Repos s	acré {W}{U}		Repos sacré {W}{U}
sur le ch propriét un marc	ne créature non-légendaire ciblée, puis renvoyez-la amp de bataille sous le contrôle de son aire. Si elle est arrivée sous votre contrôle, mettez ueur +1/+1 sur elle. Sinon, engagez-la. ck {1}{W}{U}		Rituel  Exilez une créature non-légendaire ciblée, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si elle est arrivée sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Sinon, engagez-la.  Flashback {1}{W}{U}
Magic the	Gathering - Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering - Wizards of the Coast
Repos s	acré {W}{U}		Repos sacré {W}{U}

Rituel

Exilez une créature non-légendaire ciblée, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si elle est arrivée sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Sinon, engagez-la. Flashback {1}{W}{U}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Rituel

Exilez une créature non-légendaire ciblée, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si elle est arrivée sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Sinon, engagez-la. Flashback {1}{W}{U}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast