

Épée de corps et d'esprit

{3}

Artefact : équipement

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

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et ce joueur meule dix cartes.

Équipement {2}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Épée de corps et d'esprit

{3}

Artefact : équipement

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

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et ce joueur meule dix cartes.

Équipement {2}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Épée de corps et d'esprit

{3}

Artefact : équipement

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

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et ce joueur meule dix cartes.

Équipement {2}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Épée de corps et d'esprit

{3}

Artefact : équipement

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

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et ce joueur meule dix cartes.

Équipement {2}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast