Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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

Transformation divine 2 ✱✱



Enchanter : créature

La créature ciblée gagne +3/+3.
La Lumière et la Gloire émanaient d'elle. Toutes choses étaient possibles avec la bénédiction de la Divinité.

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