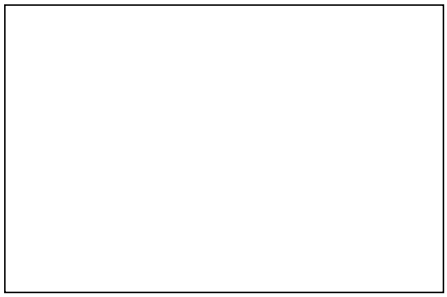
Gideon des Épreuves {1}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures que le permanent ciblé devrait infliger.

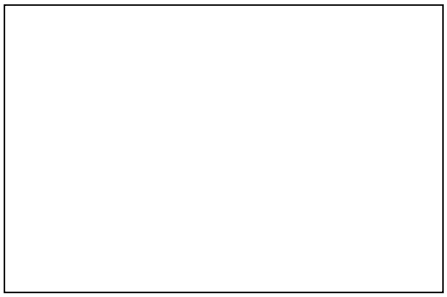
{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon des Épreuves devient une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Vous gagnez un emblème avec « Tant que vous contrôlez un planeswalker Gideon, vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner. »

3/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Gideon des Épreuves {1}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures que le permanent ciblé devrait infliger.

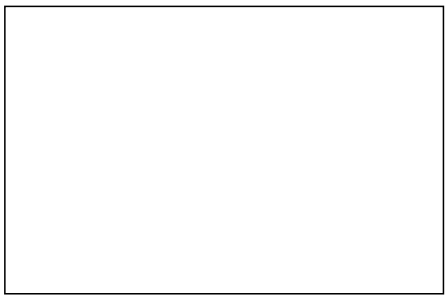
{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon des Épreuves devient une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Vous gagnez un emblème avec « Tant que vous contrôlez un planeswalker Gideon, vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner. »

3/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Gideon des Épreuves {1}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures que le permanent ciblé devrait infliger.

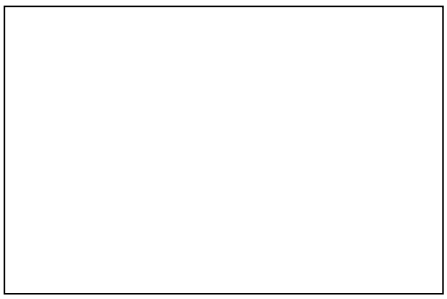
{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon des Épreuves devient une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Vous gagnez un emblème avec « Tant que vous contrôlez un planeswalker Gideon, vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner. »

3/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Gideon des Épreuves {1}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures que le permanent ciblé devrait infliger.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon des Épreuves devient une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Vous gagnez un emblème avec « Tant que vous contrôlez un planeswalker Gideon, vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner. »

3/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast