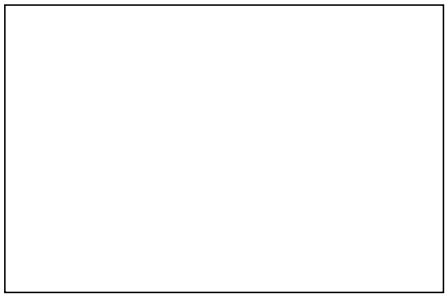
Cavalière de l'aurore {1}{R}{W}



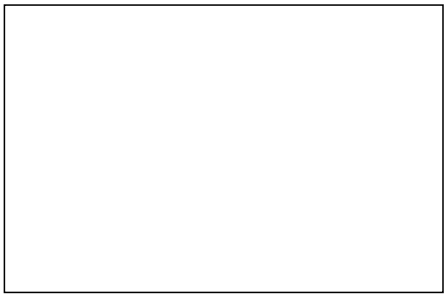
Créature : humain et chevalier

Piétinement, célérité
Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où l'Astronome obsessionnel arrive sur le champ de bataille.
À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Cavalière de l'aurore {1}{R}{W}



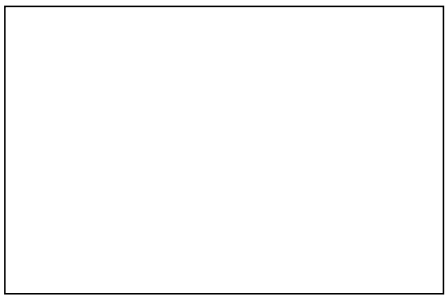
Créature : humain et chevalier

Piétinement, célérité
Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où l'Astronome obsessionnel arrive sur le champ de bataille.
À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Cavalière de l'aurore {1}{R}{W}



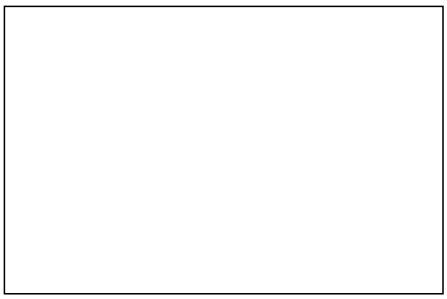
Créature : humain et chevalier

Piétinement, célérité
Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où l'Astronome obsessionnel arrive sur le champ de bataille.
À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Cavalière de l'aurore {1}{R}{W}



Créature : humain et chevalier

Piétinement, célérité
Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où l'Astronome obsessionnel arrive sur le champ de bataille.
À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Magic the Gathering - Wizards of the Coast