

Hixus, gardien de prison

{3}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, si Hixus, gardien de prison est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, exilez cette créature jusqu'à ce que Hixus quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hixus, gardien de prison

{3}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, si Hixus, gardien de prison est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, exilez cette créature jusqu'à ce que Hixus quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hixus, gardien de prison

{3}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, si Hixus, gardien de prison est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, exilez cette créature jusqu'à ce que Hixus quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hixus, gardien de prison

{3}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, si Hixus, gardien de prison est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, exilez cette créature jusqu'à ce que Hixus quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur angélique {1}{W}



Créature : mur C  
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
Vol

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur angélique {1}{W}



Créature : mur C  
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
Vol

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur angélique {1}{W}

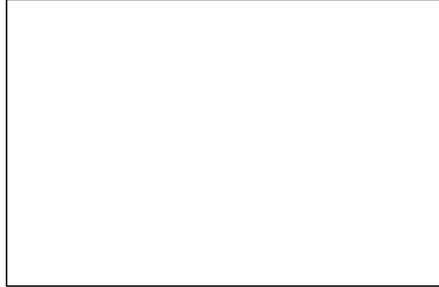


Créature : mur C  
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
Vol

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur angélique {1}{W}

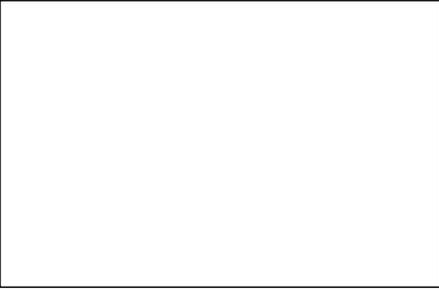


Créature : mur C  
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
Vol

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

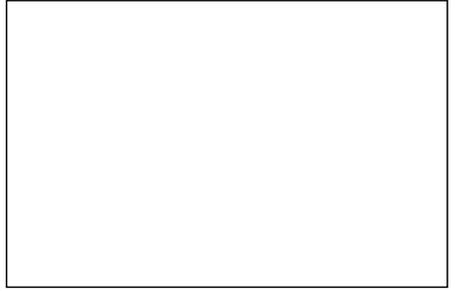


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

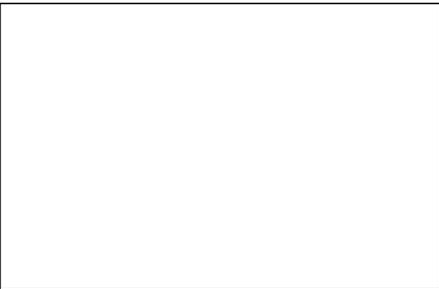


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

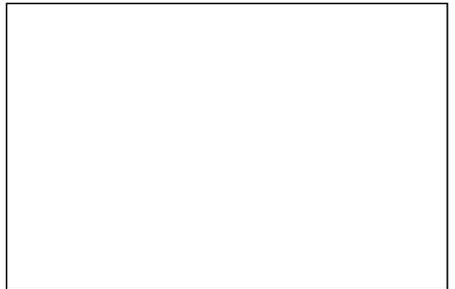


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

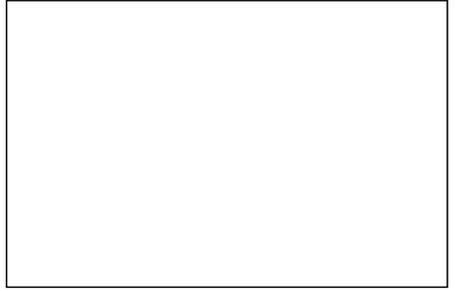


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

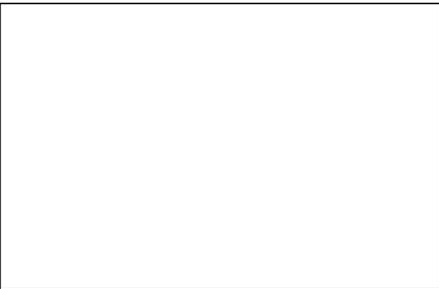


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

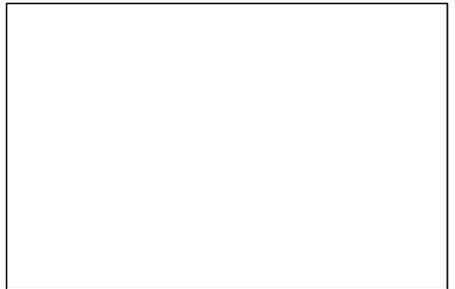


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon des Épreuves

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon **M**

{+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. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon des Épreuves

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon **M**

{+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. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon des Épreuves

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon **M**

{+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. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon des Épreuves

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon **M**

{+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. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon Jura {3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon M

{+2} : Pendant le prochain tour d'un adversaire ciblé, les créatures que ce joueur contrôle attaquent Gideon Jura si possible.

{-2} : Détruisez une créature engagée ciblée.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon Jura devient une créature 6/6 Humain et Soldat qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon Jura {3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon M

{+2} : Pendant le prochain tour d'un adversaire ciblé, les créatures que ce joueur contrôle attaquent Gideon Jura si possible.

{-2} : Détruisez une créature engagée ciblée.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon Jura devient une créature 6/6 Humain et Soldat qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon Jura {3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon M

{+2} : Pendant le prochain tour d'un adversaire ciblé, les créatures que ce joueur contrôle attaquent Gideon Jura si possible.

{-2} : Détruisez une créature engagée ciblée.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon Jura devient une créature 6/6 Humain et Soldat qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon Jura {3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon M

{+2} : Pendant le prochain tour d'un adversaire ciblé, les créatures que ce joueur contrôle attaquent Gideon Jura si possible.

{-2} : Détruisez une créature engagée ciblée.

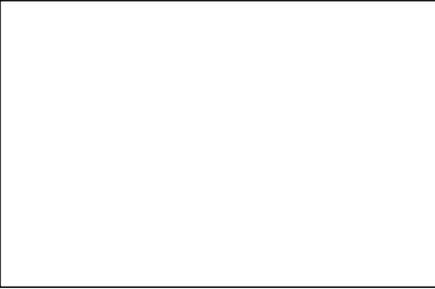
{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon Jura devient une créature 6/6 Humain et Soldat qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, allié de Zendikar devient une créature 5/5 Humain et Soldat et Allié avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier et Allié.

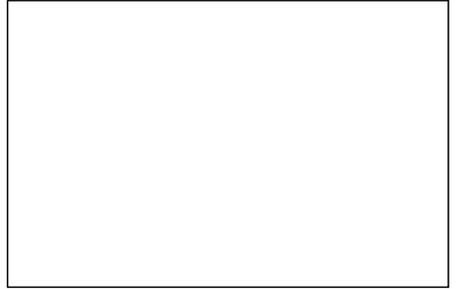
{-4} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, allié de Zendikar devient une créature 5/5 Humain et Soldat et Allié avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier et Allié.

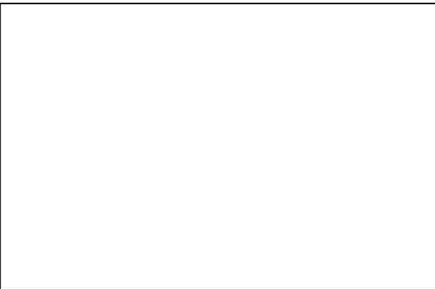
{-4} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, allié de Zendikar devient une créature 5/5 Humain et Soldat et Allié avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier et Allié.

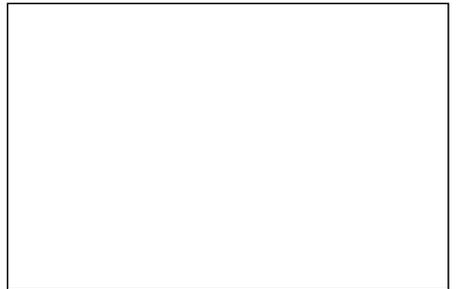
{-4} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, allié de Zendikar devient une créature 5/5 Humain et Soldat et Allié avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier et Allié.

{-4} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, Champion de la justice

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+1} : Mettez un marqueur « loyauté » sur Gideon, Champion de la justice pour chaque créature contrôlée par l'adversaire ciblé.

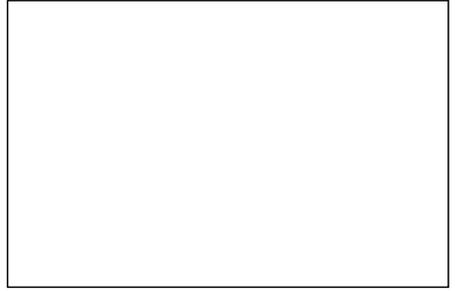
{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, Champion de la justice devient une créature indestructible Humain et Soldat dont la force et l'endurance sont chacune égales au nombre de marqueurs « loyauté » sur lui. C'est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{-15} : Exilez tous les autres permanents.  
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

4/

Gideon, Champion de la justice

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+1} : Mettez un marqueur « loyauté » sur Gideon, Champion de la justice pour chaque créature contrôlée par l'adversaire ciblé.

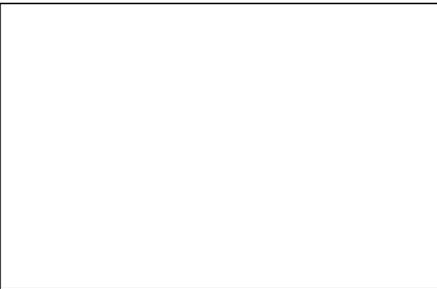
{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, Champion de la justice devient une créature indestructible Humain et Soldat dont la force et l'endurance sont chacune égales au nombre de marqueurs « loyauté » sur lui. C'est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{-15} : Exilez tous les autres permanents.  
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

4/

Gideon, Champion de la justice

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+1} : Mettez un marqueur « loyauté » sur Gideon, Champion de la justice pour chaque créature contrôlée par l'adversaire ciblé.

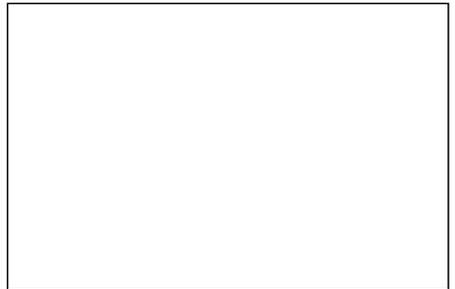
{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, Champion de la justice devient une créature indestructible Humain et Soldat dont la force et l'endurance sont chacune égales au nombre de marqueurs « loyauté » sur lui. C'est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{-15} : Exilez tous les autres permanents.  
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

4/

Gideon, Champion de la justice

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+1} : Mettez un marqueur « loyauté » sur Gideon, Champion de la justice pour chaque créature contrôlée par l'adversaire ciblé.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, Champion de la justice devient une créature indestructible Humain et Soldat dont la force et l'endurance sont chacune égales au nombre de marqueurs « loyauté » sur lui. C'est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{-15} : Exilez tous les autres permanents.  
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

4/

Gideon, paragon de soldat

{4}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+2} : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Ces créatures gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, paragon de soldat devient une créature 5/5 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{-10} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+3/ jusqu'à la fin du tour. Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, paragon de soldat

{4}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+2} : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Ces créatures gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

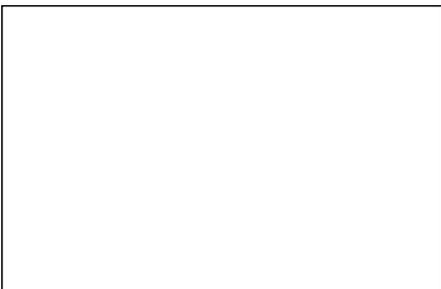
{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, paragon de soldat devient une créature 5/5 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{-10} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+3/ jusqu'à la fin du tour. Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, paragon de soldat

{4}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+2} : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Ces créatures gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

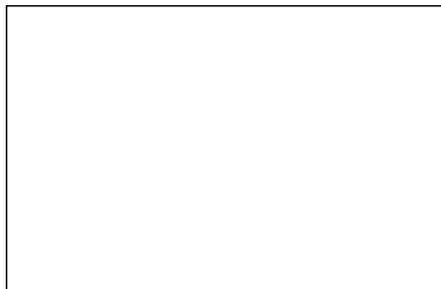
{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, paragon de soldat devient une créature 5/5 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{-10} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+3/ jusqu'à la fin du tour. Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, paragon de soldat

{4}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon

M

{+2} : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Ces créatures gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, paragon de soldat devient une créature 5/5 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{-10} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+3/ jusqu'à la fin du tour. Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproche de Gideon

{1}{W}



Éphémère

C

La Reproche de Gideon inflige 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproche de Gideon

{1}{W}



Éphémère

C

La Reproche de Gideon inflige 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproche de Gideon

{1}{W}



Éphémère

C

La Reproche de Gideon inflige 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproche de Gideon

{1}{W}



Éphémère

C

La Reproche de Gideon inflige 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens lumineux

{2}{W}



Enchantement : aura

**C**

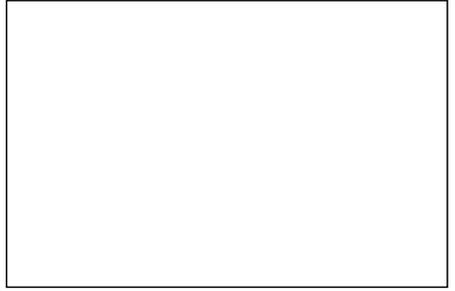
Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens lumineux

{2}{W}



Enchantement : aura

**C**

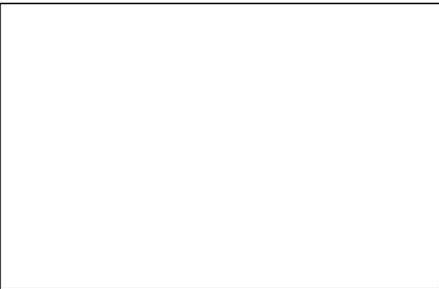
Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens lumineux

{2}{W}



Enchantement : aura

**C**

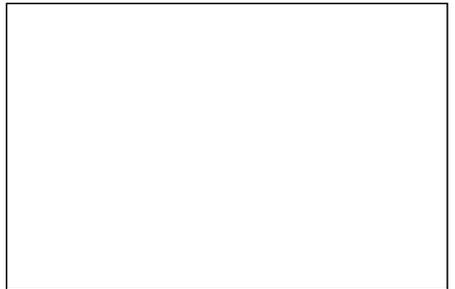
Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens lumineux

{2}{W}



Enchantement : aura

**C**

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

