Éclairer la nuit {X}{R}	Éclairer la nuit	{X}{R}
Rituel Éclairer la nuit inflige X blessures à n'importe quelle cible. Il inflige X plus 1 blessure à la place si cette cible est une créature ou un planeswalker. Flashback ? {3}{R}, retirez X marqueurs « loyauté » parmi des planeswalkers que vous contrôlez. Si vous lancez ce sort de cette manière, X ne peut pas être 0. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.) Magic the Gathering - Wizards of the Coast	Rituel Éclairer la nuit inflige X blessu inflige X plus 1 blessure à la p créature ou un planeswalker. Flashback ? {3}{R}, retirez X r des planeswalkers que vous c sort de cette manière, X ne pe lancer cette carte depuis votre flashback. Exilez-la ensuite.) Magic the Gathering - Wizards of the	olace si cette cible est une marqueurs « loyauté » parmi contrôlez. Si vous lancez ce eut pas être 0. (Vous pouvez e cimetière pour son coût de
Éclairer la nuit {X}{R}	Éclairer la nuit	(X){R)

Rituel

Éclairer la nuit inflige X blessures à n'importe quelle cible. Il inflige X plus 1 blessure à la place si cette cible est une créature ou un planeswalker.

Flashback ? {3}{R}, retirez X marqueurs « loyauté » parmi des planeswalkers que vous contrôlez. Si vous lancez ce sort de cette manière, X ne peut pas être 0. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

{X}{R}

Éclairer la nuit inflige X blessures à n'importe quelle cible. Il inflige X plus 1 blessure à la place si cette cible est une créature ou un planeswalker.

Flashback ? {3}{R}, retirez X marqueurs « loyauté » parmi des planeswalkers que vous contrôlez. Si vous lancez ce sort de cette manière, X ne peut pas être 0. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast