

Dromar le bannisseur

{3}{W}{U}{B}



Créature légendaire : dragon

Vol

À chaque fois que Dromar le bannisseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis renvoyez toutes les créatures de cette couleur dans les mains de leurs propriétaires.

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Dromar le bannisseur

{3}{W}{U}{B}



Créature légendaire : dragon

Vol

À chaque fois que Dromar le bannisseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis renvoyez toutes les créatures de cette couleur dans les mains de leurs propriétaires.

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Dromar le bannisseur

{3}{W}{U}{B}



Créature légendaire : dragon

Vol

À chaque fois que Dromar le bannisseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis renvoyez toutes les créatures de cette couleur dans les mains de leurs propriétaires.

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Dromar le bannisseur

{3}{W}{U}{B}



Créature légendaire : dragon

Vol

À chaque fois que Dromar le bannisseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis renvoyez toutes les créatures de cette couleur dans les mains de leurs propriétaires.

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast