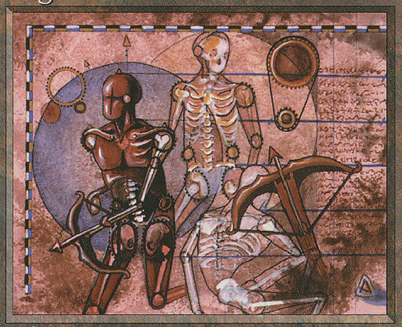
Vengeur urzalien 6



Créature-artefact

0 : Le Vengeur urzalien gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour, et acquiert au choix le vol, l'initiative, le regroupement ou le piétinement, jusqu'à la fin du tour.
Incapable de s'en tenir à un seul projet, Urza décida de créer un être polyvalent.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
4/4

Vengeur urzalien 6

Créature-artefact

0 : Le Vengeur urzalien gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour, et acquiert au choix le vol, l'initiative, le regroupement ou le piétinement, jusqu'à la fin du tour.
Incapable de s'en tenir à un seul projet, Urza décida de créer un être polyvalent.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
4/4

Vengeur urzalien 6

Créature-artefact

0 : Le Vengeur urzalien gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour, et acquiert au choix le vol, l'initiative, le regroupement ou le piétinement, jusqu'à la fin du tour.
Incapable de s'en tenir à un seul projet, Urza décida de créer un être polyvalent.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
4/4

Vengeur urzalien 6

Créature-artefact

0 : Le Vengeur urzalien gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour, et acquiert au choix le vol, l'initiative, le regroupement ou le piétinement, jusqu'à la fin du tour.
Incapable de s'en tenir à un seul projet, Urza décida de créer un être polyvalent.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
4/4

Vengeur urzalien 6

Créature-artefact

0 : Le Vengeur urzalien gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour, et acquiert au choix le vol, l'initiative, le regroupement ou le piétinement, jusqu'à la fin du tour.
Incapable de s'en tenir à un seul projet, Urza décida de créer un être polyvalent.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
4/4

Vengeur urzalien 6

Créature-artefact

0 : Le Vengeur urzalien gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour, et acquiert au choix le vol, l'initiative, le regroupement ou le piétinement, jusqu'à la fin du tour.
Incapable de s'en tenir à un seul projet, Urza décida de créer un être polyvalent.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
4/4

Vengeur urzalien 6

Créature-artefact

0 : Le Vengeur urzalien gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour, et acquiert au choix le vol, l'initiative, le regroupement ou le piétinement, jusqu'à la fin du tour.
Incapable de s'en tenir à un seul projet, Urza décida de créer un être polyvalent.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
4/4

Vengeur urzalien 6

Créature-artefact

0 : Le Vengeur urzalien gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour, et acquiert au choix le vol, l'initiative, le regroupement ou le piétinement, jusqu'à la fin du tour.
Incapable de s'en tenir à un seul projet, Urza décida de créer un être polyvalent.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
4/4

Vengeur urzalien 6

Créature-artefact

0 : Le Vengeur urzalien gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour, et acquiert au choix le vol, l'initiative, le regroupement ou le piétinement, jusqu'à la fin du tour.
Incapable de s'en tenir à un seul projet, Urza décida de créer un être polyvalent.

Illus. Amy Weber
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
4/4