

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

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

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

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