

Mila, compagnon astucieux {1}{W}{W}



Créature légendaire : renard M

À chaque fois qu'un adversaire attaque au moins un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.  
 À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}



Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mila, compagnon astucieux {1}{W}{W}



Créature légendaire : renard M

À chaque fois qu'un adversaire attaque au moins un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.  
 À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}



Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}



Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Recteur de l'arène {3}{W}



Créature : humain et clerc M

Quand le Recteur de l'arène meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de planeswalker, mettez-la sur le champ de bataille puis mélangez.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}



Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Recteur de l'arène {3}{W}



Créature : humain et clerc M

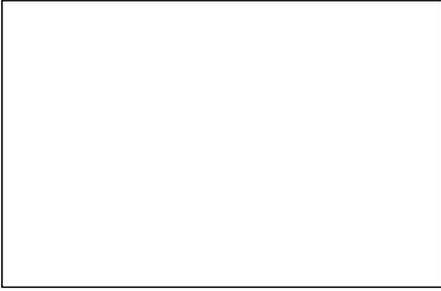
Quand le Recteur de l'arène meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de planeswalker, mettez-la sur le champ de bataille puis mélangez.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Recteur de l'arène

{3}{W}



Créature : humain et clerc

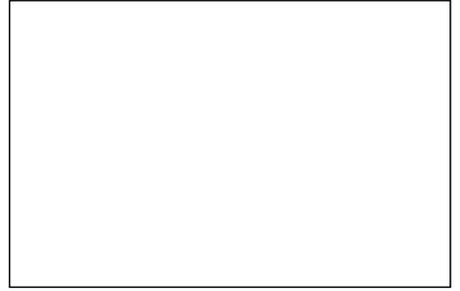
M

Quand le Recteur de l'arène meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de planeswalker, mettez-la sur le champ de bataille puis mélangez.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn



Terrain

R

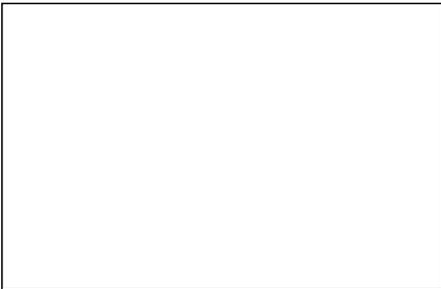
{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Recteur de l'arène

{3}{W}



Créature : humain et clerc

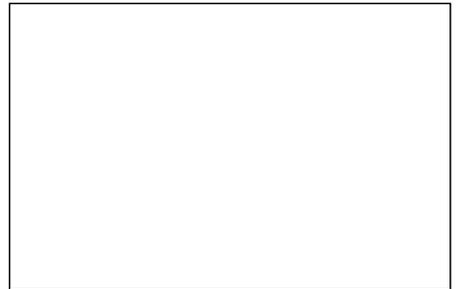
M

Quand le Recteur de l'arène meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de planeswalker, mettez-la sur le champ de bataille puis mélangez.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn



Terrain

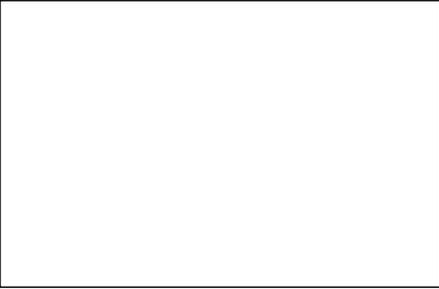
R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



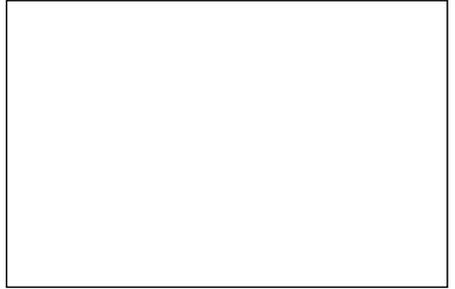
Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.  
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.  
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



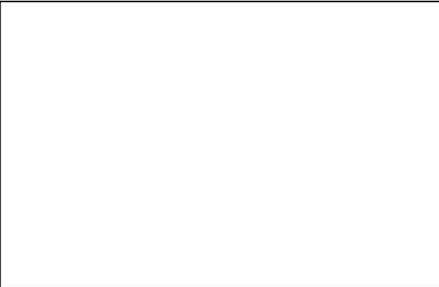
Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.  
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.  
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



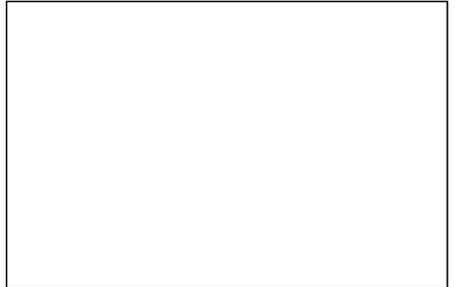
Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.  
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.  
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanétaire



Terrain

U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {C}.  
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire



Terrain

U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

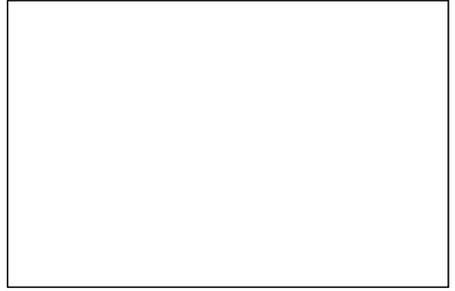


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

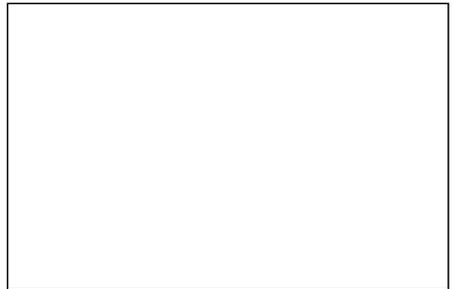


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

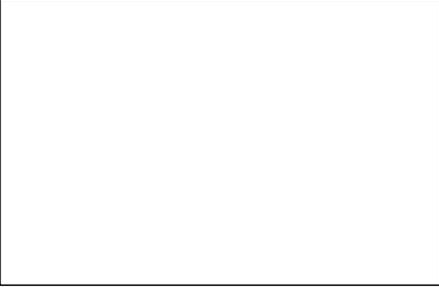


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon des Épreuves {1}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon M

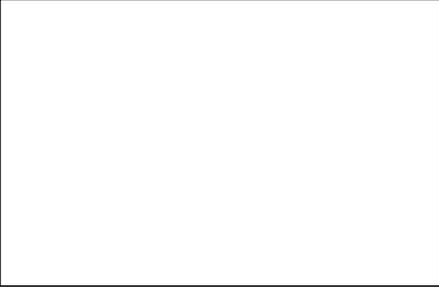
{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures que le permanent ciblé devrait infliger.

{+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

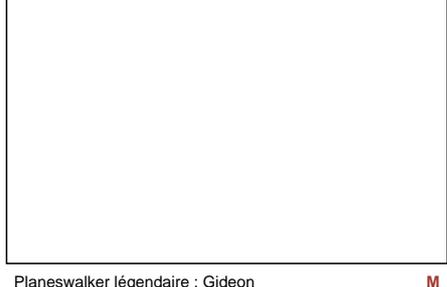
Plaine



Terrain de base : plaine C  
{W}

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. »

3/

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 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. »

3/

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 Lamenoire

{1}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon **M**

Tant que c'est votre tour, Gideon Lamenoire est une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à Gideon Lamenoire pendant votre tour.

{+1} : Jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}



Planeswalker : 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 Lamenoire

{1}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon **M**

Tant que c'est votre tour, Gideon Lamenoire est une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à Gideon Lamenoire pendant votre tour.

{+1} : Jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}



Planeswalker : 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 : 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.

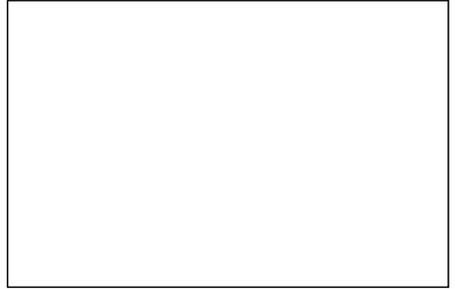
{-4} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

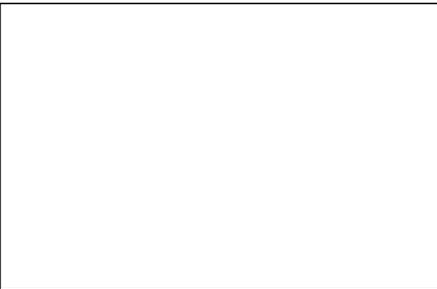
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, allié de Zendikar

{2}{W}{W}



Planeswalker : 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.

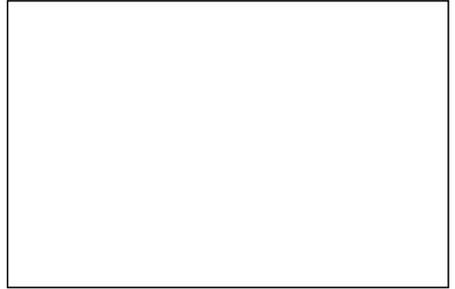
{-4} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

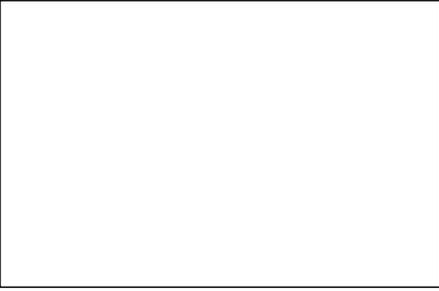
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast