

Siège de la citadelle

{2}{W}{W}

Enchantement

Au moment où le Siège de la citadelle arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

? Dragons ? Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Siège de la citadelle

{2}{W}{W}

Enchantement

Au moment où le Siège de la citadelle arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

? Dragons ? Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Siège de la citadelle

{2}{W}{W}

Enchantement

Au moment où le Siège de la citadelle arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

? Dragons ? Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Siège de la citadelle

{2}{W}{W}

Enchantement

Au moment où le Siège de la citadelle arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

? Dragons ? Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast