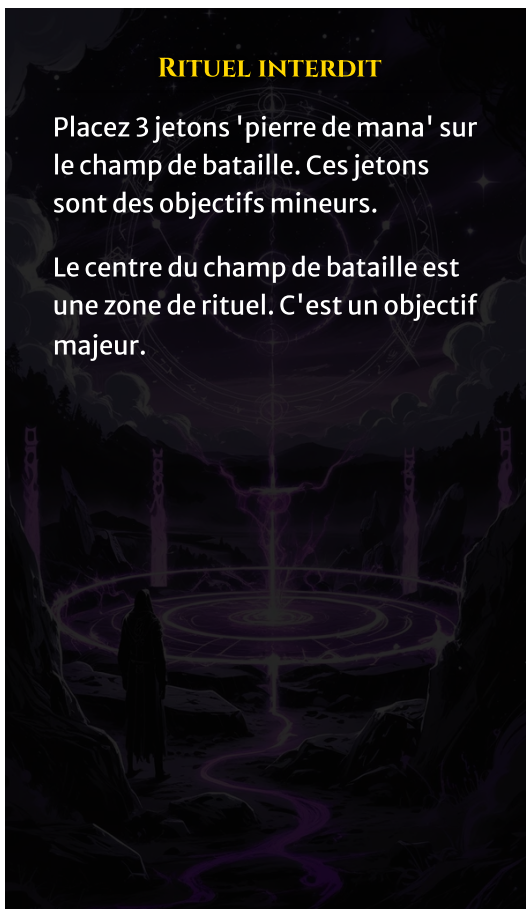




RITUEL INTERDIT

Les étoiles s'alignent, les cercles de pouvoir pulsent d'une énergie arcanique. Un ancien rituel, oublié depuis des millénaires, peut être accompli... ou interrompu. Trois pierres de mana parsèment le champ de bataille, sources de pouvoir convoitées. Au centre, la zone rituelle permet de canaliser cette énergie brute pour forger des auras de puissance mineure ou majeure, selon votre maîtrise et votre audace.

*"Quand les mages se disputent, les démons applaudissent" -
Proverbe de l'Académie*



RITUEL INTERDIT

Placez 3 jetons 'pierre de mana' sur le champ de bataille. Ces jetons sont des objectifs mineurs.

Le centre du champ de bataille est une zone de rituel. C'est un objectif majeur.

AURA DE PUISSANCE MINEURE

2



 Lors de la phase fin de tour, le joueur qui contrôle la zone du rituel peut dépenser 3 manas pour collecter l'aura de puissance.

Les énergies du rituel se concentrent. Contrôlez la zone sacrée et canalisez 3 manas pour saisir ce fragment de pouvoir.

"Même les miettes du festin des dieux nourrissent l'âme du mage."

RITUEL INTERDIT

A1

ÉCLAT D'ÉNERGIE RITUELLE



Un cristal palpitant d'énergie arcanique, résidu d'un pouvoir millénaire.

Ajoutez 1 mana à votre réserve. Cette énergie résiduelle peut être utilisée immédiatement.

"Pas mal pour un débutant" - Commentaire d'un archimage décédé

RITUEL INTERDIT

A1

AURA DE PUISSANCE MAJEURE

3

Lors de la phase fin de tour, le joueur qui contrôle la zone du rituel à ce tour et au tour précédent peut dépenser 5 manas pour collecter l'aura de puissance.

Lors de la phase fin de tour, le joueur qui contrôle la zone du rituel à ce tour et au tour précédent peut dépenser 5 manas pour collecter l'aura de puissance.

*Le pouvoir corrompt, le pouvoir absolu corrompt absolument.
Mais c'est tellement tentant...*

RITUEL INTERDIT

A2

ESSENCE DE POUVOIR

L'essence de pouvoir est un concentré de mana pure.

L'aura de puissance augmente de 1 la production de mana du magicien

À consommer avec modération.

RITUEL INTERDIT

A2

SOURCE DE MANA

1



Contrôler une pierre de mana lors de la phase de fin de tour

Un joueur qui contrôle une pierre de mana lors de la phase de fin de tour peut s'emparer de la source

Le mana, c'est comme l'argent, on en a jamais assez.

RITUEL INTERDIT

N1

PIERRE DE MANA CHARGÉE

Cette pierre résonne encore de l'énergie du rituel, prête à libérer sa puissance.

Peut être défaussée pour ajouter 1 mana à votre réserve lors d'un tour futur.

"Une pierre qui brille vaut deux manas dans la main" – Dictionnaire de prospecteur

RITUEL INTERDIT

N1

SOURCE DE MANA

1



Contrôler une pierre de mana lors de la phase de fin de tour

Un joueur qui contrôle une pierre de mana lors de la phase de fin de tour peut s'emparer de la source

Le mana, c'est comme l'argent, on en a jamais assez.

RITUEL INTERDIT

N2

PIERRE DE MANA CHARGÉE

Cette pierre résonne encore de l'énergie du rituel, prête à libérer sa puissance.

Peut être défaussée pour ajouter 1 mana à votre réserve lors d'un tour futur.

"Une pierre qui brille vaut deux manas dans la main" – Dictionnaire de prospecteur

RITUEL INTERDIT

N2

SOURCE DE MANA

1



Contrôler une pierre de mana lors de la phase de fin de tour

Un joueur qui contrôle une pierre de mana lors de la phase de fin de tour peut s'emparer de la source

Le mana, c'est comme l'argent, on en a jamais assez.

RITUEL INTERDIT

N3

PIERRE DE MANA CHARGÉE

Cette pierre résonne encore de l'énergie du rituel, prête à libérer sa puissance.

Peut être défaussée pour ajouter 1 mana à votre réserve lors d'un tour futur.

"Une pierre qui brille vaut deux manas dans la main" – Dicton de prospecteur

RITUEL INTERDIT

N3

SOURCE DE MANA

1



Contrôler une pierre de mana lors de la phase de fin de tour

Un joueur qui contrôle une pierre de mana lors de la phase de fin de tour peut s'emparer de la source

Le mana, c'est comme l'argent, on en a jamais assez.

RITUEL INTERDIT

N4

PIERRE DE MANA CHARGÉE

Cette pierre résonne encore de l'énergie du rituel, prête à libérer sa puissance.

Peut être défaussée pour ajouter 1 mana à votre réserve lors d'un tour futur.

"Une pierre qui brille vaut deux manas dans la main" – Dictionnaire de prospecteur

RITUEL INTERDIT

N4

SOURCE DE MANA

1



Contrôler une pierre de mana lors de la phase de fin de tour

Un joueur qui contrôle une pierre de mana lors de la phase de fin de tour peut s'emparer de la source

Le mana, c'est comme l'argent, on en a jamais assez.

RITUEL INTERDIT

N5

PIERRE DE MANA CHARGÉE

Cette pierre résonne encore de l'énergie du rituel, prête à libérer sa puissance.

Peut être défaussée pour ajouter 1 mana à votre réserve lors d'un tour futur.

"Une pierre qui brille vaut deux manas dans la main" – Dicton de prospecteur

RITUEL INTERDIT

N5

SOURCE DE MANA

1



Contrôler une pierre de mana lors de la phase de fin de tour

Un joueur qui contrôle une pierre de mana lors de la phase de fin de tour peut s'emparer de la source

Le mana, c'est comme l'argent, on en a jamais assez.

RITUEL INTERDIT

N6

PIERRE DE MANA CHARGÉE

Cette pierre résonne encore de l'énergie du rituel, prête à libérer sa puissance.

Peut être défaussée pour ajouter 1 mana à votre réserve lors d'un tour futur.

"Une pierre qui brille vaut deux manas dans la main" – Dictionnaire de prospecteur

RITUEL INTERDIT

N6