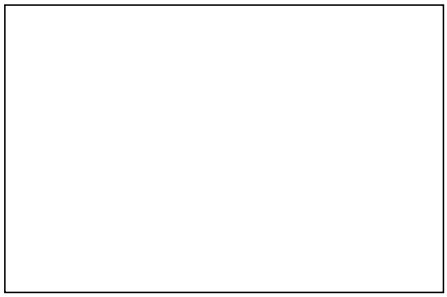
Épée des Ténèbres et de la Lumière {3}

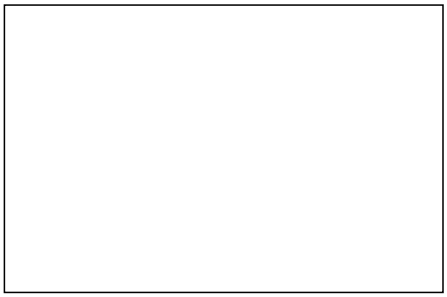


Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière {3}

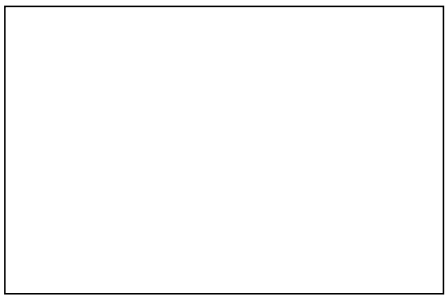


Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière {3}

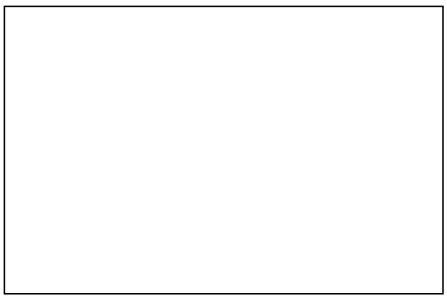


Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière {3}



Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast