

Siège de la frontière

{3}{G}

Enchantement

Au moment où le Siège de la frontière arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début de chacune de vos phases principales, ajoutez {G}{G}.
? Dragons ? À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Siège de la frontière

{3}{G}

Enchantement

Au moment où le Siège de la frontière arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début de chacune de vos phases principales, ajoutez {G}{G}.
? Dragons ? À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Siège de la frontière

{3}{G}

Enchantement

Au moment où le Siège de la frontière arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début de chacune de vos phases principales, ajoutez {G}{G}.
? Dragons ? À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Siège de la frontière

{3}{G}

Enchantement

Au moment où le Siège de la frontière arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début de chacune de vos phases principales, ajoutez {G}{G}.
? Dragons ? À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast