Lame du filou {3}

Artefact : équipement

Flash
Au moment où la Lame du filou arrive sur le champ de bataille, choisissez une créature que vous contrôlez à laquelle elle pourrait être attachée. Si vous faites ainsi, elle arrive sur le champ de bataille attachée à cette créature.
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lame du filou {3}

Artefact : équipement

Flash
Au moment où la Lame du filou arrive sur le champ de bataille, choisissez une créature que vous contrôlez à laquelle elle pourrait être attachée. Si vous faites ainsi, elle arrive sur le champ de bataille attachée à cette créature.
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lame du filou {3}

Artefact : équipement

Flash
Au moment où la Lame du filou arrive sur le champ de bataille, choisissez une créature que vous contrôlez à laquelle elle pourrait être attachée. Si vous faites ainsi, elle arrive sur le champ de bataille attachée à cette créature.
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lame du filou {3}

Artefact : équipement

Flash
Au moment où la Lame du filou arrive sur le champ de bataille, choisissez une créature que vous contrôlez à laquelle elle pourrait être attachée. Si vous faites ainsi, elle arrive sur le champ de bataille attachée à cette créature.
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast