

Épée d'âtre et de foyer

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à une créature ciblée que vous possédez, puis cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base. Mettez ces deux cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle, puis mélangez.

Équipement {2}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Épée d'âtre et de foyer

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à une créature ciblée que vous possédez, puis cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base. Mettez ces deux cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle, puis mélangez.

Équipement {2}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Épée d'âtre et de foyer

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à une créature ciblée que vous possédez, puis cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base. Mettez ces deux cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle, puis mélangez.

Équipement {2}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Épée d'âtre et de foyer

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à une créature ciblée que vous possédez, puis cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base. Mettez ces deux cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle, puis mélangez.

Équipement {2}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast