

Moteur de houle {2}



Créature-artefact : construction

Défenseur

{U} : Le Moteur de houle perd le défenseur et acquiert « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

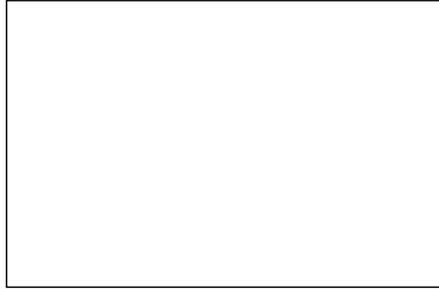
{2}{U} : Le Moteur de houle devient bleu et a une force et une endurance de base de 5/4. N'activez que si le Moteur de houle n'a pas le défenseur.

{4}{U}{U} : Piochez trois cartes. N'activez que si le Moteur de houle est bleu et qu'une seule fois.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Moteur de houle {2}



Créature-artefact : construction

Défenseur

{U} : Le Moteur de houle perd le défenseur et acquiert « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

{2}{U} : Le Moteur de houle devient bleu et a une force et une endurance de base de 5/4. N'activez que si le Moteur de houle n'a pas le défenseur.

{4}{U}{U} : Piochez trois cartes. N'activez que si le Moteur de houle est bleu et qu'une seule fois.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Moteur de houle {2}



Créature-artefact : construction

Défenseur

{U} : Le Moteur de houle perd le défenseur et acquiert « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

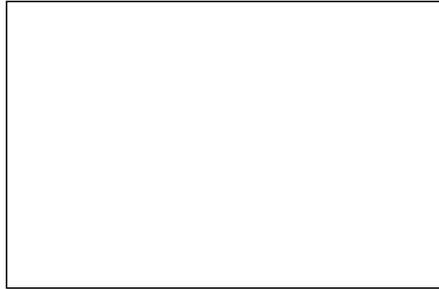
{2}{U} : Le Moteur de houle devient bleu et a une force et une endurance de base de 5/4. N'activez que si le Moteur de houle n'a pas le défenseur.

{4}{U}{U} : Piochez trois cartes. N'activez que si le Moteur de houle est bleu et qu'une seule fois.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Moteur de houle {2}



Créature-artefact : construction

Défenseur

{U} : Le Moteur de houle perd le défenseur et acquiert « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

{2}{U} : Le Moteur de houle devient bleu et a une force et une endurance de base de 5/4. N'activez que si le Moteur de houle n'a pas le défenseur.

{4}{U}{U} : Piochez trois cartes. N'activez que si le Moteur de houle est bleu et qu'une seule fois.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast