Sentinelle d'or solaire {1}{W}

Créature : humain et soldat

À chaque fois que la Sentinelle d'or solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'elle attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.
Congrégation ? {1}{W} : Choisissez une couleur. La Sentinelle d'or solaire acquiert la défense talismanique contre cette couleur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée par les créatures de cette couleur ce tour-ci. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sentinelle d'or solaire {1}{W}

Créature : humain et soldat

À chaque fois que la Sentinelle d'or solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'elle attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.
Congrégation ? {1}{W} : Choisissez une couleur. La Sentinelle d'or solaire acquiert la défense talismanique contre cette couleur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée par les créatures de cette couleur ce tour-ci. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sentinelle d'or solaire {1}{W}

Créature : humain et soldat

À chaque fois que la Sentinelle d'or solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'elle attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.
Congrégation ? {1}{W} : Choisissez une couleur. La Sentinelle d'or solaire acquiert la défense talismanique contre cette couleur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée par les créatures de cette couleur ce tour-ci. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sentinelle d'or solaire {1}{W}

Créature : humain et soldat

À chaque fois que la Sentinelle d'or solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'elle attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.
Congrégation ? {1}{W} : Choisissez une couleur. La Sentinelle d'or solaire acquiert la défense talismanique contre cette couleur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée par les créatures de cette couleur ce tour-ci. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast