

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes

Sortie : Octobre 2018
Nombre total de cartes : 259

Incolore

Blanc



Agente chasseuse de primes (# 2)



Aube de l'espoir (# 8)



Batailleur rokh (# 24)



Bête de somme envahissante (# 17)



Coincer le coupable (# 5)



Compagnons sous serment (# 27)



Coup de filet en ville (# 4)



Coup vertueux (# 23)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes

Démotion 1

Enchantement : aura

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Il n'existe pas de plus grand honneur que celui de rejoindre la guilde qu'on a choisie, et pas de honte plus grande que celle de la décevoir.

009/259 U
GRN • FR JOE SLICKER

Démotion (# 9)

Escadron d'équénates 7

Créature : humain et chevalier

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie **1** ou un mana de la couleur de cette créature.)
Vol

« Oui, il y a en effet une compétition entre nos équénates et les airjeks de Boros. Enfin, une compétition... C'est ce qu'ils croient. »

011/259 U
GRN • FR ZEEBOW CHEN

Escadron d'équénates (# 11)

Gardienne ledev 3

Créature : humain et chevalier

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie **1** ou un mana de la couleur de cette créature.)

« J'ai commencé à l'élever quand elle n'était encore qu'un chiot, et elle a commencé à m'élever quand je n'étais encore qu'une recrue. »

018/259 C
GRN • FR KIMONAS THEODOSIOU

Gardienne ledev (# 18)

Éclaireur des tours 1

Créature : humain et éclaireur

À chaque fois que l'Éclaireur des tours attaque, vous pouvez payer **1** . Si vous faites ainsi, il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

« Parfois, un ange passe et me fait un petit signe de tête qui veut probablement dire : "Tu as du cran, toi !" Ça me fait toujours plaisir. »

025/259 C
GRN • FR PAUL SCOTT CANANAN

Éclaireur des tours (# 25)

Faucon de guérisseur

Créature : oiseau

Vol, lien de vie

Les blessés aperçoivent la lueur de ses fioles bien avant de voir ses ailes fendre les nuages.

014/259 C
GRN • FR MELIYOT CÉRIAN

Faucon de guérisseur (# 14)

Haut les cœurs !

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

Pendant le calme qui précède la bataille, les soldats de Boros prient pour dompter leurs nerfs et se concentrer.

028/259 C
GRN • FR LUCAS GRACIANO

Haut les cœurs ! (# 28)

Écraser la contrebande 3

Éphémère

Choisissez l'un ou les deux —

- Exilez l'artefact ciblé.
- Exilez l'enchantement ciblé.

La mage d'Izzet savait qu'elle ne récupérerait pas son onduleur thermique et qu'elle n'aurait pas non plus la satisfaction de le faire exploser elle-même.

007/259 U
GRN • FR JASON A. ENGLE

Écraser la contrebande (# 7)

Garde de la dixième circonscription 1

Créature : humain et soldat

Quand la Garde de la dixième circonscription arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

« La Dixième a toujours été mon foyer. Cette cité est constamment entraînée dans une succession de crises, mais je suis déterminée à protéger ma part. »

029/259 C
GRN • FR CRANG T SPEARING

Garde de la dixième circonscription (# 29)

Instructrice de lame 2

Créature : humain et soldat

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

« Regardez bien. La différence entre la mort et la victoire est encore plus fine que votre lame. »

001/259 C
GRN • FR JOLIAN BOKROS

Instructrice de lame (# 1)

Les Guildes de Ravensburg : liste des cartes

Licorne inspiratrice 2



Créature : licorne

À chaque fois que la Licorne inspiratrice attaque, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Nous avons deux vies : celle que l'on vit avant d'avoir vu une licorne, et celle que l'on vit ensuite.

2/2

016/259 U
GRN • FR • EVAN AMUNDSEN

Licorne inspiratrice (# 16)

Lumière de la Légion 4



Créature : ange

Vol

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Quand la Lumière de la Légion meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature blanche que vous contrôlez.

5/5

019/259 R
GRN • FR • ALEX KONSTAD

Lumière de la Légion (# 19)

Restaurateur loxodon 4



Créature : éléphant et clerc

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie 1 ou un mana de la couleur de cette créature.)

Quand le Restaurateur loxodon arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

3/4

020/259 C
GRN • FR • SYETLIN YELINOV

Restaurateur loxodon (# 20)

Liens lumineux 2



Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

« Article 5.8.2. Assurer la bonne entrave de tout bras, jambe, griffe, mâchoire, queue, tentacule et appendice, le cas échéant. »
—Procédure des courtiers d'Azorius, Annexe B

021/259 C
GRN • FR • MARK BEHM

Liens lumineux (# 21)

Maréchal d'Haazda



Créature : humain et soldat

À chaque fois que le Maréchal d'Haazda et au moins deux autres créatures attaquent, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

La hiérarchie complexe de Ravensburg se résume souvent à savoir qui peut rassembler le plus d'épées dans un quartier donné.

1/1

013/259 U
GRN • FR • JOSTE HASS

Maréchal d'Haazda (# 13)

Se préparer pour le combat



Rituel

Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

« Vous n'aurez nul besoin d'entraînement à l'épée, de vos boucliers ou de ma bénédiction. Vous combattrez pour Solcastel avec la vérité qui est dans votre cœur. »
—Aurélia

012/259 U
GRN • FR • JAKOB KASPER

Se préparer pour le combat (# 12)

Loxodon vénéré 4



Créature : éléphant et clerc

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie 1 ou un mana de la couleur de cette créature.)

Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l'a convoqué.

4/4

030/259 R
GRN • FR • ZACK STELLA

Loxodon vénéré (# 30)

Patrouille du Parhélion 3



Créature : humain et chevalier

Vol, vigilance

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

« Ils sont trop nombreux à avoir disparu en ces temps sombres. Je suis la lumière qui les ramènera chez eux. »

2/3

022/259 C
GRN • FR • EVAN AMUNDSEN

Patrouille du Parhélion (# 22)

Témoin au rabais



Créature : humain

Quand le Témoin au rabais meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

Il transportait des armes, des sorts, des animaux exotiques... mais sa marchandise la plus dangereuse était la vérité.

1/1

015/259 C
GRN • FR • DAVID PALLEMBO

Témoin au rabais (# 15)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Tribunal du Conclave (# 206)



Visite divine (# 10)



Botte dédaigneuse (# 37)



Vaillant de Solcastel (# 26)

Bleu



Affidée de Dimir (# 36)



Collet sélectif (# 53)



Veillée aux chandelles (# 3)



Crabe piècevœu (# 60)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes

Dévoreur de rêves 4

Créature : cauchemar et sphinx

Flash
Vol

Quand le Dévoreur de rêves arrive sur le champ de bataille, surveillez 4. Quand vous faites ainsi, vous pouvez renvoyer un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire. (Pour surveiller 4, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

038/259 M
GRN • FR DAARKEN

4/3

Dévoreur de rêves (# 38)

Dissimulation fourbe 2

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez mélanger jusqu'à quatre cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.

D'abord, éliminer les preuves. Ensuite, éliminer votre connaissance de cette élimination.

035/259 C
GRN • FR MICAH EPSTEIN

1/3

Dissimulation fourbe (# 35)

Experte omnisort 4

Créature : humain et sorcier

2 : Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel de votre main sans payer son coût de mana.

À seize ans, elle avait déjà mémorisé tous les textes ésotériques de la Bibliothèque d'Ismeri. Aujourd'hui, elle pose des énigmes aux sphinx pendant son temps libre.

049/259 R
GRN • FR JASON RAINVILLE

3/4

Experte omnisort (# 49)

Disparition inexplicée 1

Éphémère

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque, puis pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

La brume s'insinue d'abord dans les esprits. Ses victimes n'émettent jamais le moindre cri ou le moindre murmure de surprise.

056/259 C
GRN • FR IZZY

1/3

Disparition inexplicée (# 56)

Drakôn muse 3

Créature : drakôn

Vol

Quand le Drakôn muse arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Une compositrice écrit une symphonie basée sur les drakôns qui hurlaient derrière sa fenêtre. Les critiques furent partagées... sauf chez les drakôns.

046/259 C
GRN • FR TITUS LUNTER

1/3

Drakôn muse (# 46)

Farfadette voilenuit 1

Créature : peuple fée et gredin

Vol

À chaque fois que la Farfadette voilenuit attaque, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque, puis pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

« Nous sommes au quarantième étage, il n'y a qu'une seule fenêtre et pas de balcon. Personne ne peut entrer ici. »
—Minoz, chef de la sécurité d'Orzhov

048/259 U
GRN • FR ULIAS YOTI

1/2

Farfadette voilenuit (# 48)

Dispersion de Ral 3

Éphémère

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ral, meneur des tempêtes, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

266/259 R
GRN • FR LAKE HURNITZ

1/3

Dispersion de Ral (# 266)

Expert passe-muraille 1

Créature : humain et sorcier

2 : La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

« Mes portes sont appelées des intrusions, mes signatures des falsifications. Les gens ne respectent pas mes talents et je ne respecte pas leurs dénominations. »

050/259 C
GRN • FR JOHN THACKER

1/3

Expert passe-muraille (# 50)

Gardien au cœur de la brume 3

Créature : esprit

Vol

Quand le Gardien au cœur de la brume arrive sur le champ de bataille, surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

059/259 C
GRN • FR RYAN YEE

3/4

Gardien au cœur de la brume (# 59)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes

Idee radicale 1



Éphémère

Piochez une carte.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)
Le génie revient à aller aux frontières du possible et à les dépasser.

052/259 C
GRN • FR • IZZY

Idee radicale (# 52)

Mur de brume 1



Créature : mur

Défenseur

Le brouillard hante les rues, rendant ce qui est familier étrange, métamorphosant les voisins en ombres, et étouffant les appels au secours.

058/259 C
GRN • FR • TIANHUA X

Mur de brume (# 58)

OISEAU ET ILLUSION



Créature-jeton : oiseau et illusion

Vol

003/008 T
GRN • FR • JAMES PAICK

Oiseau et illusion (# 1003)

Lumières éblouissantes



Éphémère

La créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

034/259 C
GRN • FR • ROBBIE TREYNO

Lumières éblouissantes (# 34)

Mystique bruissant 3



Créature : humain et sorcier

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau et Illusion avec le vol.
Les rumeurs circulent en ville telles des nuées de corbeaux, se posant apparemment au hasard sur les citoyens.

045/259 U
GRN • FR • MARK WINTERS

Mystique bruissant (# 45)

Optimisation de l'altitude



Rituel

La créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

043/259 C
GRN • FR • MIKE BIEREK

Optimisation de l'altitude (# 43)

Mesmeriste vedalken 1



Créature : vedalken et sorcier

À chaque fois que le Mesmeriste vedalken attaque, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour.
« Inutile de donner l'alerte. Vous gardez admirablement bien votre poste. J'ai toutes les autorisations nécessaires. Tout va bien. »

057/259 C
GRN • FR • ZEEHOU CHEN

Mesmeriste vedalken (# 57)

Narcoamibe 1



Créature : illusion

Vol
Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.
« Quel appât faut-il pour attraper un rêve ? »
—Devinette ravnica

047/259 R
GRN • FR • HOWARD LEON

Narcoamibe (# 47)

Perspicacité du chimiste 3



Éphémère

Piochez deux cartes.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)
« Je me spécialise dans les limites universelles théoriques et les manières de les contourner. »

032/259 U
GRN • FR • JOSH HASS

Perspicacité du chimiste (# 32)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes

Phantasme esclave 1



Créature : esprit

Défenseur

À chaque fois que vous surveillez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Phantasme esclave.

Tant que le Phantasme esclave a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

2/2

055/259 U
GRN • FR JOHANN BODEN

Phantasme esclave (# 55)

Saute-grenouille 2



Créature : grenouille

La Saute-grenouille a le vol tant que vous avez lancé un sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci.

« La plupart se disputent des insectes au niveau de la rue. Certains résident près des laboratoires d'Izzet, et utilisent les courants thermiques ascendants. »
—Yolov, bio-ingénieur simic

3/1

042/259 C
GRN • FR AARON MILLER

Saute-grenouille (# 42)

Sommet de la guilde 2



Enchantement

Quand le Sommet de la guilde arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager n'importe quel nombre de portes dégagées que vous contrôlez. Piochez une carte pour chaque porte engagée de cette manière.

À chaque fois qu'une porte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Dans un climat de suspicion, Iperia rassembla les guildes pour proposer une idée radicale : la coopération.

041/259 U Élément de l'histoire
GRN • FR SIDHARTH CHATURVEDI

Sommet de la guilde (# 41)

Quasiréplique 1



Rituel

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

« Ma plus belle création : moi ! »

051/259 R
GRN • FR DIMITRY BURNIAK

Quasiréplique (# 51)

Secrets noyés 1



Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, le joueur ciblé met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Sous les rues de Ravnica court un réseau de tunnels, puis des cavernes et des cours d'eau, puis des terreurs et des cauchemars.

039/259 R
GRN • FR ALEXANDER FORSSBERG

Secrets noyés (# 39)

Sphère de capture 3



Enchantement : aura

Flash

Enchanter : créature

Quand la Sphère de capture arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur.

031/259 C
GRN • FR MARK BEHM

Sphère de capture (# 31)

Réunion de mission 2



Éphémère

Surveillez 2, puis choisissez une carte d'éphémère ou de rituel de votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

044/259 R
GRN • FR MATT STEWART

Réunion de mission (# 44)

Sinistre sabotage 1



Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé.

Surveillez 1.

« D'après nos renseignements, certaines guildes subissent une influence importune. Tant que nous n'en aurons pas le cœur net, aucune entreprise ne pourra réussir. »
—Lazav

054/259 P FNM
GRN • FR MATTHIAS KOLLROS

Sinistre sabotage (# 2054)

Sphinx espion de la cité 5



Créature : sphinx

Vol

Quand le Sphinx espion de la cité meurt, surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Tous ceux qui font le commerce de questions doivent répondre aux Dimir.

5/4

033/259 U
GRN • FR MAGALI VILLENEUVE

Sphinx espion de la cité (# 33)

Les Guildes de Ravensburg : liste des cartes



Surveillance accrue (# 40)



Barrière d'os (# 61)



Chauves-souris des échauguettes (# 62)

Noir



Agent de sang (# 63)



Blessure nécrotique (# 2079)



Chuchoteur de mort (# 69)



Ça n'est jamais arrivé (# 80)



Diablotin chapardeur (# 81)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Empoisonneuse louée (# 72)



Éteigneur de réverbères (# 70)



Filins tranchés (# 85)



Enfant de la nuit (# 65)



Façonneur de peste (# 82)



Frisson rampant (# 66)



Essaim de krauls (# 73)



Faucheur de minuit (# 77)



Géant de Lotleth (# 74)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Horrible ménagerie (# 71)



Nécrobasilic de la Citerraine (# 87)



Pillard kraul (# 270)



Mille-pattes spinal (# 86)



Ombre voilée (# 88)



Poids mort (# 67)



Mouchard chuchotant (# 90)



Peintre de marque d'humeur (# 78)



Prix de la célébrité (# 83)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Rat cambrioleur (# 64)



Secrets du mausolée (# 75)



Banneret goblin (# 102)



Rituel de suie (# 84)



Vapeurs méphitiques (# 76)



Brasier incontournable (# 107)



Rumeurs vicieuses (# 89)



Visite mortelle (# 68)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes

Champ électrostatique 1



Créature : mur

Défenseur

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Champ électrostatique inflige 1 blessure à chaque adversaire.

« C'est à la fois un mécanisme anti-pénétration et un éclairage de couloir esthétique ! »
—Daxiver, électromancien d'Izzet

097/259 U
GRN • FR • DAN SCOTT

0/4

Champ électrostatique (# 97)

Courant continu 1



Rituel

Le Courant continu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

096/259 C
GRN • FR • DAN SCOTT

0/4

Courant continu (# 96)

Dévoreur de livres 5



Créature : bête

Piétinement

À chaque fois que le Dévoreur de livres inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez vous défausser de toutes les cartes de votre main. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

« Non ! Pas ma première édition de L'Avoquiste et le Galopin ! »

093/259 U
GRN • FR • KEY WALKER

4/5

Dévoreur de livres (# 93)

Commander à la tempête 4



Éphémère

Commander à la tempête inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Suite à la disparition de Niv-Mizzet, Ral se retrouva à la tête de la guilde. Il en avait rêvé, mais il avait l'impression d'être un pion dans la partie de quelqu'un d'autre.

094/259 C
GRN • FR • IASON RAINVILLE

0/4

Commander à la tempête (# 94)

Cratérier goblin 1



Créature : goblin et guerrier

1, sacrifiez le Cratérier goblin : Choisissez l'un —

- Le Cratérier goblin inflige 2 blessures à une créature ciblée.
- Détruisez un permanent non-terrain incolore ciblé.

103/259 U
GRN • FR • SVETLIN VELINOV

2/2

Cratérier goblin (# 103)

Dragonnet escouflenfer 4



Créature : dragon

Vol

À chaque fois que le Dragonnet escouflenfer attaque, il inflige 1 blessure à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

« Ils se crachent du feu les uns sur les autres pour s'amuser. Ne vous offusquez pas si l'un d'eux vous brûle légèrement en signe d'affection. »
—Esfir, dompteuse de dragon Rakdos

106/259 U
GRN • FR • JOHANN BODIN

3/3

Dragonnet escouflenfer (# 106)

Coup de poing gravitique 3



Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à un joueur ciblé.

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

105/259 C
GRN • FR • RANDY VARGAS

0/8

Coup de poing gravitique (# 105)

Cyclope imprévisible 3



Créature : cyclope et shaman

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Cyclope imprévisible gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le coût converti de mana de ce sort.

« La Ligue décline toute responsabilité concernant ses anciens membres et les dégâts qu'ils pourraient causer. »
—Maree, chambellane d'Izzet

098/259 R
GRN • FR • MELIVOR ČERAN

0/8

Cyclope imprévisible (# 98)

Éclair de précision 2



Rituel

L'Éclair de précision inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Ral avait manipulé la foudre toute sa vie, mais n'avait jamais maîtrisé la puissance de toute une guilde.

267/259 C
GRN • FR • GREGOIRE RUTKOWSKI

0/4

Éclair de précision (# 267)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes

Émeute de rue 4

Enchantement

Tant que c'est votre tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont le piétinement.

« Ils ont dit "obéissez et vous serez heureux". Ils ont dit "vous serez en sécurité". Mais nous ne sommes pas en sécurité. Nous ne sommes pas heureux. Et nous n'obéirons pas. »
—Domri Rade

117/259 U
GRN • FR • TOMASZ JEDRUSZEK

Émeute de rue (# 117)

Frappe assurée 1

Éphémère

La créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

« J'ai intégré trois électroconduits supplémentaires dans chaque baguette de test. Vous allez ressentir un léger picotement. »

118/259 C
GRN • FR • STEVE ARMLE

Frappe assurée (# 118)

Garde du corps wojek 2

Créature : humain et soldat

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Le Garde du corps wojek ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

« C'est ça, ne vous gênez pas, faites encore un pas vers le capitaine. »

120/259 C
GRN • FR • TYLER WALPOLE

Garde du corps wojek (# 120)

Étreinte de lave 1

Rituel

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

« Commandant, nous avons attrapé l'espionne de Dimir et avons mis ses cendres en état d'arrestation. »
—Kramm, officier de sécurité wojek

108/259 U
GRN • FR • WESLEY BURT

Étreinte de lave (# 108)

Frénésie expérimentale 3

Enchantement

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez jouer la carte du dessus de votre bibliothèque.
Vous ne pouvez pas jouer de cartes depuis votre main.

3 : Détruisez la Frénésie expérimentale.

Apparemment, le café est la tante farfelue de l'invention.

099/259 R
GRN • FR • SIMON DOMINIC

Frénésie expérimentale (# 99)

Gobelin hargneux 1

Créature : gobelin et guerrier

À chaque fois que le Gobelin hargneux bloque ou devient bloqué par une créature, le Gobelin hargneux inflige 1 blessure à cette créature.

« Personne n'écoute jamais quand je me plains ! Pas même quand j'utilise mon bâton d'écoute. »

112/259 C
GRN • FR • JOHANN BODIN

Gobelin hargneux (# 112)

Facteur de risque 2

Éphémère

L'adversaire ciblé peut faire que le Facteur de risque lui inflige 4 blessures. Si ce joueur ne le fait pas, vous piochez trois cartes.

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

113/259 R
GRN • FR • CHRIS SEAMAN

Facteur de risque (# 113)

Galopin de feu 1

Créature : élémental

Piétinement
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Galopin de feu gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Les écoulements d'eau du quartier des fonderies sont sujets à la combustion spontanée.

101/259 C
GRN • FR • DERUCHENNO ALEXANDER

Galopin de feu (# 101)

Hallebardière intrépide 2

Créature : humain et guerrier

« J'ai passé un certain temps dans la Légion, mais j'en ai assez de suivre des ordres toute la journée. »

100/259 C
GRN • FR • SUZANNE HELMIGH

Hallebardière intrépide (# 100)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes

Messenger porte-torche 2



Créature : goblin

Célérité
Sacrifiez le Messenger porte-torche : Une autre créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Il reçut ces instructions : « Allume une torche et livre cette lettre ». Malheureusement, il fit l'inverse.

119/259 C
GRN • FR MARK ZUG

Messenger porte-torche (# 119)

Patron de guerre de la Légion 2 2



Créature : goblin et soldat

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.

109/259 R
GRN • FR ALEX KONSTAD

Patron de guerre de la Légion (# 109)

Sanglier des Éboulis 3 2



Créature : sanglier

Quand le Sanglier des Éboulis arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Certains druides de Gruul croient que les sangliers sont les enfants du grand Ilharg, le puissant Sanglier terrasseur qui s'élèvera un jour et rasera la ville.

114/259 C
GRN • FR TOMASZ JEDRUSIEK

Sanglier des Éboulis (# 114)

Minotaure des Fonderies 2 2



Créature : minotaure et guerrier

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne peut pas bloquer ce tour-ci.

*« Ne l'arrêtez pas ; engagez-le ! »
—Commandant Yaszén*

116/259 U
GRN • FR WISNU TAN

Minotaure des Fonderies (# 116)

Phénix d'arc 3 2



Créature : phénix

Vol, célérité
Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé au moins trois sorts d'éphémère et/ou de rituel ce tour-ci, renvoyez le Phénix d'arc sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

Certains orages ne se dissipent jamais.

091/259 H
GRN • FR SŁAWOMIR MANIAK

Phénix d'arc (# 91)

Sangvapeur bouillonnant 1 2



Créature : élémental

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1 sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez

115/259 R
GRN • FR JASON FÉLIX

Sangvapeur bouillonnant (# 115)

Optimisation de la vitesse 2



Rituel

La créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

111/259 C
GRN • FR SVEITLIN YELINOV

Optimisation de la vitesse (# 111)

Rage démente 1 2



Enchantement : aura

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et ne peut pas bloquer.

*« Ils nous disent que les étendues sauvages sont à nous, puis ils les recouvrent de briques. Ils nous mentent au visage mais nos poings ne sont pas dupes. »
—Ghut Rak, ghildmage de Gruul*

110/259 C
GRN • FR HEONINIA CROIX

Rage démente (# 110)

Sergent bousculeur 4 2



Créature : minotaure et soldat

Célérité
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

« Ne t'arrête pas tant que tes cornes ne ressortent pas dans leur dos. »

092/259 C
GRN • FR FILIP BOBBURAN

Sergent bousculeur (# 92)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Serrurier goblin (# 104)



Araignée du couvoir (# 132)



Cératok sauvage (# 150)



Vague cosmotronique (# 95)



Butineurs krauls (# 135)



Chasseur chassé (# 143)



Canopée écrasante (# 126)



Chat de gouttière généreux (# 129)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes

Chemin sinueux 3



Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et/ou de porte, mettez-les sur le champ de bataille engagées et mélangez votre bibliothèque.

« Le chemin le plus court entre deux points n'est pas toujours le plus sûr. »
—Tamina, guide de circonscription

125/259 U
GRN • FR • MILIVOJ CERAN

Chemin sinueux (# 125)

Dissidente des Devkarin 1



Créature : elfe et guerrier

4 : La Dissidente des Devkarin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

« Ici Mileva, de la Dixième. Il y a une elfe sur la place et elle cherche des noises. En fait, elle a déjà trouvé un morgenstern. »

2/2

127/259 C
GRN • FR • MARK ZUG

Dissidente des Devkarin (# 127)

Élémental arboretum 7



Créature : élémental

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie 1 ou un mana de la couleur de cette créature.)

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

7/5

122/259 U
GRN • FR • JAMES PAICK

Élémental arboretum (# 122)

Chuchoteur de bête 2



Créature : elfe et druide

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

« Pour moi, la plus petite souris s'exprime plus clairement que tous les badauds du festival de la Rue d'étaï. »

2/3

123/259 R
GRN • FR • MATT STEWART

Chuchoteur de bête (# 123)

Don de puissance 4



Éphémère

La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

« Je suis l'incarnation du combat, mais je ne conseillerais jamais une guerre ouverte avec le Conclave. »
—Aurelia

124/259 R
GRN • FR • EVAN AMUNDSEN

Don de puissance (# 124)

Faveur de la meute 2



Éphémère

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie 1 ou un mana de la couleur de cette créature.)

La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Selesnya fait grossir ses rangs par bien des manières.

139/259 C
GRN • FR • LUIS LASAHILO

Faveur de la meute (# 139)

Collecteur de peaux



Créature : elfe et guerrier

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux.

Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

141/259 R
GRN • FR • ZOETAN BOROS

Collecteur de peaux (# 141)

Droséra accroché 1



Créature : plante

Défenseur, portée

4 : Le Droséra accroché acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

Les jardins de certains toits attirent les abeilles ; d'autres capturent des dragons.

0/4

131/259 U
GRN • FR • SUNG CHOI

Droséra accroché (# 131)

Férox négapeau 2



Créature : bête

Défense talismanique

Vous ne pouvez pas lancer de sorts non-créature.

2 : Le Férox négapeau perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Férox négapeau, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

6/6

136/259 M
GRN • FR • FILIP BOBBURAN

Férox négapeau (# 138)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Guide de circonscription (# 128)



Harponneur kraul (# 136)



Okapi méfiant (# 149)



Guivre de siège (# 144)



Indrik affectueux (# 121)



Pause d'introspection (# 140)



Guivre viguespore (# 147)



Lierre de herse (# 142)



Pillards golgari (# 130)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Puissance des masses (# 137)



Renouveau bourgeonnant (# 145)



Agent des chuchotements (# 220)



Réanimation éclatante (# 148)



Scarabée à carapace de fer (# 134)



Agente Sombrelame (# 164)



Recluse crochegriffe (# 133)



Utopie urbaine (# 146)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Assassin Ochran (# 194)



Aurélia, archétype de justice (# 153)



Campagne de désinformation (# 167)



Assaut sonore (# 199)



Buteur au marteau (# 176)



Capitaine de Feuréal (# 209)



Assurance et Association (# 221)



Camaraderie (# 157)



Carcasse fongiforme (# 190)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Cavalière du Conclave (# 161)



Chance de gloire (# 159)



Colosse âme du monde (# 215)



Centaure à la crinière de roses (# 197)



Chevalière de l'automne (# 183)



Compagnon bouclier verdani (# 219)



Champion ledev (# 186)



Clairon assourdissant (# 165)



Conciliatrice centaure (# 158)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Connivence et Concoction (# 222)



Défieur de Boros (# 2156)



Éclair du flambeau (# 154)



Cyclope au poing-piston (# 217)



Descente artistique (# 151)



Effacement des pensées (# 2206)



Décèlement et Dessen (# 225)



Drakôn crépitant (# 163)



Ego à la dérive (# 212)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Électromancien goblin (# 174)



Expansion et Explosion (# 224)



Frappe de la justice (# 182)



Emmara, âme de l'Accord (# 168)



Flore et Floraison (# 226)



Géant ouvreur de brèche (# 202)



Etrata, la silencieuse (# 170)



Forgebois de Sumala (# 200)



Gildmage de l'Essaim (# 201)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Ghildmage de la Légion (# 187)



Ghildmage du Conclave (# 162)



Incantateur statique de Ral (# 268)



Ghildmage de la Ligue (# 185)



Gorgone impitoyable (# 218)



Insecte-espion de Dimir (# 166)



Ghildmage de la Maison (# 177)



Grésipothèse (# 178)



Intégrité et Interposition (# 227)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Inversion et Invention (# 228)



Join Shields (# 181)



Légionnaire chevalier céleste (# 198)



Ionisation (# 179)



Justificatrice filelame (# 203)



Liche du Souterrègne (# 211)



Izeni aux Mille Yeux (# 180)



Lazav, l'Hétérogène (# 184)



Mage fendeur de rayon (# 155)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Marche de la multitude (# 188)



Niv-Mizzet, Parun (# 192)



Ral, meneur des tempêtes (# 265)



Mini dragonautes (# 214)



Pluie de notions (# 193)



Ral, vice-roi d'Izzet (# 195)



Négociant d'objets trouvés golgari (# 175)



Prédateur voilenuit (# 191)



Réaction et Résurgence (# 229)

Les Guildes de Ravensburg : liste des cartes



Recherche du Cérébropyre (# 171)



Révélation et Répartition (# 223)



Soulèvement de la Citerraine (# 210)



Recrue au teint frais (# 216)



Sergent de la garnison (# 172)



Statue et Statue (# 230)



Regard pétrificateur de Vraska (# 272)



Shamane scintispore (# 173)



Suivante de Vraska (# 271)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Tajic, tranchant de la Légion (# 204)



Trahison mnémonique (# 189)



Trostani la discordante (# 208)



Tempête de mille ans (# 207)



Troll du charnier (# 160)



Troupier naguère (# 169)



Titubeur à rhizomes (# 196)



Trophée de l'assassin (# 152)



Voleur de sanité (# 205)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Vraska, gorgone royale (# 269)



Baguette de vertèbres (# 242)



Glaive du Pacte des Guildes (# 236)



Vraska, reine des Golgari (# 213)



Fléchette silencieuse (# 241)



Lanterne chromatique (# 233)

Artefact



Gargouille gardienne de la porte (# 235)



Médaille d'Izzet (# 238)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Médaille de Boros (# 231)



Médaille de Selesnya (# 240)



Médaille de Dimir (# 234)



Monument déchaîné (# 239)



Médaille de Golgari (# 237)



Sentinelle de la Chambre (# 232)

Terrain



Conduits de vapeur (# 257)



Fonderie sacrée (# 254)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes



Forêt (# 264)



Jardin du temple (# 258)



Place des portails (# 247)



Forum des ghildmages (# 250)



Marais (# 262)



Plaine (# 260)



Île (# 261)



Montagne (# 263)



Porte de la guilde d'Izzet (# 252)

Les Guildes de Ravnica : liste des cartes

Magic the gathering ainsi que tous les noms des extensions de Magic sont des marques déposées par Wizards of the Coast. Cette liste n'engage en aucune façon la responsabilité de l'éditeur de Magic : Wizards of the Coast. Cette liste est disponible gratuitement sur le site de La Secte des Magiciens Fous : www.smfcorp.net. Non comestible. Ne pas jeter sur la voie publique

Liste générée le : 2018 Nov 16



Porte de la guilde de Boros (# 244)



Porte de la guilde de Selesnya (# 256)



Porte de la guilde de Dimir (# 246)



Tombe aquatique (# 259)



Porte de la guilde de Golgari (# 249)



Tombeau luxuriant (# 253)