

Écumeur des vents

{3}{W}{U}

Créature : élémental

Vol

{W} : L'Écumeur des vents acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{W} : L'Écumeur des vents gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

{U} : Échangez la force et l'endurance de l'Écumeur des vents jusqu'à la fin du tour.

{U} : Renvoyez l'Écumeur des vents dans la main de son propriétaire.

1/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Écumeur des vents

{3}{W}{U}

Créature : élémental

Vol

{W} : L'Écumeur des vents acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{W} : L'Écumeur des vents gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

{U} : Échangez la force et l'endurance de l'Écumeur des vents jusqu'à la fin du tour.

{U} : Renvoyez l'Écumeur des vents dans la main de son propriétaire.

1/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Écumeur des vents

{3}{W}{U}

Créature : élémental

Vol

{W} : L'Écumeur des vents acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{W} : L'Écumeur des vents gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

{U} : Échangez la force et l'endurance de l'Écumeur des vents jusqu'à la fin du tour.

{U} : Renvoyez l'Écumeur des vents dans la main de son propriétaire.

1/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Écumeur des vents

{3}{W}{U}

Créature : élémental

Vol

{W} : L'Écumeur des vents acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{W} : L'Écumeur des vents gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

{U} : Échangez la force et l'endurance de l'Écumeur des vents jusqu'à la fin du tour.

{U} : Renvoyez l'Écumeur des vents dans la main de son propriétaire.

1/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast