

WINDRAD III



**P - ZAUBER**

Jeder Spieler muss am Beginn seiner Bereitschafts-Phase eine Kreatur seiner Wahl, die er kontrolliert, auf seine Hand zurücknehmen.

WINDRAD III



**P - ZAUBER**

Jeder Spieler muss am Beginn seiner Bereitschafts-Phase eine Kreatur seiner Wahl, die er kontrolliert, auf seine Hand zurücknehmen.

WINDRAD III



**P - ZAUBER**

Jeder Spieler muss am Beginn seiner Bereitschafts-Phase eine Kreatur seiner Wahl, die er kontrolliert, auf seine Hand zurücknehmen.

HYDROMORPH II



**⚡ - ZAUBER**

Zerstöre eine deiner Kreaturen. Decke Karten von deinem ZB auf, bis du eine Kreatur aufdeckst. Bringe diese Karte ins Spiel und lege die restlichen Karten auf deinen AS.

HYDROMORPH II



**⚡ - ZAUBER**

Zerstöre eine deiner Kreaturen. Decke Karten von deinem ZB auf, bis du eine Kreatur aufdeckst. Bringe diese Karte ins Spiel und lege die restlichen Karten auf deinen AS.

HYDROMORPH II



**⚡ - ZAUBER**

Zerstöre eine deiner Kreaturen. Decke Karten von deinem ZB auf, bis du eine Kreatur aufdeckst. Bringe diese Karte ins Spiel und lege die restlichen Karten auf deinen AS.

SEELENDÜNGER III



**P - ZAUBER**

Wenn eine deiner Kreaturen in den AS gelegt wird, kannst du 1 Karte ziehen.

SEELENDÜNGER III



**P - ZAUBER**

Wenn eine deiner Kreaturen in den AS gelegt wird, kannst du 1 Karte ziehen.

SEELENDÜNGER III



**P - ZAUBER**

Wenn eine deiner Kreaturen in den AS gelegt wird, kannst du 1 Karte ziehen.