

Évêque d'ailes

{W}{W}



Créature : humain et clerc

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.

À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Évêque d'ailes

{W}{W}



Créature : humain et clerc

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.

À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Évêque d'ailes

{W}{W}



Créature : humain et clerc

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.

À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Évêque d'ailes

{W}{W}



Créature : humain et clerc

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.

À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast