



RITUEL INTERDIT

Un rituel ancien est sur le point d'être achevé. Empêchez-le ou utilisez-le à votre avantage.

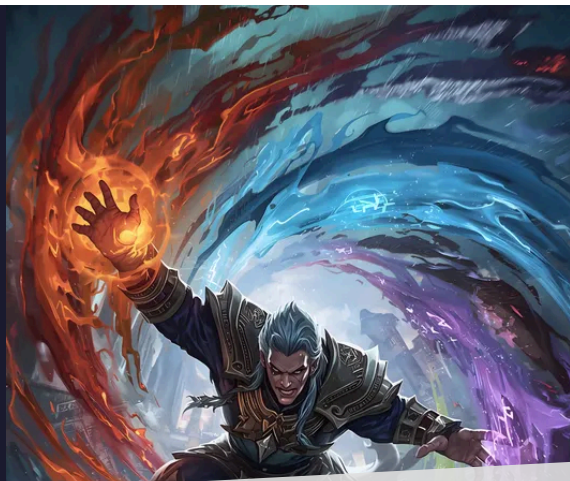
Placez 3 jetons 'pierre de mana' sur le champ de bataille. Ces jetons sont des objectifs mineurs.

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

Le pouvoir est à portée de main, mais à quel prix ?

OBJECTIFS MAJEURS

OBJECTIF



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.

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.

Un petit coup de pouce ne fait jamais de mal.

RÉCOMPENSE



FRAGMENT DE POUVOIR

Un fragment de mana pure.

Le joueur qui collecte l'aura de puissance mineure gagne 1 mana

C'est déjà ça.

OBJECTIF



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...

RÉCOMPENSE



ESSENCE DE POUVOIR

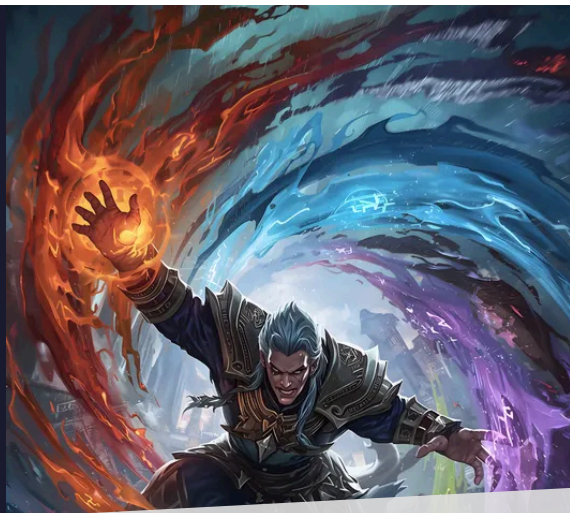
L'essence de pouvoir est un concentré de mana pure.

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

À consommer avec modération.

OBJECTIFS MINEURS

OBJECTIF



SOURCE DE MANA



1

Un joueur qui contrôle une pierre de mana lors de la phase de fin de tour gagne une mana et s'empare de la source

Un joueur qui contrôle une pierre de mana lors de la phase de fin de tour gagne une mana et s'empare de la source

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

RÉCOMPENSE



PIERRE DE MANA CHARGÉE

La pierre de mana est chargée.

Elle brille d'une lueur nouvelle.