

Magie inefficace



Changez un Tournoi de couleur **Orange** en un Tournoi de couleur **Jaune, Bleu** ou **Rouge**.

CAMALOT



Vision du Futur



Vous pouvez voir la **Main** de votre adversaire.

CAMALOT



Vision du F utur



Vous pouvez voir la **Main** de votre adversaire.

CAMELOT



Vision du F utur

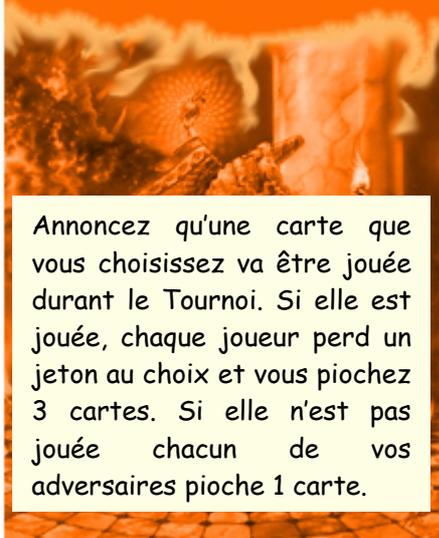


Vous pouvez voir la **Main** de votre adversaire.

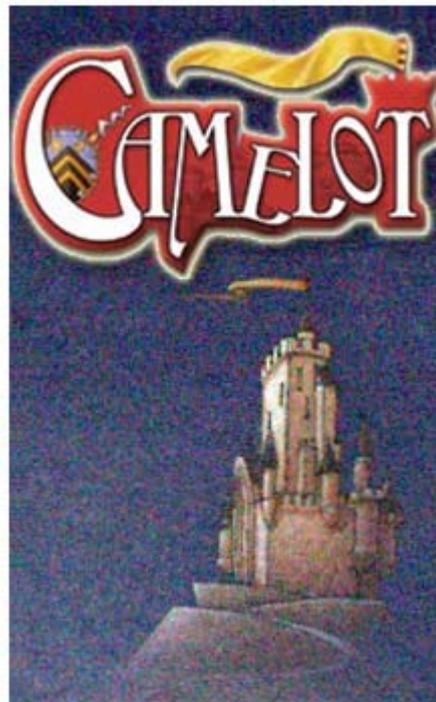
CAMELOT



Mauvais présage



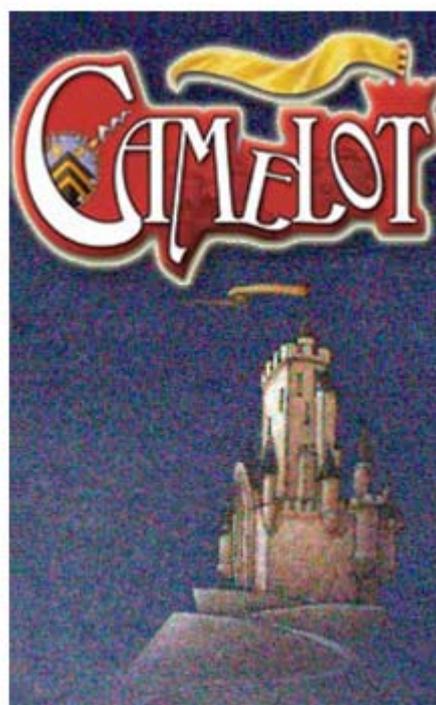
Annoncez qu'une carte que vous choisissez va être jouée durant le Tournoi. Si elle est jouée, chaque joueur perd un jeton au choix et vous piochez 3 cartes. Si elle n'est pas jouée chacun de vos adversaires pioche 1 carte.



Boule de feu



Faites se défausser de sa **plus forte** carte un de vos adversaires, et ses deux voisins (gauche et droite) de leur plus **faible** carte.



Coup de Foudre



Foudroyez votre adversaire qui **mélange** les cartes de son Personnage, en **retire une au hasard** et repose le reste dans son nouvel ordre.

CAMALOT



Brume glaciale



Gelez la Main de votre adversaire qui la mélange et en dépose la **moitié** (arrondie à l'inférieure) face cachée dont il ne pourra se servir avant la fin du Tournoi.

CAMALOT



Violente bourrasque



Prenez la **plus forte** et la **plus faible** carte du **Personnage** d'un de vos adversaires et ajoutez les au votre.

CAMELOT



Tremblement de terre



Chaque joueur ramasse son **Personnage** qu'il divise en **deux tas** comme il le souhaite. Pour chacun, c'est le joueur suivant qui détermine le **tas défaussé**.

CAMELOT



Hypnose



Interdisez à l'un de vos adversaires de jouer, soit des **cartes de la couleur du Tournoi** en cours, soit des **cartes de soutien**, soit des **cartes d'action**, jusqu'à la fin de ce Tournoi.

CAMALOT



Pétrifié



Figiez le Personnage d'un joueur pendant **1 tour** durant lequel les autres participants joueront comme s'il ne participait pas au Tournoi.

CAMALOT



Arc-en-ciel



Changez la couleur du Tournoi en cours en celle d'un jeton restant (pas encore gagné) pioché au hasard.

CAMALOT



Immunité à la Magie



Vous **protège** de toute carte d'action de **Magie** et **Sortilèges**.

CAMALOT



Fatigue mentale



Une seule carte d'action
Magie et Sortilèges ne
pourra être jouée au cours du
Tournoi.

CAMELOT



6



Soutien

Dame de Compagnie

CAMELOT



4



Soutien

Enchantement de Merlin

CAMELOT



4



Soutien

Enchantement de Merlin

CAMELOT



3



Soutien

Potion magique

CAMELOT



3



Soutien

Potion magique

CAMELOT



3



Soutien

Potion magique

CAMELOT



3



Soutien

Potion magique

CAMELOT



2



Soutien

Anneau enchanté

CAMELOT



2



Soutien

Anneau enchanté

CAMELOT



2



Soutien

Anneau enchanté

CAMELOT



2



Soutien

Anneau enchanté

CAMELOT



3



CAMELOT



3



CAMELOT



3



CAMELOT



3



CAMELOT



3



CAMELOT



3



CAMELOT



3



CAMELOT



3



CAMELOT



4



CAMELOT



4



CAMELOT



4



CAMELOT



4



CAMELOT



4



CAMELOT



4



CAMELOT



4

