Scorpion de l'Abîme 2⊗



Invoquer : scorpion

Si le Scorpion de l'Abîme inflige des dégâts à un joueur, celui-ci reçoit un marqueur « poison ». Si un joueur a dix marqueurs « poison » ou plus, il perd le duel.
« Ce n'est pas ma faute, c'est ma nature », dit le scorpion…

Illus. Scott Kirschner
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Scorpion de l'Abîme 2⊗



Invoquer : scorpion

Si le Scorpion de l'Abîme inflige des dégâts à un joueur, celui-ci reçoit un marqueur « poison ». Si un joueur a dix marqueurs « poison » ou plus, il perd le duel.
« Ce n'est pas ma faute, c'est ma nature », dit le scorpion…

Illus. Scott Kirschner
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Scorpion de l'Abîme 2⊗



Invoquer : scorpion

Si le Scorpion de l'Abîme inflige des dégâts à un joueur, celui-ci reçoit un marqueur « poison ». Si un joueur a dix marqueurs « poison » ou plus, il perd le duel.
« Ce n'est pas ma faute, c'est ma nature », dit le scorpion…

Illus. Scott Kirschner
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Scorpion de l'Abîme 2⊗



Invoquer : scorpion

Si le Scorpion de l'Abîme inflige des dégâts à un joueur, celui-ci reçoit un marqueur « poison ». Si un joueur a dix marqueurs « poison » ou plus, il perd le duel.
« Ce n'est pas ma faute, c'est ma nature », dit le scorpion…

Illus. Scott Kirschner
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1