

Siège du monastère

{2}{U}

Enchantement

Au moment où le Siège du monastère arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire, puis défaussez-vous d'une carte.
? Dragons ? Les sorts que vos adversaires lancent qui vous ciblent ou qui ciblent un permanent que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Siège du monastère

{2}{U}

Enchantement

Au moment où le Siège du monastère arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire, puis défaussez-vous d'une carte.
? Dragons ? Les sorts que vos adversaires lancent qui vous ciblent ou qui ciblent un permanent que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Siège du monastère

{2}{U}

Enchantement

Au moment où le Siège du monastère arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire, puis défaussez-vous d'une carte.
? Dragons ? Les sorts que vos adversaires lancent qui vous ciblent ou qui ciblent un permanent que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Siège du monastère

{2}{U}

Enchantement

Au moment où le Siège du monastère arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire, puis défaussez-vous d'une carte.
? Dragons ? Les sorts que vos adversaires lancent qui vous ciblent ou qui ciblent un permanent que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast