

Quête du savoir

{3}{W}



Enchantement

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre un marqueur « étude » sur la Quête du savoir à la place. Retirez trois marqueurs « étude » de la Quête du savoir, sacrifiez la Quête du savoir : Piochez sept cartes.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Quête du savoir

{3}{W}



Enchantement

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre un marqueur « étude » sur la Quête du savoir à la place. Retirez trois marqueurs « étude » de la Quête du savoir, sacrifiez la Quête du savoir : Piochez sept cartes.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Quête du savoir

{3}{W}



Enchantement

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre un marqueur « étude » sur la Quête du savoir à la place. Retirez trois marqueurs « étude » de la Quête du savoir, sacrifiez la Quête du savoir : Piochez sept cartes.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Quête du savoir

{3}{W}



Enchantement

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre un marqueur « étude » sur la Quête du savoir à la place. Retirez trois marqueurs « étude » de la Quête du savoir, sacrifiez la Quête du savoir : Piochez sept cartes.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast