

Lame d'héritage

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Équipement {1}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lame d'héritage

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Équipement {1}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lame d'héritage

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Équipement {1}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lame d'héritage

{3}

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +3/+1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature qui partage un type de créature avec elle. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Équipement {1}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast