

Savoir de Connaissance

{6}



Artefact

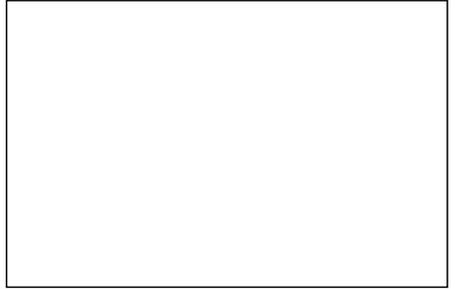
Empreinte ? Quand le Savoir de Connaissance arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile. Si le joueur le fait, il peut lancer un sort parmi les autres cartes exilées avec le Savoir de Connaissance sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Savoir de Connaissance

{6}



Artefact

Empreinte ? Quand le Savoir de Connaissance arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile. Si le joueur le fait, il peut lancer un sort parmi les autres cartes exilées avec le Savoir de Connaissance sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Savoir de Connaissance

{6}



Artefact

Empreinte ? Quand le Savoir de Connaissance arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile. Si le joueur le fait, il peut lancer un sort parmi les autres cartes exilées avec le Savoir de Connaissance sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Savoir de Connaissance

{6}



Artefact

Empreinte ? Quand le Savoir de Connaissance arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile. Si le joueur le fait, il peut lancer un sort parmi les autres cartes exilées avec le Savoir de Connaissance sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast