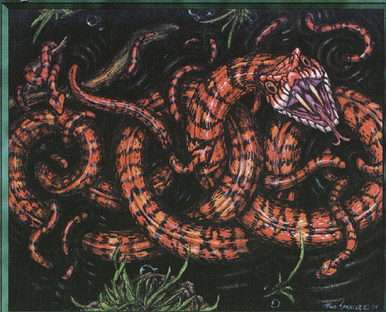


Vipère des marais

3



Invoquer : vipère

Si la Vipère des marais inflige des dégâts à un joueur, celui-ci reçoit deux marqueurs « poison ». Si un joueur a dix marqueurs « poison » ou plus, il perd le duel.
« Tout ce qui nous restait d'eux était leurs corps noirs et boursouflés. »

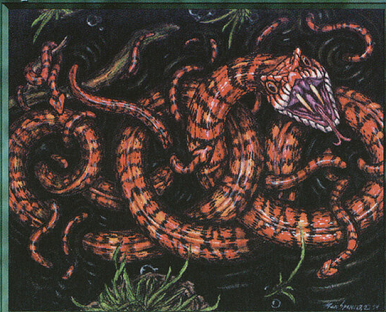
Illus. Ron Spencer

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/2

Vipère des marais

3



Invoquer : vipère

Si la Vipère des marais inflige des dégâts à un joueur, celui-ci reçoit deux marqueurs « poison ». Si un joueur a dix marqueurs « poison » ou plus, il perd le duel.
« Tout ce qui nous restait d'eux était leurs corps noirs et boursouflés. »

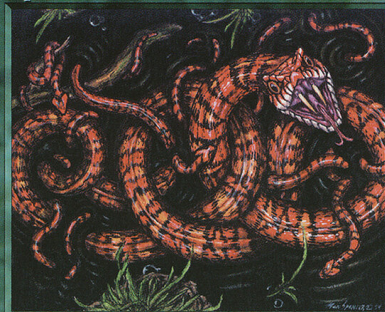
Illus. Ron Spencer

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/2

Vipère des marais

3



Invoquer : vipère

Si la Vipère des marais inflige des dégâts à un joueur, celui-ci reçoit deux marqueurs « poison ». Si un joueur a dix marqueurs « poison » ou plus, il perd le duel.
« Tout ce qui nous restait d'eux était leurs corps noirs et boursouflés. »

Illus. Ron Spencer

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/2

Vipère des marais

3



Invoquer : vipère

Si la Vipère des marais inflige des dégâts à un joueur, celui-ci reçoit deux marqueurs « poison ». Si un joueur a dix marqueurs « poison » ou plus, il perd le duel.
« Tout ce qui nous restait d'eux était leurs corps noirs et boursouflés. »

Illus. Ron Spencer

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/2