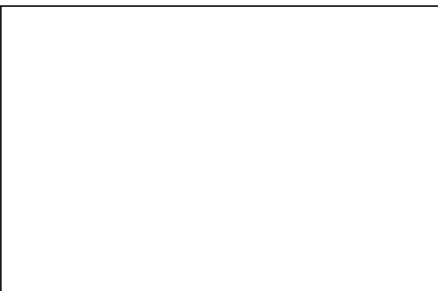


Anneau de Kalonie

{2}



Artefact : équipement

La créature équipée a le piétinement. (Si elle attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

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

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 Kalonie

{2}



Artefact : équipement

La créature équipée a le piétinement. (Si elle attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

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

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 Kalonie

{2}



Artefact : équipement

La créature équipée a le piétinement. (Si elle attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

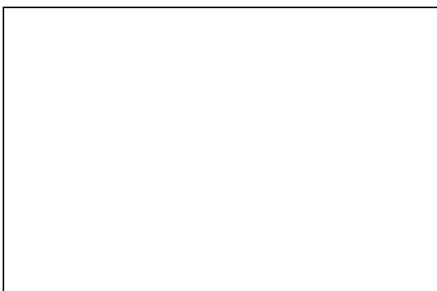
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est verte.

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 Kalonie

{2}



Artefact : équipement

La créature équipée a le piétinement. (Si elle attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

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

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