

Anneau de Thiune

{2}



Artefact : équipement

La créature équipée a la vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est blanche.

Équipement {1} ({1}) : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Anneau de Thiune

{2}



Artefact : équipement

La créature équipée a la vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est blanche.

Équipement {1} ({1}) : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Anneau de Thiune

{2}



Artefact : équipement

La créature équipée a la vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est blanche.

Équipement {1} ({1}) : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Anneau de Thiune

{2}



Artefact : équipement

La créature équipée a la vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est blanche.

Équipement {1} ({1}) : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast