

Horloge de l'Armagedon

{6}

Artefact

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « fatalité » sur l'Horloge de l'Armagedon.

Au début de votre étape de pioche, l'Horloge de l'Armagedon inflige autant de blessures que de marqueurs « fatalité » sur elle à chaque joueur.

{4} : Retirez un marqueur « fatalité » de l'Horloge de l'Armagedon. N'importe quel joueur peut activer cette capacité, mais seulement pendant n'importe quelle étape d'entretien.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Horloge de l'Armagedon

{6}

Artefact

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « fatalité » sur l'Horloge de l'Armagedon.

Au début de votre étape de pioche, l'Horloge de l'Armagedon inflige autant de blessures que de marqueurs « fatalité » sur elle à chaque joueur.

{4} : Retirez un marqueur « fatalité » de l'Horloge de l'Armagedon. N'importe quel joueur peut activer cette capacité, mais seulement pendant n'importe quelle étape d'entretien.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Horloge de l'Armagedon

{6}

Artefact

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « fatalité » sur l'Horloge de l'Armagedon.

Au début de votre étape de pioche, l'Horloge de l'Armagedon inflige autant de blessures que de marqueurs « fatalité » sur elle à chaque joueur.

{4} : Retirez un marqueur « fatalité » de l'Horloge de l'Armagedon. N'importe quel joueur peut activer cette capacité, mais seulement pendant n'importe quelle étape d'entretien.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Horloge de l'Armagedon

{6}

Artefact

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « fatalité » sur l'Horloge de l'Armagedon.

Au début de votre étape de pioche, l'Horloge de l'Armagedon inflige autant de blessures que de marqueurs « fatalité » sur elle à chaque joueur.

{4} : Retirez un marqueur « fatalité » de l'Horloge de l'Armagedon. N'importe quel joueur peut activer cette capacité, mais seulement pendant n'importe quelle étape d'entretien.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast