

Éclaireur de chemin de minuit

{2}{W}{U}



Créature : humain et sorcier

Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures légendaires.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, aventurez-vous dans le donjon.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Éclaireur de chemin de minuit

{2}{W}{U}



Créature : humain et sorcier

Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures légendaires.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, aventurez-vous dans le donjon.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Éclaireur de chemin de minuit

{2}{W}{U}



Créature : humain et sorcier

Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures légendaires.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, aventurez-vous dans le donjon.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Éclaireur de chemin de minuit

{2}{W}{U}



Créature : humain et sorcier

Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures légendaires.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, aventurez-vous dans le donjon.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast