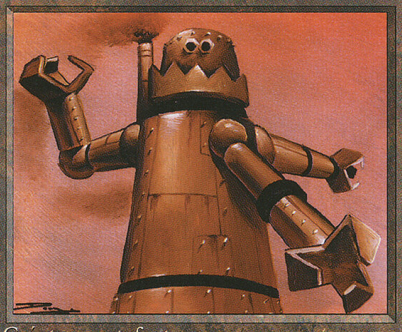
Triskèle 6

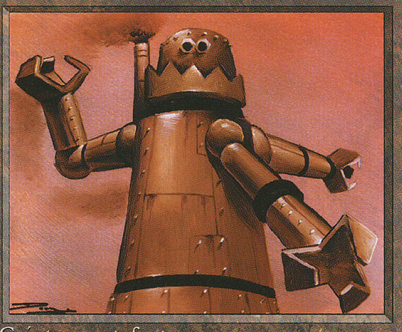


Créature-artefact

Quand le Triskèle est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
0 : Retirez l'un de ces marqueurs du Triskèle pour faire infliger par le Triskèle 1 point de dégâts à une cible, créature ou joueur.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Triskèle 6

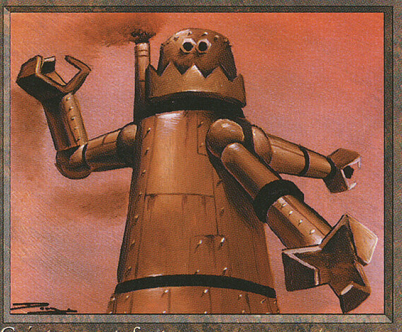


Créature-artefact

Quand le Triskèle est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
0 : Retirez l'un de ces marqueurs du Triskèle pour faire infliger par le Triskèle 1 point de dégâts à une cible, créature ou joueur.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Triskèle 6

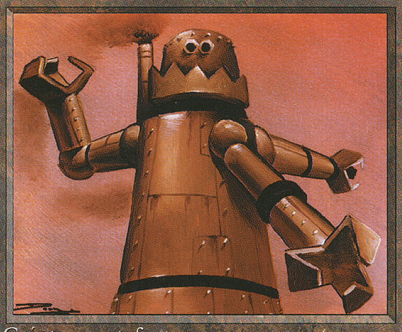


Créature-artefact

Quand le Triskèle est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
0 : Retirez l'un de ces marqueurs du Triskèle pour faire infliger par le Triskèle 1 point de dégâts à une cible, créature ou joueur.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Triskèle 6



Créature-artefact

Quand le Triskèle est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
0 : Retirez l'un de ces marqueurs du Triskèle pour faire infliger par le Triskèle 1 point de dégâts à une cible, créature ou joueur.

Illus. Douglas Shuler
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1