

Fourmis charognardes

2



Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un
pique-nique », avait coutume de
dire mon père. Mais les fourmis
semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas

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

0/1

Fourmis charognardes

2



Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un
pique-nique », avait coutume de
dire mon père. Mais les fourmis
semblaient ne pas l'entendre ainsi.

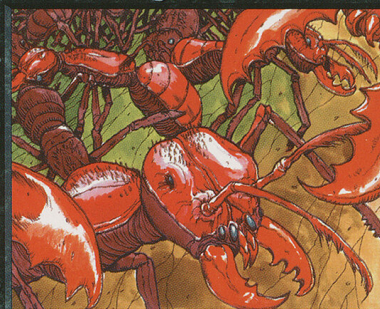
Illus. Richard Thomas

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

0/1

Fourmis charognardes

2



Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un
pique-nique », avait coutume de
dire mon père. Mais les fourmis
semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas

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

0/1

Fourmis charognardes

2



Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un
pique-nique », avait coutume de
dire mon père. Mais les fourmis
semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas

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

0/1