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