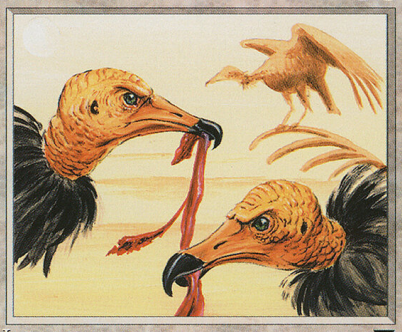
Vautours d'Osaï 1

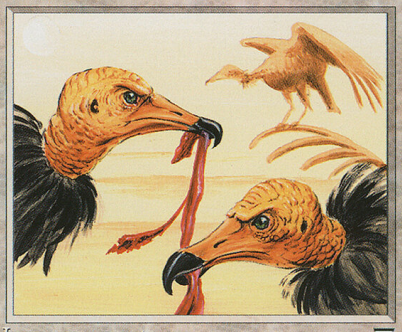


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

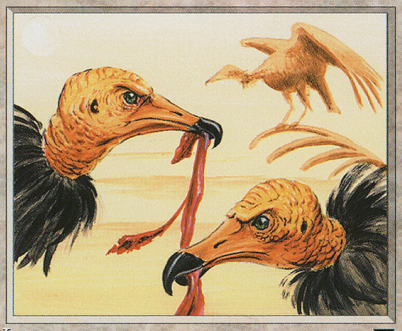


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

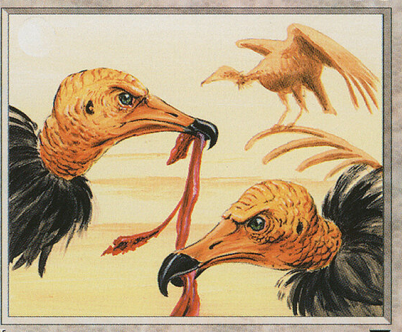


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

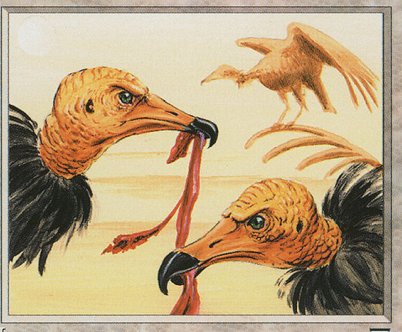


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

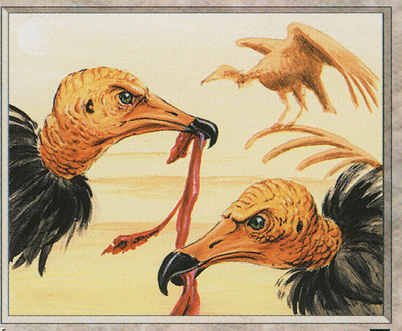


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

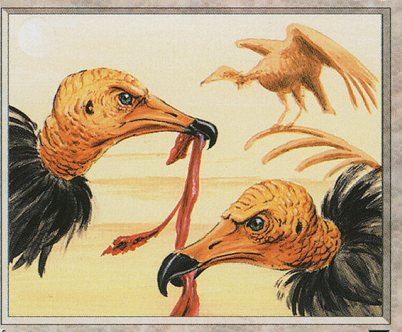


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

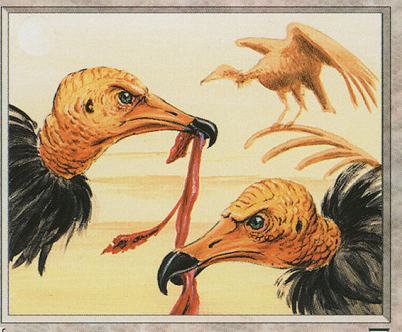


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

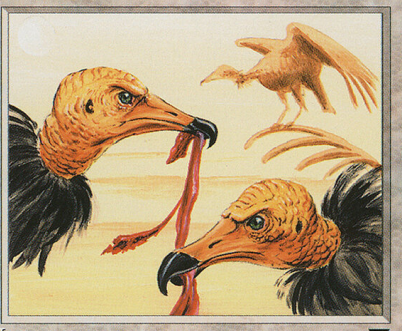


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

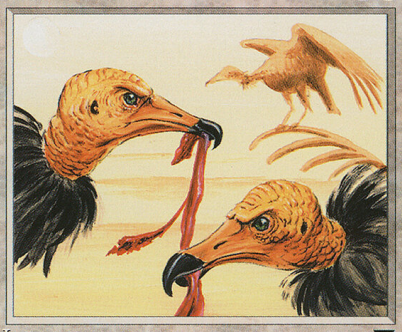


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

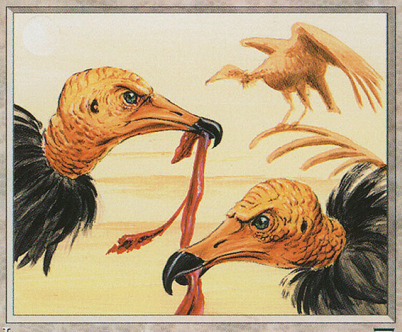


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

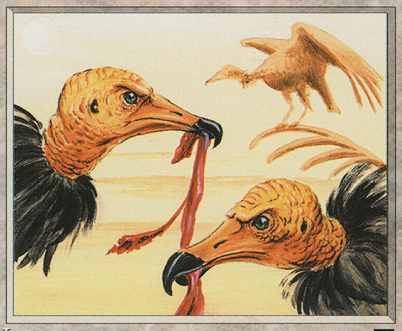


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

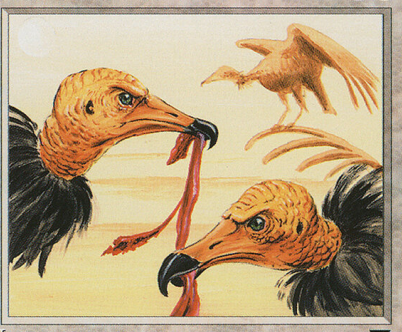


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

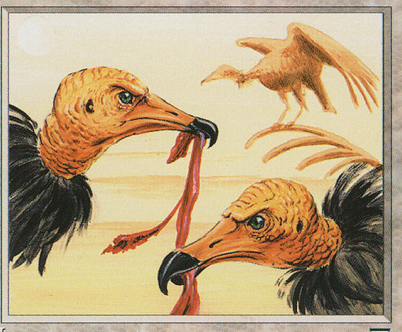


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

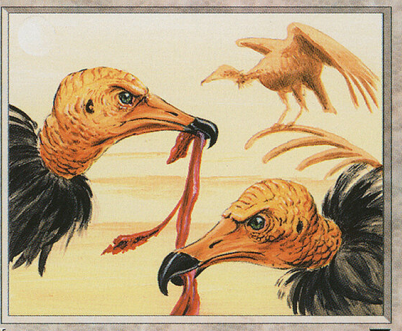


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

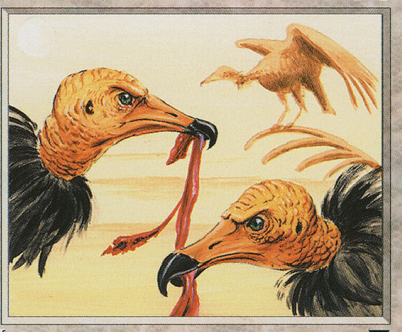


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

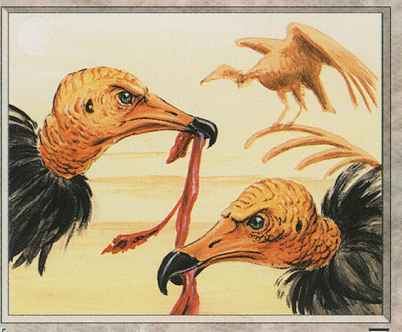


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

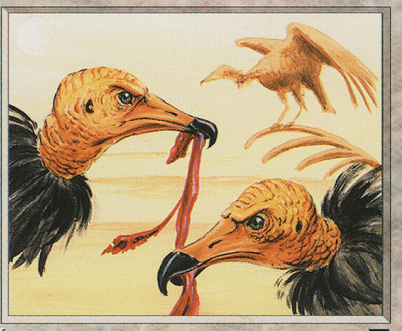


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

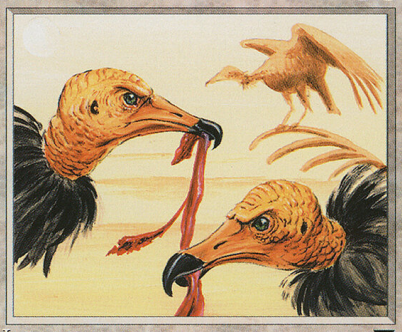


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

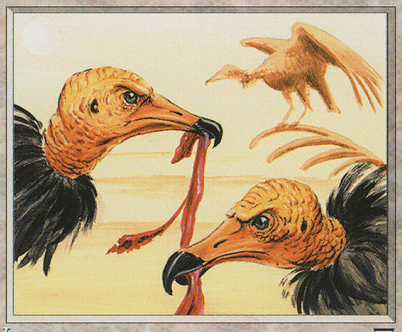


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

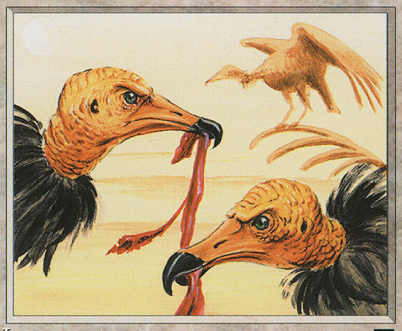


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

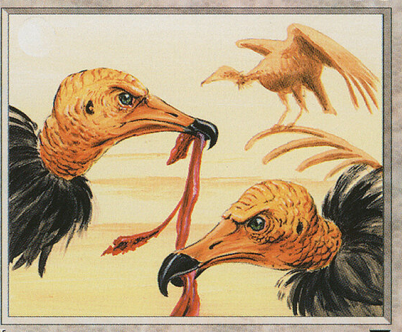


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

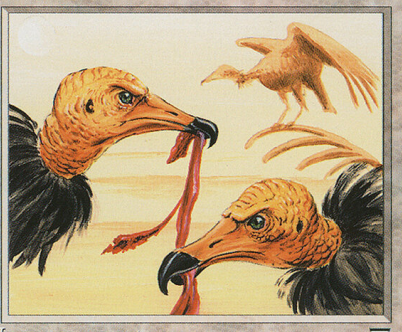


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

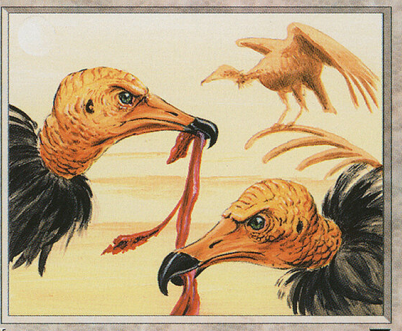


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

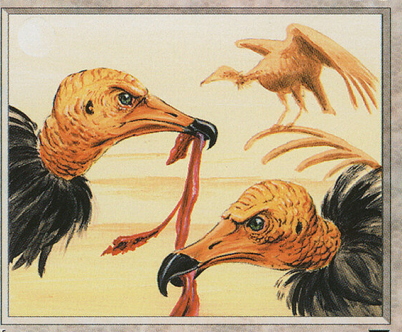


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

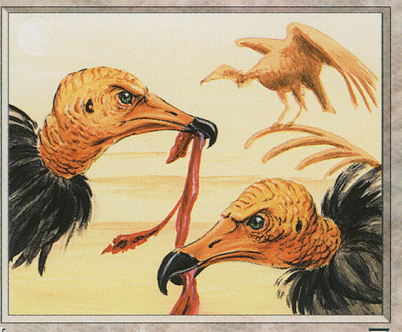


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

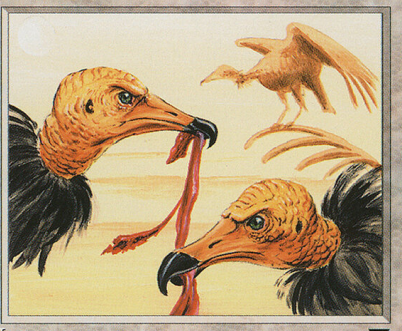


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

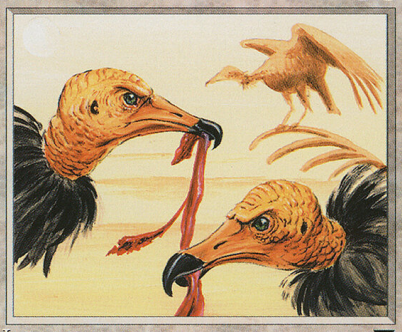


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

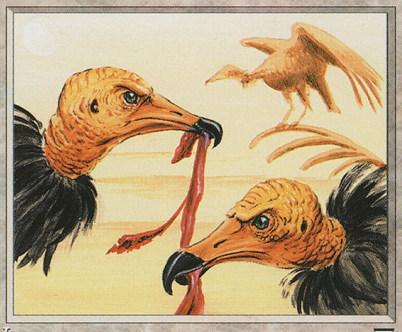


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

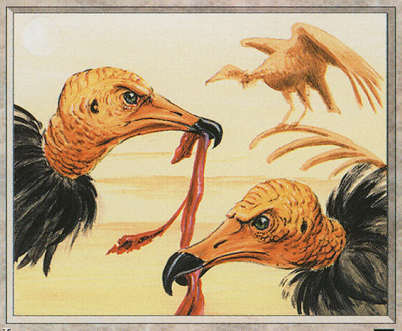


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

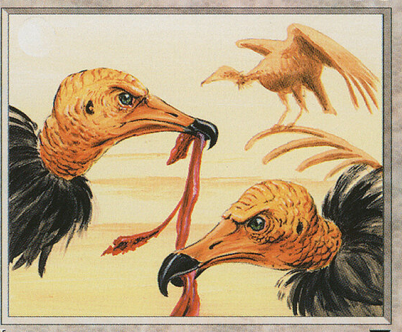


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

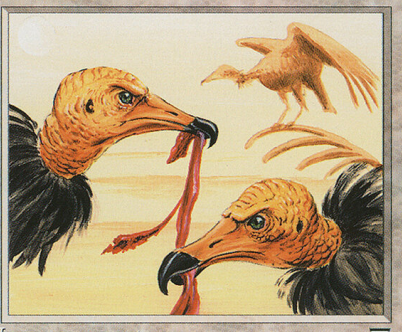


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

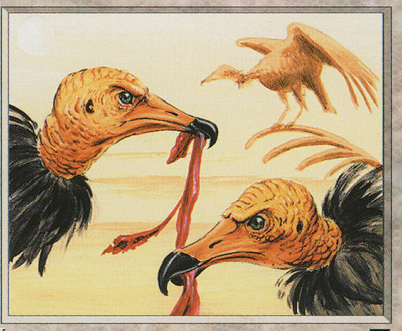


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

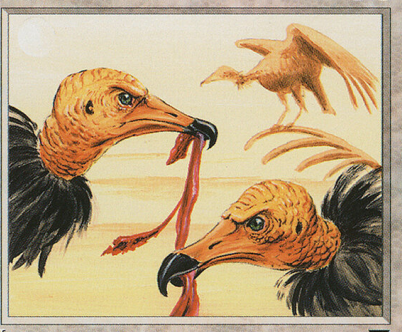


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

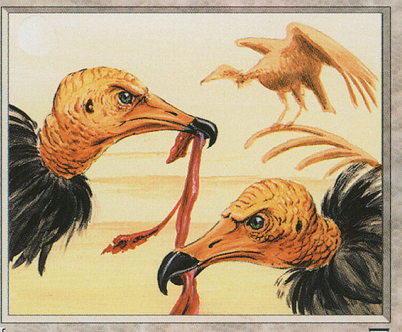


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1

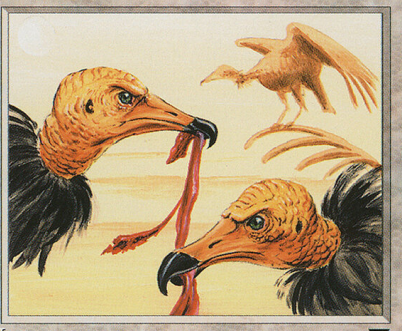


Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Vautours d'Osaï 1



Invoquer : vautours

Vol.
À la fin de n'importe quel tour pendant lequel une créature a été mise au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur « charogne » sur les Vautours d'Osaï.
0 : Retirez deux marqueurs « charogne » pour donner +1/+1 à ces Vautours d'Osaï jusqu'à la fin du tour.

Illus. Dan Frazier
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1