

Épée des heures

{2}

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, lancez un d12. Si le résultat est supérieur au nombre de blessures infligées ou que le résultat est 12, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Épée des heures

{2}

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, lancez un d12. Si le résultat est supérieur au nombre de blessures infligées ou que le résultat est 12, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Épée des heures

{2}

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, lancez un d12. Si le résultat est supérieur au nombre de blessures infligées ou que le résultat est 12, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Épée des heures

{2}

Artefact : équipement

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, lancez un d12. Si le résultat est supérieur au nombre de blessures infligées ou que le résultat est 12, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast