

Aumônier de charité {W}



Créature : humain et clerc

Initiative

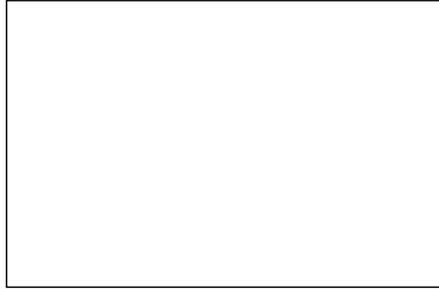
Parade {1} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)

Perturbation {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.)

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Aumônier de charité {W}



Créature : humain et clerc

Initiative

Parade {1} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)

Perturbation {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.)

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Aumônier de charité {W}



Créature : humain et clerc

Initiative

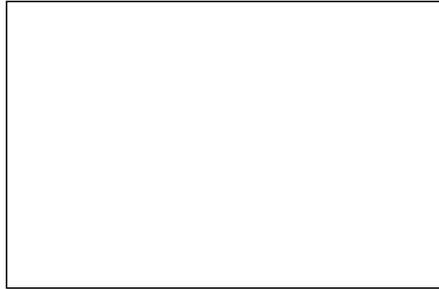
Parade {1} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)

Perturbation {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.)

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Aumônier de charité {W}



Créature : humain et clerc

Initiative

Parade {1} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)

Perturbation {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.)

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast