**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}



**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}



**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}



**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}



**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249

**Gepanzerter Wasserwanderer** {U}{U}

**Kreatur — Bestie**

*Die Neurok vergruben umschlingende Kabel direkt unter der Quecksilbersee. Eine Wasserwanderer-Ernte reicht oft aus, um eine ganze Armee mit Rüstung und Schilden auszustatten.*

1/4

Izzy

™ & © 1993–2010 Wizards of the Coast LLC 38/249