Évêque d'ailes	{W}{W}		Évêque d'ailes	{W}{W}
Créature : humain et clerc			Créature : humain et clerc	
À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de			À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de	
sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez me			sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez m	
un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le v			un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le	
	1/4			1/4
Magic the Gathering - Wizards of the Coast)	Magic the Gathering - Wizards of the Coast	

_		
E	Évêque d'ailes	{W}{W}
L	Créature : humain et clerc	
(Creature : numain et cierc	
	À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bat sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.	aille
	À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt,	créez
ι	un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.	
		1/4
(1	Magic the Gathering - Wizards of the Coast	

Évêque d'ailes	{W}{W}
Créature : humain et clerc	
À chaque fois qu'un ange arrive si sous votre contrôle, vous gagnez	•
À chaque fois qu'un Ange que vou un jeton de créature 1/1 blanche E	us contrôlez meurt, créez
	1/4