von neuem.)

138/269 R
AKH • DE • SCOTT MURRAY

Hyänenrudel 2



Kreatur – Hyäne

Als ist in der Splitterwüste so selten, dass selbst die Hyänen anfangen, auf die Jagd zu gehen.

139/269 C
AKH • DE • WENDY NELSON

Grenzen des Zusammenhalts 3



Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Entpappe die Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

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

„Nur einer von euch kann triumphieren. Wer wird es sein?“

Hazoret, Göttin der Elfen

140/269 C
AKH • DE • CRAIG T. SPEARING

Magmagisch 2



Spontanzauber

Die Magmagisch fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

„Asche lässt sich nicht einbalsamieren.“

—Neheb, Geweihter der Ahn-Saat

141/269 C
AKH • DE • STEEN SIEBERT

Mantikor der Arena 4



Kreatur – Mantikor

Wenn der Mantikor der Arena ins Spiel kommt, lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Der Mantikor der Arena fügt einem Gegner deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

In der Arena werden nur die gefährlichsten und riskantesten Kampftechniken geübt – und oft nur einmal.

143/260 C
AKH • DE • JAMES PRICE

5/4

Minotauren-Scharfschützin 2



Kreatur – Minotaurus, Bogenschütze

Reichweite (Diese Kreatur kann fliegende Kreaturen blocken.)

1: Die Minotauren-Scharfschützin erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

„Was helfen dir zwei Flügel, wenn ich zwei Dutzend Pfeile habe?“

143/260 C
AKH • DE • JOSEPH MEZIAN

2/3

Verstricker der Nef-Saat 1



Kreatur – Mensch, Krieger

Verursacht Trampelschaden

Du kannst den Verstricker der Nef-Saat erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, erhält er +1/+2 bis zum Ende des Zuges. (Eine erschöpfte Kreatur entsapft nicht während deines nächsten Entschäpfmoments.)

„Wer nicht den Rausch des Kampfes in sich lodern spürt, der wird niemals triumphieren.“

144/260 C
AKH • DE • DAN SCOTT

2/1

Flinkklingen-Khenra 1



Kreatur – Schakal, Krieger

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

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

—Das Buch der Stunden

145/260 C
AKH • DE • THOMAS TEBERKES

1/3

Pfadbringer-Geweihter 1



Kreatur – Mensch, Zauberer

*: Eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

„Der normale Weg durch die Prüfungen ist mir viel zu anstrengend.“

146/260 C
AKH • DE • JOSE MEZIAN

2/1

Streben nach Ruhm 3



Spontanzauber

Angreifende Kreaturen erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

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

„Für uns ist der Kampf eine Form von Lobgesang. Jeder Hieb ein feierliches Gebet.“

—Pyramen, Gezeihter der Nef-Saat

147/260 C
AKH • DE • THOMAS BOBIN

1/1

Seelennarben-Magier 2



Kreatur – Mensch, Zauberer

Bravour

Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einer Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, der kein Kampfschaden ist, lege stattdessen entsprechend viele -1/-1-Marken auf die Kreatur.

148/260 C
AKH • DE • STEVE ARDRE

1/2

Gleißende Sonnen 1



Hexerei

Die Gleißenden Sonnen fügen jeder Kreatur 3 Schadenspunkte zu.

Umwandlung 3 (3, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

Das Hehla schützt die Stadt vor Sandstürmen und Monstern, aber nichts vermag die sengende Hitze der Sonnen aufzuhalten.

149/260 C
AKH • DE • RAYMOND SHANLAND

1/1

Drescher-Eidechse 2



Kreatur – Eidechse

Die Drescher-Eidechse erhält +1/+2, solange du eine oder weniger Karten auf deiner Hand hast.

Der Lärm ihres gepanzerten Schwanzes, der auf die Wüstensteine schlägt, lässt viele die Ankunft eines weitaus größeren Raubtiers erwarten.

150/260 C
AKH • DE • GRANT SPARKING

3/2

Quälende Stimme 1

Hexerei

Wirf als zusätzliche Kosten, um Quälende Stimme zu wirken, eine Karte ab.
Ziehe zwei Karten.
„Du hast das Jenseits nicht verdient. Du wirst nie die Herrlichkeit des Gott-Pharaos erfahren.“

152/269 U
AKH • DE • ALLEN WILLIAMS

Prüfung des Eifers 2

Verzauberung

Wenn die Prüfung des Eifers ins Spiel kommt, fügt sie einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.
Wenn eine Kartusche unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bringe die Prüfung des Eifers auf die Hand ihres Besitzers zurück.
„Mein Kind, ewiger Ruhm erwartet dich.“

152/269 U
AKH • DE • STELLEN YELINOV

Starkherz-Zwillinge 4

Kreatur – Skahal, Krieger

Du kannst die Starkherz-Zwillinge erschöpfen, sowie sie angreifen. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)*
Immer wenn du eine Kreatur erschöpfst, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.
Seite an Seite, bis Klinge auf Klinge trifft.

152/269 U
AKH • DE • MATT STEWART

Gewaltiger Einschlag 3

Hexerei

Zerstöre ein Artefakt oder ein Land deiner Wahl.
Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
Die Gezeichneten müssen auch in der Hitze des Gefechts noch improvisieren können.

152/269 U
AKH • DE • RAIN RAYVILLE

Kriegsfeuer-Speerschleuderer 3

Kreatur – Minotaurus, Krieger

Wenn der Kriegsfeuer-Speerschleuderer ins Spiel kommt, flüht er einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof ist.
Minotauren bevorzugen Magie, die sich in flammenden Werten manifestiert.

152/269 U
AKH • DE • TORIAN SCHNEIDER

Wohltat des Rhonas 2

Hexerei

Decke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine Kreaturenkarte und/oder eine Verzauberungskarte auf deine Hand nehmen. Lege den Rest auf deinen Friedhof.
Es obliegt den Göttern, dafür zu sorgen, dass jeder bereit für das Jenseits ist.

152/269 U
AKH • DE • TORIAN SCHNEIDER

Bitterklingenkämpfer 1

Kreatur – Skahal, Krieger

Du kannst den Bitterklingenkämpfer erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, erhält er +1/+0 und Todesberührung bis zum Ende des Zuges. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)*
„Die Westrin der Gifte lehrt eine eher unkonventionelle Art zu kämpfen.“

152/269 U
AKH • DE • SLOANER MARLAK

Kartusche der Stärke 2

Verzauberung – Aura, Kartusche

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst.
Wenn die Kartusche der Stärke ins Spiel kommt, kannst du die verzauberte Kreatur gegen eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, kämpfen lassen. *(Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und verursacht Trampelschaden.

152/269 U
AKH • DE • BRIAN YANER

Champion des Rhonas 3

Kreatur – Skahal, Krieger

Du kannst den Champion des Rhonas erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, kannst du eine Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)*
Die einzige Art, die Prüfung der Stärke zu bestehen, ist mit einer Basiliskenschuppe in der Hand.

152/269 U
AKH • DE • WINDA NELSON

Wegbereitende Geweihte 1

Kreatur – Mensch, Druiden

Wenn die Wegbereitende Geweihte ins Spiel kommt, lege drei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

☛, entferne eine -1/-1-Marke von der Wegbereitenden Geweihten: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

160/260 U
AKH • DE • N. YOUNG CARD
™ & © 2017 Wizards of the Coast

3/4

Kolosopod 4

Kreatur – Insekt

„Ist der Feind größer, musst du schneller sein. Ist er stärker, musst du gewitzter sein. Gelingt dir das nicht, hast du keinen Platz im Jenseits unseres Gott-Pharaos verdient.“
—Rhonas, Gott der Stärke

161/260 C
AKH • DE • N. JASON KING
™ & © 2017 Wizards of the Coast

5/5

Krokodil des Scheidewegs 3

Kreatur – Krokodil

Eile

Wenn das Krokodil des Scheidewegs ins Spiel kommt, lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

„Alles, was einem in der Prüfung begegnet, hat Reißzähne und nichts davon will nur spielen.“
—Rhonas, Gott der Stärke

162/260 U
AKH • DE • N. KEY WALKER
™ & © 2017 Wizards of the Coast

5/4

Trotzendes Riesenmaul 2

Kreatur – Flusspferd

Wenn das Trotzendes Riesenmaul ins Spiel kommt, lege zwei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Immer wenn du eine oder mehrere -1/-1-Marken auf das Trotzendes Riesenmaul legst, entferne eine -1/-1-Marke von einer anderen Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

163/260 U
AKH • DE • N. DIERCKHOFF ALEXANDER
™ & © 2017 Wizards of the Coast

4/5

Errettung der Abtrünnigen 1

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.

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

„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

164/260 C
AKH • DE • N. DATHEN L. DELAUNE
™ & © 2017 Wizards of the Coast

Musterbeispiel an Stärke 1

Kreatur – Mensch, Krieger

Wenn das Musterbeispiel an Stärke ins Spiel kommt, lege drei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Immer wenn das Musterbeispiel an Stärke angreift, entferne eine -1/-1-Marke von ihm.

Falls du dies tust, erhältst du 1 Lebenspunkte dazu.

„Niemand wird als Außergewählter geboren.“

165/260 U
AKH • DE • N. SARA WINTER
™ & © 2017 Wizards of the Coast

4/4

Riesenspinne 3

Kreatur – Spinne

Reichweite (Diese Kreatur kann fliegende Kreaturen blocken.)

Die Splitterwüste ist übersät mit Überbleibseln vergangener Zivilisationen und versucht mit den Überbringern gegenwärtiger Schrecken.

166/260 C
AKH • DE • N. ALBIN MILLER
™ & © 2017 Wizards of the Coast

2/4

Geschenk des Paradieses 2

Verzauberung – Aura

Verzaubert ein Land

Wenn das Geschenk des Paradieses ins Spiel kommt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

Das verzauberte Land hat „☛“:

Erhöhe deinen Manavorrat um zwei Mana genau einer beliebigen Farbe.

167/260 C
AKH • DE • N. RYAN PARQUEE
™ & © 2017 Wizards of the Coast

Großer Sandwurm 5

Kreatur – Wurm

Der Große Sandwurm kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

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

Ein Sandturm kann mehrere Jahre lang versteckt im Sand liegen, bis die kleinste Erschütterung ihn aufreckt.

168/260 C
AKH • DE • N. STEVEN BEILLON
™ & © 2017 Wizards of the Coast

7/7

Hapatras Mal 



Spontanzauber 

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges. Entferne alle -1/-1-Marken von ihr. (Eine Kreatur mit Fluchsicherheit kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)

„Jedes fremde Gift ist ein Freund, den du nur noch nicht kennengelernt hast.“
—Hapatras, Weiserin der Gifte

169/269 M
AKH • DE •   © 2017 Wizards of the Coast

Zeit der Ernte 



Hexerei 

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu X Standardland-Karten und bringe diese getappt ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an getappten Kreaturen ist, die du kontrollierst. Mische danach deine Bibliothek.

Der Kreislauf des Lebens: Der Tod der einen fördert das Leben der anderen.

170/269 R
AKH • DE •   © 2017 Wizards of the Coast

Pollennebel 



Spontanzauber 

Verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug zugefügt würde.

Umwandlung 3 (3, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

Kaum jemand hat einem Angriff von solch aggressiver Gelassenheit etwas entgegenzusetzen.

171/269 C
AKH • DE •   © 2017 Wizards of the Coast

Verehrte Hydra 



Kreatur — Ophis, Hydra 

Verursacht Trampelschaden

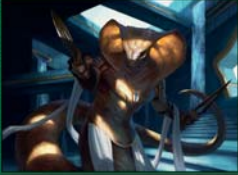
Einbalsamieren  (3♣) *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er eine weiße Zombie-Ophis-Hydra ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren eine eine Hexerei.)*

Selbst die Götter besitzen Haustiere.

6/6

172/269 M
AKH • DE •   © 2017 Wizards of the Coast

Schirmaufbold 



Kreatur — Naga, Krieger 

Du kannst den Schirmaufbold erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, erhält er +2/+2 bis zum Ende des Zuges. (Eine erschöpfte Kreatur entappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)

Niemand verkörpert den Kampfstil der Bitterhänge so sehr wie ein Naga mit Zwillingsscholden.

3/2

173/269 C
AKH • DE •   © 2017 Wizards of the Coast

Gefährte der Geweihten 



Kreatur — Katze 

Immer wenn der Gefährte der Geweihten einem Spieler Kampfschaden zufügt, entappte eine Kreatur oder ein Land deiner Wahl.

„Ich würde gerne sagen, dass er uns gehört, aber ich fürchte, es ist eher andersherum.“
—Isor, Geweihte der Rhet-Saat

3/1

174/269 C
AKH • DE •   © 2017 Wizards of the Coast

Malmhorn 



Kreatur — Bestie 

Wenn das Malmhorn ins Spiel kommt, kannst du ein Artefakt deiner Wahl zerstören. Artefakte, die deine Gegner kontrollieren, kommen getappt ins Spiel.

„Verlasse dich zu sehr auf deine Waffen und du riskierst, irgendwann mit leeren Händen dazustehen.“
—Rhonas, Gott der Stärke

2/2

175/269 M
AKH • DE •   © 2017 Wizards of the Coast

Naga-Vitalistin 



Kreatur — Naga, Druiden 

☞: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana eines beliebigen Typs, das ein Land, das du kontrollierst, produzieren könnte.

„Die Erde selbst ist mit der Essenz des Gott-Pharao durchzogen.“

1/2

176/269 C
AKH • DE •   © 2017 Wizards of the Coast

Oashra-Ackerbäuerin 



Kreatur — Mensch, Druiden 

2♣, ☞: opfere die Oashra-Ackerbäuerin: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

„Wie das Obst im Garten, so werden auch wir aufgehen werden, wenn die Zeit reif ist.“

0/3

177/269 C
AKH • DE •   © 2017 Wizards of the Coast

Störrisches Kudu 2



Kreatur – Antilope

Wenn das Störrische Kudu ins Spiel kommt, lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Unter den Wesiren herrscht Uneinigkeit darüber, ob der Vergleich von Kuduhörnern mit denen des Gott-Pharos nun Blasphemie oder Ehrerbietung ist.

179/269 C
AKH • DE • DERICHENDO ALEXANDER

3/4

Pirschender Gepard 2



Kreatur – Katze

Aufblitzen

Rhonas' Monument ist ein Kaleidoskop der Artenvielfalt. Mehr als jeder andere Ort Naktamans – was die vorzigsten Geweihten zu schätzen wissen.

179/269 C
AKH • DE • MATTHEW

3/2

Lauernder Serpopard 1



Kreatur – Katze, Ophis

Der Lauernde Serpopard kann nicht neutralisiert werden.

Kreaturenzauber, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.

Die Wesire von Rhonas, dem Gott der Stärke, füttern und trainieren die Tiere, die während seiner Prüfung zum Einsatz kommen.

182/269 D
AKH • DE • TILLY JACOBSON

4/3

Steinbruch-Schlepper 3



Kreatur – Kamel

Wenn der Steinbruch-Schlepper ins Spiel kommt, erhält eine bleibende Karte deiner Wahl für jede Sorte von Marke, die auf ihr liegt, eine weitere Marke dieser Sorte oder eine Marke dieser Sorte wird von ihr entfernt.

Sie arbeiten Seite an Seite mit den Gesalbten, um die gigantischen Monumente Naktamans zu errichten.

181/269 D
AKH • DE • DARIEN GALLLEY

4/3

Rhonas der Unbezwingbare 2



Legendäre Kreatur – Gott

Todesberührung, Unzerstörbar

Rhonas der Unbezwingbare kann nicht angreifen, es sei denn, du kontrollierst eine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr.

2: Eine andere Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

182/269 H
AKH • DE • CHASE STONE

5/5

Sandwurm-Aufkommen 6



Verzauberung

Kreaturen mit Flugfähigkeit können weder dich noch Planewalker, die du kontrollierst, angreifen.

Erzeuge zu Beginn deines Endsegments einen 5/5 grünen Wurm-Kreaturenspielstein.

Es gibt nur zwei Wege, mit einer solchen Plage umzugehen: gar nicht und überhaupt nicht.

182/269 D
AKH • DE • SLOVINSKI MARKE

6/5

Geschuppter Behemoth 4



Kreatur – Krokodil

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

Eine Begegnung mit ihm zu überleben, ist Beweis genug, dass ein Geweihter für die Prüfung der Stärke bereit ist.

184/269 C
AKH • DE • MARCO NIELSE

6/7

Schwäche abstreifen 1



Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Du kannst eine -1/-1-Marke von ihr entfernen.

Die Naga häuten sich vor der Prüfung der Stärke und lassen damit neben ihren Narben auch ihre Zweifel und Ängste zurück.

185/269 C
AKH • DE • CHRISTINE COLE

6/5

Shedet-Waran 5



Kreatur – Eidechse

Umwandlung 3 (3, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

Wenn du den Shedet-Waran umwandelst, kannst du deine Bibliothek nach einer Standardland- oder Wüste-Karte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und dann deine Bibliothek mischen. (Ziehe erst danach eine Karte.)

185/269 D
AKH • DE • VIKTOR TITOV

6/5

Sechster Sinn 2

Verzauberung – Aura

Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Karte ziehen.“
Manche Einsicht wird durch Instinkte gewonnen.

183/269 U
AKH • DE • JACOB BOROS

Spinnengriff 2

Spontanzauber

Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält +2/+4 und Reichweite bis zum Ende des Zuges. (Sie kann fliegende Kreaturen blocken.)
Es gibt keinen gefahrenlosen Weg durch die Prüfung der Stärke.

185/269 C
AKH • DE • DAN SCOTT

Ätzender Schuss 2

Spontanzauber

Lege drei -1/-1-Marken auf eine fliegende Kreatur deiner Wahl.
Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
Die Gewächsen gewöhnen sich mit immer höheren Dosen an die Gifte, die sie verwenden.

185/269 C
AKH • DE • SCOTT MEYER

Koordinierter Schlag 2

Spontanzauber

Enttappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Jede von ihnen erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
Khenra kommen fast immer als Zwillinge zur Welt. Ihre instinktive Vertrautheit miteinander macht sie zu perfekten Kameraden im Kampf.

182/269 U
AKH • DE • DIEGO PALMIO

Prüfung der Stärke 2

Verzauberung

Wenn die Prüfung der Stärke ins Spiel kommt, erzeuge einen 4/2 grünen Bestie-Kreaturenspielstein.
Wenn eine Kartusche unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bringe die Prüfung der Stärke auf die Hand ihres Besitzers zurück.
„Initiative durch Instinkt, Sieg durch Stärke.“

182/269 U
AKH • DE • KIRIAN TURNER

Wesirin der Menagerie 3

Kreatur – Naga, Kleriker

Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen. (Du kannst dies jederzeit tun.)
Du kannst die oberste Karte deiner Bibliothek wirken, falls es eine Kreaturenkarte ist.
Du kannst Mana ausgeben, als wäre es Mana eines beliebigen Typs, um Kreaturenzauber zu wirken.

182/269 H
AKH • DE • VICTOR ADRIAN MINICIZ

Wachsender Naga 2

Kreatur – Naga, Zauberer

Du kannst den Wachsenden Naga erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, ziehe eine Karte. (Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)
Die gepaltene Zunge der Naga nimmt Geräusche entgegen, gegenwärtiger und mitunter sogar zukünftiger Ereignisse wahr.

182/269 U
AKH • DE • ANASTASIA OUCHENKOVA

Champion der Ahn-Saat 2

Kreatur – Mensch, Krieger

Du kannst den Champion der Ahn-Saat erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, enttappe alle anderen Kreaturen, die du kontrollierst. (Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)
„Die Zweite Sonne nähert sich ihrer Bestimmung! Möge sie uns auch den Weg zu unserer Erleuchtung!“

182/269 U
AKH • DE • CRAIG T. SPEARING

Avior-Windführer 2

Kreatur – Vogel, Krieger

Fliegend, Wachsamkeit
Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, haben Flügelfähigkeit und Wachsamkeit.
Einbalsamieren ★★ (4★, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombie-Vogel-Krieger ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hezerei.)

182/269 U
AKH • DE • SONJAHEE CRAFTWYDE

Segen des Luxa 2

Verzauberung

Entferne zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf alle Flutmarken vom Segen des Luxa. Falls auf diese Weise keine Marke entfernt wurde, lege eine Flutmarke auf den Segen des Luxa und ziehe eine Karte. Erhöhe sonst deinen Manavorrat um 1.

154/260 U
AKH • DE • © 2017 Wizards of the Coast

Dezimierender Käfer 3

Kreatur – Insekt

Wenn der Dezimierende Käfer ins Spiel kommt, lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Immer wenn der Dezimierende Käfer angreift, entferne eine -1/-1-Marke von einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und lege eine -1/-1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert.

157/263 U
AKH • DE • © 2017 Wizards of the Coast

Rätselhafter Sceda 1

Kreatur – Sceda

Fliegend

Die Stärke des Rätselhaften Scedas ist gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexerei-Karten in deinem Friedhof.

Viele Geweihte glauben, er hütete Geheimnisse, die nur Kefnet selbst kennt. Kefnet weiß, dass dem nicht so ist, begrüßt aber die kostenlosen Fütterungen.

152/263 U
AKH • DE • © 2017 Wizards of the Coast

Hapatra, Wesirin der Gifte

Legendäre Kreatur – Mensch, Kleriker

Immer wenn Hapatra, Wesirin der Gifte, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl legen. Immer wenn du eine oder mehrere -1/-1-Marken auf eine Kreatur legst, erzeuge einen 1/1 grünen Ophis-Kreaturenspielstein mit Todesberührung.

Ihr fast unmerkliches Lächeln ist selbst wie süßes Gift.

156/269 U
AKH • DE • © 2017 Wizards of the Coast

Verehrte Saatführerin

Kreatur – Mensch, Krieger

Immer wenn die Verehrte Saatführerin angreift, erhalten andere angreifende Kreaturen +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Ihre Worte regen zu Taten an. Ihre Taten regen zum Siegen an.

200/268 U
AKH • DE • © 2017 Wizards of the Coast

Khenra-Streitwagenlenker 1

Kreatur – Schakal, Krieger

Verursacht Trampelschaden
Andere Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden.

„Wir werden erst zu Füßen des Gott-Pharos zum Stehen kommen.“
—Motto der Streitwagenlenker der Tah-Saat

231/283 U
AKH • DE • © 2017 Wizards of the Coast

Gnadenlose Speerschleudlerin 2

Kreatur – Minotaurus, Krieger

2, wirf eine Karte ab: Lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Die Kreatur kann in diesem Zug nicht blocken.

„Ich bin die Ruhe im Auge des Sturms, mein Speer ist der Blitz, der die Schwachen richtet.“

252/269 U
AKH • DE • © 2017 Wizards of the Coast

Neheb der Ehrenhafte 1

Legendäre Kreatur – Minotaurus, Krieger

Erstschlag
Andere Minotauren, die du kontrollierst, haben Erstschlag.

Solange du eine oder weniger Karten auf deiner Hand hast, erhalten Minotauren, die du kontrollierst, +2/+0.

Immer wenn Neheb der Ehrenhafte einem Spieler Kampfschaden zufügt, wirft jeder Spieler eine Karte ab.

252/269 U
AKH • DE • © 2017 Wizards of the Coast

Nissa, H'iterin der Elemente 4

Planeswalker – Nissa

+2: Heilische 2.
0: Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Landkarte oder eine Kreaturkarte mit umgewandeltem Manakosten kleiner oder gleich dem Absatz an Loyaltätsmarken auf Nissa, H'iterin der Elemente ist, bauseits die Karte ins Spiel bringen.
-6: Entroppe bis zu zwei Länder deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie werden bis zum Ende des Zuges zu 1/1 Elementarwesen-Kreaturen mit Flugfähigkeit und Lila. Sie sind auch immer noch Lila.

254/269 U
AKH • DE • © 2017 Wizards of the Coast

Samut, Stimme der Abtrünnigen 3

Legendäre Kreatur – Mensch, Krieger

Auffblitzen
Doppelschlag, Wachsamkeit, Eile
Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.
•, •: Entpappe eine andere Kreatur deiner Wahl.
„Ich werde nicht mehr um die Ehre kämpfen, sterben zu dürfen. Das Jenseits wird warten müssen.“

205/260 H
AKH • DE • ALEXIS BICLOT

3/4

Schattensturm-Wesirin

Kreatur – Mensch, Kleriker

Fliegend
Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, erhält die Schattensturm-Wesirin +1/+1 bis zum Ende des Zuges.
Sie kann den Wind wie einen Faden um ihren Finger wickeln oder wie eine Schlinge um den Hals ihrer Feinde legen.

206/269 U
AKH • DE • YOUNG CHOI

1/3

Temmet, Wesir von Naktamun

Legendäre Kreatur – Mensch, Kleriker

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält ein Kreaturenspielstein deiner Wahl, den du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.
Einbalsamieren ••• (•••, schiebe diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil; Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombie-Mensch-Kleriker ohne Manahosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.)

207/269 R
AKH • DE • ANNA STEINHAUER

2/2

Abtrünniger Diener

Kreatur – Zombie

Immer wenn ein anderer Zombie unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.
Falls einer der Gesalbten nicht absolute Gehorsamkeit zeigt, ist die Wüste stets dazu bereit, ihn aufzunehmen.

208/269 U
AKH • DE • ANTHONY PLUMBO

2/2

Strömungsweberin

Kreatur – Naga, Druiden

•: Erhöhe deinen Manavorrat um ••.
„Deine Wasser erhalten die Lebenden und verschlingen die Toten. Mächtiger Luxa, lasse deine Kräfte durch mich fließen!“

209/269 U
AKH • DE • WYNNA NELSON

2/2

Sonnenuntergang

Hexerei

Zerstöre alle Kreaturen mit Stärke 3 oder mehr.

Hexerei
Nachhall (Wipe diesen Zerstörer aus nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Bringe alle Kreaturenbortrenner mit Stärke 2 oder weniger aus deinem Friedhof auf die Hand und verwende sie.

Sonnenanfang
Nachhall (Wipe diesen Zerstörer aus nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Bringe alle Kreaturenbortrenner mit Stärke 2 oder weniger aus deinem Friedhof auf die Hand und verwende sie.

210/269 R
AKH • DE • MARK BRADLEY

2/2

Einprägen

Spontanzauber

Lege einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, als zweite Karte von oben in die Bibliothek seines bzw. ihres Besitzers.

Erinnern
Nachhall (Wipe diesen Zerstörer aus nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Bringe alle Kreaturenbortrenner mit Stärke 2 oder weniger aus deinem Friedhof auf die Hand und verwende sie.

211/269 H
AKH • DE • BRIAN ALEXANDER LEE

3/4

Niemals

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl.

Wiederkehren
Nachhall (Wipe diesen Zerstörer aus nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Verzweigung fliegt einer Kreatur deiner Wahl aus deinem Friedhof auf die Hand und verwende sie.

Hexerei
Nachhall (Wipe diesen Zerstörer aus nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Bringe alle Kreaturenbortrenner mit Stärke 2 oder weniger aus deinem Friedhof auf die Hand und verwende sie.

212/269 R
AKH • DE • DILLARD

3/4

Beleidigung

Hexerei

Schaden kann in diesem Zug nicht verhindert werden. Falls eine Quelle, die du kontrollierst, in diesem Zug Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen doppelt so viel Schaden zu.

Verzweigung
Nachhall (Wipe diesen Zerstörer aus nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Verzweigung fliegt einer Kreatur deiner Wahl aus deinem Friedhof auf die Hand und verwende sie.

213/269 R
AKH • DE • LUCAS GRACIANO

2/2

Maul 2

Hexerei

Erzeuge einen 3/3 grünen Flusspferd-Kreaturespielstein.

Fütterung 3

Hexerei

Nachhall: (Wirk: diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Ziele für jede Kreatur mit Stärke 3 oder mehr, die du kontrollierst, eine Karte.

214/269 R
AKH • DE • ZACK STELLA

Anfang 2

Spontanzauber

Erzeuge zwei 1/1 weiße Krieger-Kreaturespielsteine mit Wachsamkeit.

Ende 2

Hexerei

Nachhall: (Wirk: diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Opfere eine Kreatur als Ausgangspunkt für einen Zauber, der eine Kreatur deiner Wahl eine Karte deiner Wahl.

215/269 U
AKH • DE • MAGALI VILLENEVE

Reduzieren 2

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt 3.

Geißel 2

Hexerei

Nachhall: (Wirk: diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Bis zu drei Land der deiner Wahl entuppen nach dem Ende des Zuges die Entropen ihres Beherrschers.

214/269 U
AKH • DE • ERIC DESCHAMPS

Auserkoren 1

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Führen 3

Hexerei

Nachhall: (Wirk: diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Alle Kreaturen, die eine Kreatur deiner Wahl kontrollieren, können nun fliegen.

217/269 U
AKH • DE • MAGALI VILLENEVE

Vorstoß 2

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +X/+0 bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich ihrer Stärke ist.

Sieg 3

Hexerei

Nachhall: (Wirk: diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Eine Kreatur deiner Wahl erhält Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

216/269 U
AKH • DE • GREGOIRE BUTRONI

Quelle 2

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

Verstand 4

Spontanzauber

Nachhall: (Wirk: diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Ziele zwei Karten.

218/269 U
AKH • DE • HOU HUANZ

Vorbereitung 1

Spontanzauber

Entnappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält +2/+2 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

Kampf 3

Hexerei

Nachhall: (Wirk: diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Eine Kreatur deiner Wahl, die an Gräber gegen eine Kreatur deiner Wahl, die an Gräber steht, kämpft.

220/269 R
AKH • DE • ZACK STELLA

Verfälschung 1

Spontanzauber

Bringe einen Zauberspruch deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück.

Nachgeben 3

Hexerei

Nachhall: (Wirk: diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Bestimme drei Kreaturen, die bis zu diesem nächsten Zug Zaubersprüche mit dem bestimmten Namen werfen.

221/269 R
AKH • DE • JASON A. ENGEL

Armut 2

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

Rechtum 5

Hexerei

Nachhall: (Wirk: diesen Zauberpruch nur aus deinem Friedhof; Schicke ihn danach ins Exil.)
Jeder Gegner bestimmt eine Kreatur, die er nicht in der Kontrolle über die bestimmten Kreaturen.

222/269 R
AKH • DE • GREGOIRE BUTRONI



Luxa-Flusschrein 3



Artefakt

1, ♣: Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu. Lege eine Ziegelmarke auf den Luxa-Flusschrein.
 ♠: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls sich drei oder mehr Ziegelmarken auf dem Luxa-Flusschrein befinden.

Ohne den Gott-Pharao gäbe es keinen Luxa. Ohne den Luxa gäbe es kein Leben.

235/269 U
 AKH • DE • SENG CROE

Oktas Monument 3



Legendäres Artefakt

Weiße Kreaturenzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken 1 weniger.
 Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, erzeuge einen 1/1 weißen Krieger-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit.

*„Die Auserwählten werden sich erkennen und im Jenseits Seite an Seite stehen.“
 — Inschrift am Monument*

235/269 U
 AKH • DE • CHRISTINE CROE

Gruft des Orakels 4



Artefakt

2, ♣: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du sie spielen. Lege eine Ziegelmarke auf die Gruft des Orakels.

♠: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du sie spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls sich drei oder mehr Ziegelmarken auf der Gruft des Orakels befinden.

234/269 R
 AKH • DE • TONAS DE RO

Pyramide des Pantheons 1



Artefakt

2, ♠: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe. Lege eine Ziegelmarke auf die Pyramide des Pantheons.

♣: Erhöhe deinen Manavorrat um drei Mana genau einer beliebigen Farbe. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls sich drei oder mehr Ziegelmarken auf der Pyramide des Pantheons befinden.

Flüß Götter, ein Ziel.

235/269 U
 AKH • DE • FREDIAN DE GEINCHOUT

Rhonas' Monument 3



Legendäres Artefakt

Grüne Kreaturenzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken 1 weniger.
 Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +2/+2 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

*„Die Auserwählten müssen ihre Körper vervollkommen, um die greisenhaften Energien des Jenseits auszuhalten.“
 — Inschrift am Monument*

236/269 U
 AKH • DE • CLIFF CHILDS

Thron des Gott-Pharaos 2



Legendäres Artefakt

Zu Beginn deines Endsegments verliert jeder Gegner so viele Lebenspunkte, wie du getappte Kreaturen kontrollierst.

*„Wenn die Zweite Sonne zwischen den Hörnern am Horizont zum Ruhen kommt, beginnt die Stunde der Offenbarung. Im folgen die Stunde des Ruhms, die Stunde der Verheißung und schließlich die Stunde der Ewigkeit.“
 — Das Buch der Stunden*

237/269 R
 AKH • DE • TITUS LUNTER

Hüter der Toten 2



Artefaktkreatur – Katze

Schicke die Hüter der Toten ins Exil: Jeder Gegner bestimmt zwei Karten in seinem Friedhof und schickt den Rest ins Exil.

Ihre Aufgabe ist es, den Eingang zu den Balsamierungskammern zu betachen.

2/2

235/269 U
 AKH • DE • JOSEPH MELBER

Schluchtentümpel



Land – Sumpf, Gebirge

♣: Erhöhe deinen Manavorrat um ♠ oder ♡.

Der Schluchtentümpel kommt getappt ins Spiel.

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

235/269 R
 AKH • DE • TITUS LUNTER

Herabstürzende Katarakte



Land

Unzersäuberbar

♣: Erhöhe deinen Manavorrat um ♠.

♠: Erhöhe deinen Manavorrat um fünf Mana in einer beliebigen Kombination von Farben.

*„Die Kräfte, die hier wirken, sind nicht zu übersehen. Aber woher stammen sie?“
 — Nissa Revane*

245/276 R
 AKH • DE • NOAH BRADLEY

Hort der Verfluchten



Land – Wüste

☞: Erhöhe deinen Manavorrat um ☞.
3, ☞, opfere den Hort der Verfluchten:
Erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-
Kreaturensteinstein. Aktiviere diese
Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem
du auch eine Hexerei wirken könntest.
*Selbst die Toten wollen in der Ödnis Iyris
nicht alleine sein.*

245/269 C
AKH • DE • NOAH BRADLEY

Sich entfaltende Wildnis



Land

☞, opfere die Sich entfaltende Wildnis:
Durchsuche deine Bibliothek nach einer
Standardland-Karte und bringe sie getappt
ins Spiel. Mische danach deine Bibliothek.
*„Hast du dich nie gefragt, was hinter dem
Hekma liegt? Hinter den Hörnern am Horizont,
dort, wo selbst die Götter nicht hingelangt?“
—Samut, Geweihte der Tah-Saat*

245/269 C
AKH • DE • CHRISTINE COHN

Verwusste Tümpel



Land – Insel, Sumpf

(☞: Erhöhe deinen Manavorrat um ☞
oder ☞.)
Die Verwusten Tümpel kommen
getappt ins Spiel.
Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte
ab: Ziehe eine Karte.)

245/269 R
AKH • DE • TOMAS DE RO

Tödliche Dünen



Land – Wüste

☞: Erhöhe deinen Manavorrat um ☞.
1, ☞, opfere die Tödlichen Dünen:
Lege eine -1/-1-Märke auf eine
Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese
Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt,
zu dem du auch eine Hexerei wirken
könnst.

245/269 U
AKH • DE • DARIAN

Bewässertes Ackerland



Land – Ebene, Insel

(☞: Erhöhe deinen Manavorrat um *
oder ☞.)
Das Bewässerte Ackerland kommt
getappt ins Spiel.
Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte
ab: Ziehe eine Karte.)

245/269 B
AKH • DE • TOMAS DE RO

Farbige Felsklippen



Land – Wüste

☞: Erhöhe deinen Manavorrat um ☞.
1, ☞: Erhöhe deinen Manavorrat um
ein Mana einer beliebigen Farbe.
*Feinste Sandkörner haben über
Jahrhunderte hinweg die Klippen der
Shefet-Wüste abgeschliffen.*

245/269 C
AKH • DE • MARK PHILLIPS

Verstreute Haine



Land – Wald, Ebene

(☞: Erhöhe deinen Manavorrat um ☞
oder ☞.)
Das Verstreute Haine kommen
getappt ins Spiel.
Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte
ab: Ziehe eine Karte.)

245/269 B
AKH • DE • CHRISTINE COHN

Geschütztes Gestrüpp



Land – Gebirge, Wald

(☞: Erhöhe deinen Manavorrat um ☞
oder ☞.)
Das Geschützte Gestrüpp kommt
getappt ins Spiel.
Umwandlung 2 (2, wirf diese Karte
ab: Ziehe eine Karte.)

245/269 B
AKH • DE • SONG COHN

Sonnenverbrannte Wüste



Land – Wüste

Wenn die Sonnenverbrannte Wüste ins
Spiel kommt, fügt sie einem Spieler
deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.
☞: Erhöhe deinen Manavorrat um ☞.
*Die einzige Aussicht auf Hoffnung ist
eine Fata Morgana.*

245/269 C
AKH • DE • MIN TUM







Karten, die mit 270 oder höher nummeriert sind, erscheinen nicht in Booster Packs. Diese exklusiven Planeswalker-Deckkarten und die häufigen Doppelländer dürfen in jeglichen Turnieren, die das Amonkhet Set beinhalten, gespielt werden.



Anmutige Katze 2



Kreatur — Katze

Immer wenn die Anmutige Katze angreift, erhält sie +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Katzen, wenngleich als Symbole der Göttin Oketra verehrt, teilen nur selten ihren Sinn für Solidarität.

2/2

212/260 C
AKH • DE • JOHN STANKO

Steinbruch



Land

Der Steinbruch kommt getappt ins Spiel.

• Erhöhe deinen Manavorrat um oder •.

Ganze Berge werden von Mumien abgetragen, auf der Suche nach Lazotep für ihre Meister.

214/260 C
AKH • DE • FLORIAN DE GEUSCOURT

Liliana, Todesverbreiterin 5



Planeswalker — Liliana

+2: Lege eine -1/-1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

-3: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, auf der mindestens eine -1/-1-Marke liegt.

-10: Bringe alle Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

276/260 R
AKH • DE • CLIVE CRAWLEY

Verdorrtter Naga 2



Kreatur — Zombie, Naga

3 •: Ein Gegner deiner Wahl verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du einen Liliana-Planeswalker kontrollierst.

„Hier ist es fast schon zu einfach, die Toten zu beherrschen.“
— Liliana Vess

3/2

274/260 V
AKH • DE • STEFAN YELDER

Lilianas Einfluss 4



Hexerei

Lege eine -1/-1-Marke auf jede Kreatur, die du nicht kontrollierst. Du kannst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Liliana, Todesverbreiterin, durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

277/260 B
AKH • DE • WYNONA NELSON

Zerlumpte Mumie 1



Kreatur — Zombie, Schakal

Wenn die Zerlumpte Mumie stirbt, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte.

Die Toten, die außerhalb der Mauern der Stadt umherwandern, haben nur noch den Wunsch, ihren Fluch weiterzugeben.

1/2

278/260 C
AKH • DE • SLAMMER MANKA

Fauliger Obstgarten



Land

Der Faulige Obstgarten kommt getappt ins Spiel.

• Erhöhe deinen Manavorrat um oder •.

In Amonkhet ist der Tod ein ständiger Begleiter des Lebens.

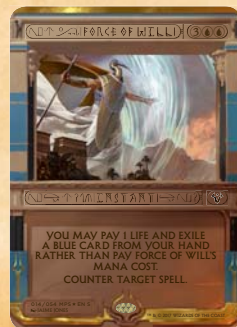
279/260 C
AKH • DE • MARK POOLE

BESCHWÖRE DEN WILLEN DER GÖTTER

Die Welt von Amonkhet wird von einem Pantheon der Götter beherrscht, über welches wiederum ein Gott-Pharao herrscht.

Amonkhet-Beschwörungskarten übertragen dir den Willen der Götter: Du kannst nun die Götter, ihre gläubigen Anhänger und ihre Segen und Zurechtweisungen beschwören.

Amonkhet-Beschwörungskarten, die in geringer Anzahl in Amonkhet Booster Packs zu finden sind, haben eine spezielle Premiumfolie sowie einen einzigartigen Kartenrahmen und Expansionssymbole. Die Karten 1 bis 30 erscheinen in Amonkhet-Boostern, und 31 bis 54 im bald erhältlichen Set *Hours of Devastation™*.



- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| o 1 Austere Command | o 16 Pact of Negation |
| o 2 Aven Mindcensor | o 17 Spell Pierce |
| o 3 Containment Priest | o 18 Stifle |
| o 4 Loyal Retainers | o 19 Attrition |
| o 5 Oketra the True | o 20 Bontu the Glorified |
| o 6 Worship | o 21 Dark Ritual |
| o 7 Wrath of God | o 22 Diabolic Intent |
| o 8 Consecrated Sphinx | o 23 Entomb |
| o 9 Counterbalance | o 24 Mind Twist |
| o 10 Counterspell | o 25 Aggravated Assault |
| o 11 Cryptic Command | o 26 Chain Lightning |
| o 12 Daze | o 27 Hazoret the Evernt |
| o 13 Divert | o 28 Rhonas the Indomitable |
| o 14 Force of Will | o 29 Maelstrom Pulse |
| o 15 Kefnet the Mindful | o 30 Vindicate |

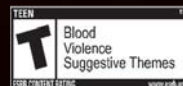
MAGIC™ DUELS

MEHR KARTEN. MEHR STRATEGIEN.
UND NOCH MEHR ABENTEUER.



Jetzt kostenlos auf deinem Lieblingsgerät!
[Magic.Wizards.com/Duels](https://www.wizards.com/Duels)

©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Hersteller: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Vertreten von: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK. Alle Markenzeichen inklusive der Charakternamen und der unverwechselbaren Erkennungsmerkmale, das Planeswalker-Symbol sowie die WUBRGCT-Symbole sind Eigentum von Wizards in den USA und in anderen Ländern. U.S. Pat. No. RE 37,957. Bewahren Sie die Kontaktdaten bitte für zukünftige Anfragen auf.



Werde zu einem Würdigen!

A photograph of a man and a woman sitting at a dark wooden table in a store, playing Magic: The Gathering. The woman is on the left, wearing a green vest over a black shirt and blue jeans, looking at her cards. The man is on the right, wearing a blue shirt, a grey vest, and jeans, looking at the table. The background shows shelves filled with Magic: The Gathering products. The floor is made of dark wood.

**FRIDAY NIGHT
MAGIC**

Wizards.com/FNM

#MTGFNM