
一学年
成9年度　2学期　期末試験
37
55 高橋　雄太
73 川野
91
ICH HABE ...
... LANGE AUF DIE ANKUNFT DES KÖNIGS DES TERRORS GEWARTET.
一学年
平成9年度　2学期　期末試験結果発表
LABER
TUSCHEL
RAUN
QUASSEL
* ERGEBNISSE DER ABSCHLUSSPRÜFUNG DES ZWEITEN SEMESTERS 1999, ERSTE KLASSE ** EMI SAWATARI *** HAJIME KANOU
QUASSEL
1
沢渡　慧美
RAUN
LABER
2
神納　はじめ


HAJIME, HAST DU NICHT GESAGT, DASS DU SAWATARI ÜBERHOLEN WIRST, BEVOR DIE ZWEITE KLASSE LOSGEHT?
GRR
JETZT BLEIBT DIR NUR NOCH DIE JAHRES-ABSCHLUSS-PRÜFUNG.
GWIPP
GESCHAFFT!
PAH! DANN LERNE ICH AB HEUTE EBEN DOPPELT SO FLEISSIG!
EINE ZEIT LANG WERDE ICH NICHT MIT EUCH ABHÄNGEN.
LABER
WUPP
QUASSEL
QUASSEL
HEUTE ZOCKEN WIR BEI MIR „CRASH BANDICOOT". KOMMST DU AUCH, HAJIME?
KLAPPE! ICH KOMME DOCH EH!
LABER


TAPP
TAPP
TAPP
UND IHR VATER SOLL DIPLOMAT SEIN, IHRE MUTTER ANWÄLTIN.
LABER
HAST DU GEHÖRT?
SAWATARI WAR BEI DEN LANDESWEITEN PROBETESTS ANGEBLICH ÜBERALL DIE BESTE.
QUASSEL


DIE LEBT IN EINER GANZ ANDEREN WELT ALS WIR.


GRR


HEY, SAWA-TARI!



* „AUSGELÖSTE FÄHIGKEITEN" AUF KARTEN WERDEN AKTIV, WENN BESTIMMTE VORAUSSETZUNGEN ERFÜLLT SIND.



* „OATH DECK" IST EIN DECKTYP, DER RUND UM DEN „EID DER DRUIDEN" KONSTRUIERT WURDE. BEI „SPIKE OATH"-DECKS, DIE VOM PROFISPIELER SATOSHI NAKAMURA ENTWICKELT WURDEN, STEHT NEBEN DER LANDZERSTÖRUNG AUCH DIE SYNERGIE ZWISCHEN „EID DER DRUIDEN" UND STACHELKREATUREN IM ZENTRUM.


ドドドDODOMM
DODOMM
DODOMM
DODOMM
EINFACH MAL BEOBACHTEN UND DANN REAGIEREN, LÄUFT BEI IHR NICHT!
ICH MUSS VORAUS-SCHAUEND HANDELN!
ICH SPIELE „TURM VON PHYREXIA"!
ICH OPFERE DEN „ZWEIFELNDEN MÖNCH" UND BEKOMME 2 SCHWARZE MANA!
ZUNN
... UND „VOLRATHS FELSENBURG". MACHT FÜNF MANA!
GWHUU
... EINEN „WALD" ...
GWHUU
ICH TAPPE EINEN „SUMPF" ...
GWHUU


„LEBENDE TOTE"!
Lebende Tote
Hexerei
Lege alle Kreaturenkarten aus allen Friedhöfen zur Seite. Lege dann jede Kreatur, die im Spiel ist, auf die Friedhöfe ihrer Besitzer. Bringe danach alle Kreaturen, die auf diese Art zur Seite gelegt wurden, direkt unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel.
Charles Gillespie
BATSCH
SOFORT-EFFEKT!
ICH OPFERE DAS „BAUMVOLK DES WETTERKERNS", UM DAS „GRÖSSERE WOHL" ZU AKTIVIEREN!
Grabertes Ackild
Verzauberung
Opfere eine Kreatur: Ziehe so viele Karten, wie die geopferte Kreatur Stärke hatte. Wähle dann drei Karten aus deiner Hand und wirf diese ab.
„Wir haben mehr Sprossen als sie Hände."
— Gamelin, Ackilds der Gründ
Illus. Pete Venters
Baumvolk des Wetterkerns
5/3
„LEBENDE TOTE" WIRD VERRECHNET!
FRRRLAPP
ICH ZIEHE DREI KARTEN UND WERFE DREI AUS MEINER HAND AB!


AUS DEM FRIEDHOF KOMMEN SIEBEN KREATUREN WIEDER INS SPIEL!
DODOMM
DODOMM
DODOMM
DODOMM
DODOMM
UND MIT DEM „ZWEIFELNDEN MÖNCH" ZERSTÖRE ICH DEN „EID DER DRUIDEN"!
BWOMM
KRACK
KRRCK
DIE AKTIVIERTE FÄHIGKEIT DES „KNOCHEN-SCHLEIFERS" ZERSTÖRT DEN „SOLTARISCHEN GEISTERSEHER"!
Knochenschleifer
Beschwörung eines Dieners
Fliegend; Echo (Bezahle, nachdem diese bleibende Karte unter deiner Kontrolle gekommen ist, während deiner nächsten Versorgungsphase ihre Spruchkosten oder begrabe diese bleibende Karte.)
Wenn der Knochenschleifer ins Spiel kommt, zerstöre eine nichtschwarze Nichtartefaktkreatur deiner Wahl.
1/1
Zweifelnder Mönch
Beschwörung eines Klerikers
Wenn der Zweifelnde Mönch ins Spiel kommt, zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.
„Wir pflanzen das Saatgut der Zweifels um die Frucht der Weisheit zu ernten."
1/1

EMI, 11 LP

DER „GHITU-SCHLEUDERER" TRIFFT DICH UND MACHT ZWEI SCHADEN!

UGH!

BWRAMM

BWOTZ

MIT DEM „ANARCHIST" KOMMEN „LEBENDE TOTE" WIEDER AUF MEINE HAND!

ZUG ENDE!

HMPF!



