

Dragon-machine phyrexian

{3}



Créature-artefact : phyrexian et dragon

Double initiative

Quand le Dragon-machine phyrexian arrive sur le champ de bataille depuis votre cimetière, vous pouvez vous défausser de votre main. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.

Exhumation {3}{R}{R}

(Assimiler avec Mishra, arrogant par Gix.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Dragon-machine phyrexian

{3}



Créature-artefact : phyrexian et dragon

Double initiative

Quand le Dragon-machine phyrexian arrive sur le champ de bataille depuis votre cimetière, vous pouvez vous défausser de votre main. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.

Exhumation {3}{R}{R}

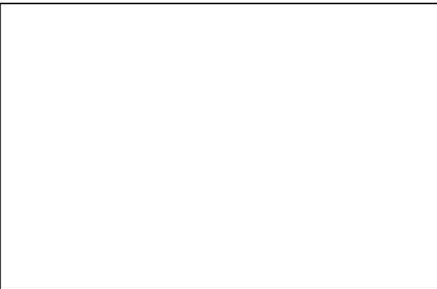
(Assimiler avec Mishra, arrogant par Gix.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Dragon-machine phyrexian

{3}



Créature-artefact : phyrexian et dragon

Double initiative

Quand le Dragon-machine phyrexian arrive sur le champ de bataille depuis votre cimetière, vous pouvez vous défausser de votre main. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.

Exhumation {3}{R}{R}

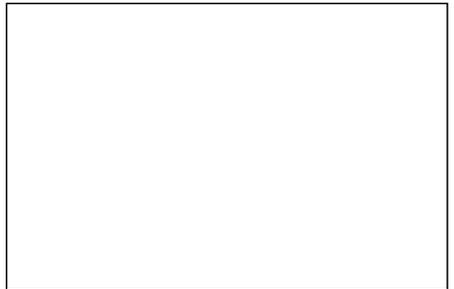
(Assimiler avec Mishra, arrogant par Gix.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Dragon-machine phyrexian

{3}



Créature-artefact : phyrexian et dragon

Double initiative

Quand le Dragon-machine phyrexian arrive sur le champ de bataille depuis votre cimetière, vous pouvez vous défausser de votre main. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.

Exhumation {3}{R}{R}

(Assimiler avec Mishra, arrogant par Gix.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast