

Intrus il-Vec {2}{B}



Créature : humain et gremlin
Défaussez-vous d'une carte : L'Intrus il-Vec acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut bloquer ou être bloqué que par des créatures avec la distorsion.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Intrus il-Vec {2}{B}



Créature : humain et gremlin
Défaussez-vous d'une carte : L'Intrus il-Vec acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut bloquer ou être bloqué que par des créatures avec la distorsion.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Intrus il-Vec {2}{B}



Créature : humain et gremlin
Défaussez-vous d'une carte : L'Intrus il-Vec acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut bloquer ou être bloqué que par des créatures avec la distorsion.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Intrus il-Vec {2}{B}



Créature : humain et gremlin
Défaussez-vous d'une carte : L'Intrus il-Vec acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut bloquer ou être bloqué que par des créatures avec la distorsion.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast