Loqueteux 2⚫⚫



Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫



Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫



Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫



Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1

Loqueteux 2⚫⚫

Invoquer : loqueteux

⚫⚫⚫, ⟳: Regardez la main d'un adversaire ciblé. Si ce joueur a au moins une carte de créature dans sa main, il doit se défausser de l'une d'elles au hasard. N'utilisez cette capacité que pendant votre tour.

Illus. Daniel Gelon
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/1