

SALAMANDER **I**



ATK 2 KREATUR LURCH DEF 1

SE: Lege die obersten 2 Karten von deinem ZB auf deinen AS.

SALAMANDER **I**



ATK 2 KREATUR LURCH DEF 1

SE: Lege die obersten 2 Karten von deinem ZB auf deinen AS.

SALAMANDER **I**



ATK 2 KREATUR LURCH DEF 1

SE: Lege die obersten 2 Karten von deinem ZB auf deinen AS.

KOBOLDKRIEGER **II**



ATK 3 KREATUR KOBOLD DEF 2

KOBOLDKRIEGER **II**



ATK 3 KREATUR KOBOLD DEF 2

KOBOLDKRIEGER **II**



ATK 3 KREATUR KOBOLD DEF 2

FEUERTEUFEL **III**



ATK 4 KREATUR TEUFEL DEF 2

SE: Lege die obersten 2 Karten von deinem ZB in deinen AS. Füge dann einer Kreatur deiner Wahl 2 Schaden zu.

FEUERTEUFEL **III**



ATK 4 KREATUR TEUFEL DEF 2

SE: Lege die obersten 2 Karten von deinem ZB in deinen AS. Füge dann einer Kreatur deiner Wahl 2 Schaden zu

FEUERTEUFEL **III**



ATK 4 KREATUR TEUFEL DEF 2

SE: Lege die obersten 2 Karten von deinem ZB in deinen AS. Füge dann einer Kreatur deiner Wahl 2 Schaden zu