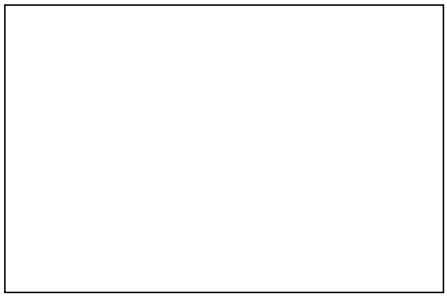
Dragon endormi {R}



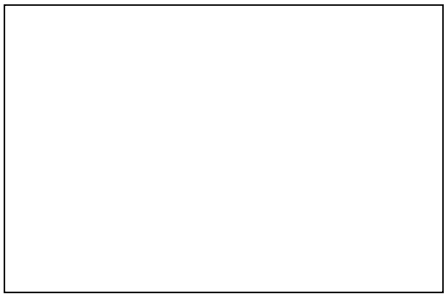
Créature : dragon

Vol
Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Dragon endormi {R}



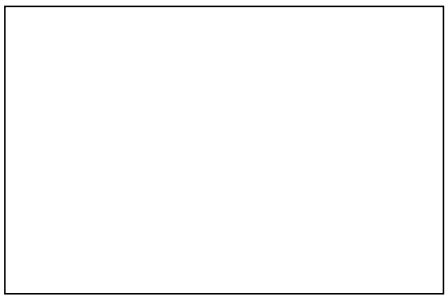
Créature : dragon

Vol
Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Dragon endormi {R}



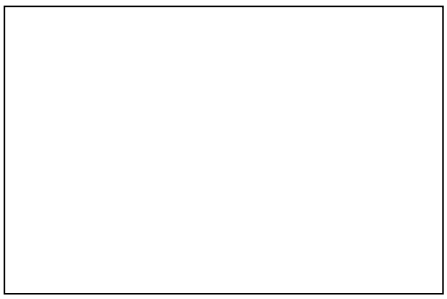
Créature : dragon

Vol
Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Dragon endormi {R}



Créature : dragon

Vol
Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast