

Annonciateur de Garruk {1}{G}{G}

Créature : bête R

Défense talismanique contre le noir

À chaque fois que l'Annonciateur de Garruk inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, regardez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou une carte de planeswalker Garruk parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquérisson tout-puissant {G}

Créature : bosquérisson C

Piétinement

{3}{G} : Le Bosquérisson tout-puissant gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquérisson tout-puissant {G}

Créature : bosquérisson C

Piétinement

{3}{G} : Le Bosquérisson tout-puissant gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquérisson tout-puissant {G}

Créature : bosquérisson C

Piétinement

{3}{G} : Le Bosquérisson tout-puissant gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide ilyséenne

{1}{G}



Créature : plante

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, ajoutez deux manas d'une même couleur de votre choix à la place.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destrier de guerre de Garruk

{3}{G}{G}



Créature : rhinocéros

R

Vigilance

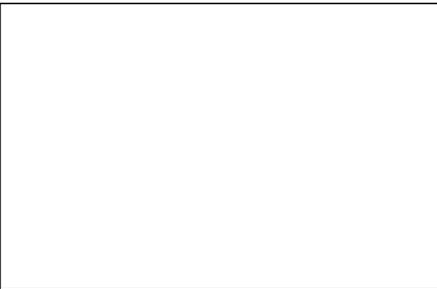
Quand le Destrier de guerre de Garruk arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Garruk, héraut sauvage, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide ilyséenne

{1}{G}



Créature : plante

C

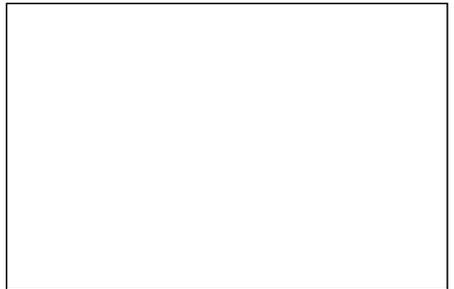
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, ajoutez deux manas d'une même couleur de votre choix à la place.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destrier de guerre de Garruk

{3}{G}{G}



Créature : rhinocéros

R

Vigilance

Quand le Destrier de guerre de Garruk arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Garruk, héraut sauvage, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilophosaure hargneux

{3}{G}

Créature : dinosaure

C

Contact mortel (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

À chaque fois que le Dilophosaure hargneux attaque, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, le Dilophosaure hargneux gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre prédatrice

{3}{G}

Créature : guivre

U

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

La Guivre prédatrice gagne +2/+2 tant que vous contrôlez un planeswalker Garruk.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilophosaure hargneux

{3}{G}

Créature : dinosaure

C

Contact mortel (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

À chaque fois que le Dilophosaure hargneux attaque, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, le Dilophosaure hargneux gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre prédatrice

{3}{G}

Créature : guivre

U

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

La Guivre prédatrice gagne +2/+2 tant que vous contrôlez un planeswalker Garruk.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre prédatrice

{3}{G}



Créature : guivre

U

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

La Guivre prédatrice gagne +2/+2 tant que vous contrôlez un planeswalker Garruk.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitouard de la fierté

{2}{G}



Créature : chat

C

Quand le Mitouard de la fierté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitouard de la fierté

{2}{G}



Créature : chat

C

Quand le Mitouard de la fierté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitouard de la fierté

{2}{G}



Créature : chat

C

Quand le Mitouard de la fierté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille du bois sauvage

{2}{G}

Créature : centaure et éclairéur

C

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille du bois sauvage

{2}{G}

Créature : centaure et éclairéur

C

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille du bois sauvage

{2}{G}

Créature : centaure et éclairéur

C

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille du bois sauvage

{2}{G}

Créature : centaure et éclairéur

C

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scaracorne nessian

{1}{G}

Créature : insecte

U

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez une autre créature de force supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur le Scaracorne nessian.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scaracorne nessian

{1}{G}

Créature : insecte

U

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez une autre créature de force supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur le Scaracorne nessian.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scaracorne nessian

{1}{G}

Créature : insecte

U

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez une autre créature de force supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur le Scaracorne nessian.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyrannodon somnolant

{1}{G}

Créature : dinosaure

C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Tant que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, le Tyrannodon somnolant peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyrannodon somnolant

{1}{G}



Créature : dinosaure

C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

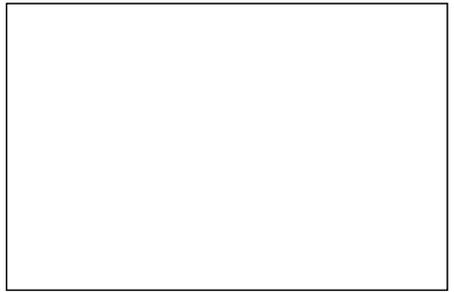
Tant que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, le Tyrannodon somnolant peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance primordiale

{X}{G}



Rituel

R

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. Ensuite, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyrannodon somnolant

{1}{G}



Créature : dinosaure

C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Tant que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, le Tyrannodon somnolant peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, héraut sauvage

{4}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main. Sinon, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

{-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée.

{-7} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent « Vous pouvez faire que cette créature attribue ses blessures de combat comme si elle n'était pas bloquée. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de bélier

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de bélier

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de Garruk

{2}{G}

Enchantement

U

Quand le Soulèvement de Garruk arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de Garruk

{2}{G}

Enchantement

U

Quand le Soulèvement de Garruk arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

