

SIRENENGESANG

I



⚡ - ZAUBER

Verschiebe eine Kreatur deiner Wahl vom Angriffs- in den Verteidigungs-Bereich oder umgekehrt. Ziehe 1 Karte.

SIRENENGESANG

I



⚡ - ZAUBER

Verschiebe eine Kreatur deiner Wahl vom Angriffs- in den Verteidigungs-Bereich oder umgekehrt. Ziehe 1 Karte.

SIRENENGESANG

I



⚡ - ZAUBER

Verschiebe eine Kreatur deiner Wahl vom Angriffs- in den Verteidigungs-Bereich oder umgekehrt. Ziehe 1 Karte.

SCHMETTERWELLE

II



ZAUBER

Ein Spieler deiner Wahl legt einen ES deiner Wahl oben auf sein ZB.
ASA

SCHMETTERWELLE

II



ZAUBER

Ein Spieler deiner Wahl legt einen ES deiner Wahl oben auf sein ZB.
ASA

SCHMETTERWELLE

II



ZAUBER

Ein Spieler deiner Wahl legt einen ES deiner Wahl oben auf sein ZB.
ASA

LEHREN DES HERMES

III



P - ZAUBER

Ziehe 1 Karte wenn ein Gegner einen Zauber spielt.

LEHREN DES HERMES

III



P - ZAUBER

Ziehe 1 Karte wenn ein Gegner einen Zauber spielt.

LEHREN DES HERMES

III



P - ZAUBER

Ziehe 1 Karte wenn ein Gegner einen Zauber spielt.