

Dragon d'airain ancien

{5}{B}{B}



Créature : ancêtre et dragon

Vol

À chaque fois que le Dragon d'airain ancien inflige des blessures de combat à un joueur, lancez un d20. Quand vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées depuis les cimetières avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à X, X étant le résultat.

7/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Dragon d'airain ancien

{5}{B}{B}



Créature : ancêtre et dragon

Vol

À chaque fois que le Dragon d'airain ancien inflige des blessures de combat à un joueur, lancez un d20. Quand vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées depuis les cimetières avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à X, X étant le résultat.

7/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Dragon d'airain ancien

{5}{B}{B}



Créature : ancêtre et dragon

Vol

À chaque fois que le Dragon d'airain ancien inflige des blessures de combat à un joueur, lancez un d20. Quand vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées depuis les cimetières avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à X, X étant le résultat.

7/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Dragon d'airain ancien

{5}{B}{B}



Créature : ancêtre et dragon

Vol

À chaque fois que le Dragon d'airain ancien inflige des blessures de combat à un joueur, lancez un d20. Quand vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées depuis les cimetières avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à X, X étant le résultat.

7/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast