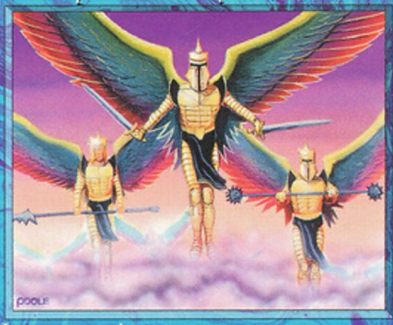
Forces phantasmatiques

3 ◆



Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

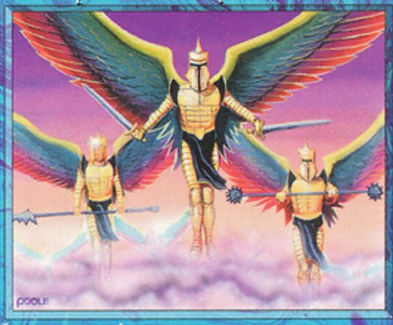
Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆



Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

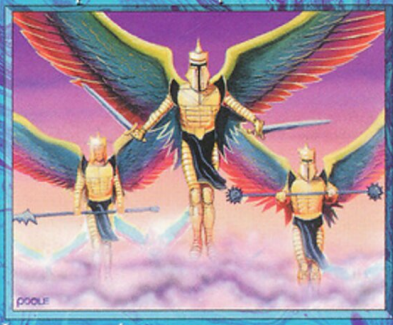
Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆



Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

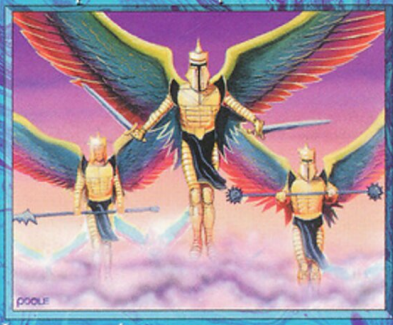
Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆



Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1

Forces phantasmatiques

3 ◆

Invoquer : phantasme

Volantes.
Le contrôleur doit payer ◆ pendant la phase d'entretien. S'il ne peut ou ne veut payer, les Forces phantasmatiques sont détruites.
Invoqués depuis le royaume des rêves, ces êtres incorporent à eux l'essence des vrais héros – morts depuis les temps anciens – avant de se matérialiser face à leurs ennemis.

Illus. Mark Poole
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/1