

Érudit civilisé

{2}{U}

Créature : humain et conseiller

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si une carte de créature est défaussée de cette manière, dégagez l'Érudit civilisé, puis transformez-le.

0/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Érudit civilisé

{2}{U}

Créature : humain et conseiller

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si une carte de créature est défaussée de cette manière, dégagez l'Érudit civilisé, puis transformez-le.

0/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Érudit civilisé

{2}{U}

Créature : humain et conseiller

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si une carte de créature est défaussée de cette manière, dégagez l'Érudit civilisé, puis transformez-le.

0/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Érudit civilisé

{2}{U}

Créature : humain et conseiller

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si une carte de créature est défaussée de cette manière, dégagez l'Érudit civilisé, puis transformez-le.

0/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast