

Siège de l'avant-poste

{3}{R}

Enchantement

Au moment où le Siège de l'avant-poste arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

? Dragons ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, le Siège de l'avant-poste inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Siège de l'avant-poste

{3}{R}

Enchantement

Au moment où le Siège de l'avant-poste arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

? Dragons ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, le Siège de l'avant-poste inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Siège de l'avant-poste

{3}{R}

Enchantement

Au moment où le Siège de l'avant-poste arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

? Dragons ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, le Siège de l'avant-poste inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Siège de l'avant-poste

{3}{R}

Enchantement

Au moment où le Siège de l'avant-poste arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

? Dragons ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, le Siège de l'avant-poste inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast