



Magie et Sortilèges

Une extension pour CAMELOT
Par Biphead et Sisan Siralis

Contenu	2
Présentation.....	2
Les cartes de soutien.....	2
• Anneau enchanté (x4).....	2
• Potion magique (x4).....	3
• Enchantement de Merlin (x2).....	3
• La dame de compagnie (x1)	3
Les cartes d'action.....	3
• Vision du futur (x3).....	3
• Mauvais présage (x1)	3
• Boule de feu (x1).....	3
• Coup de foudre (x1)	4
• Brume glaciale (x1).....	4
• Violente bourrasque (x1).....	4
• Tremblement de terre (x1).....	4
• Hypnose (x1)	4
• Pétrifié (x1)	4
• Arc-en-ciel (x1)	5
• Magie inefficace (x1)	5
• Immunité à la Magie (x1).....	5
• Fatigue mentale (x1).....	5



Contenu

- **20** cartes de Tournoi :
 - **15** cartes de couleur **Orange** (Intervention magique)
 - **1** carte de couleur **Violet** (Joute)
 - **1** carte de couleur **Rouge** (Epée)
 - **1** carte de couleur **Bleu** (Hache)
 - **1** carte de couleur **Jaune** (Fléau)
 - **1** carte de couleur **Vert** (Lutte)
- **11** jetons de couleurs (**6** jetons **Orange**, **1** jeton **Violet**, **1** jeton **Rouge**, **1** jeton **Bleu**, **1** jeton **Jaune**, **1** jeton **Vert**)
- **11** cartes de **Soutien**
- **15** nouvelles cartes d'**Action**

Présentation

Magie et Sortilèges n'est pas un jeu en soi et nécessite que vous possédiez déjà le jeu **CAMELOT**. C'est une extension au jeu de base destinée à dépasser la limite fatidique des 5 joueurs, en apportant de nouvelles cartes de soutien, d'action et de Tournoi, avec notamment une nouvelle couleur (orange) permettant de s'affronter sur un nouveau terrain (Intervention magique).

Vous l'avez bien compris, il ne pouvait se passer de tournoi de Chevaliers sous l'œil bienveillant du grand Arthur et de sa compagne Guenièvre, sans que son plus grand conseiller et ami ne soit présent : le puissant Merlin ! Et bien entendu, chacun sait que la Fée Viviane est avidement jalouse des pouvoirs de Merlin et ne saurait le laisser tranquille un instant, sans chercher à troubler ses loisirs...

Magie et Sortilèges est ainsi le reflet de l'opposition de Merlin à Viviane, qui vont se chamailler à travers vous Chevalier ! Vous allez devoir supporter les aléas et surmonter les obstacles qu'ils mettront sur votre route, ou bien vous pourrez profiter de leur aide pour remporter le Tournoi... Mais ils ne sont pas les seuls à mettre leur grain de sel dans le déroulement des festivités : les Sorcières, cachées dans la foule, cherchent à se venger de certains Chevaliers, alors que d'autres font appel à une Diseuse de Bonne Aventure pour se préparer plus efficacement à la Victoire...

Les cartes de soutien

Pour dénoter les cartes de soutien de l'extension **Magie et Sortilèges** et dans l'expectative d'autres extensions à venir, les cartes de soutien que vous trouverez ici sont singularisées par l'Univers de la Magie. Elles se jouent néanmoins comme les cartes de soutien de **CAMELOT**.

- ***Anneau enchanté (x4)***

Vous possédez au doigt un anneau qui brille d'un certain éclat... Pour sûr ! C'est un anneau magique ! Ce cadeau dont vous ne vous rappelez même plus l'origine va certainement vous aider à gagner cette épreuve...

Permet de bénéficier d'un soutien de 2.



- **Potion magique (x4)**

Les potions concoctées par les druides vous ont toujours apporté le réconfort ou la santé. Certaines peuvent faire bien mieux... vous rendre plus fort durant un Tournoi ?

Permet de bénéficier d'un soutien de 3.

- **Enchantement de Merlin (x2)**

Merlin, avant le début de l'épreuve, vous a entretenu à l'écart et vous a « ensorcelé » afin que vous soyez plus rapide et plus fort le moment venu pour prétendre remporté le Tournoi.

Permet de bénéficier d'un soutien de 4.

- **La dame de compagnie (x1)**

Cette carte est la même que la carte de soutien originellement présente dans le jeu **CAMELOT**. Elle permet au joueur qui la joue de bénéficier d'un soutien de 6. Chaque Personnage ne peut contenir qu'une seule Dame de compagnie. Si un joueur perd un Tournoi alors qu'il avait joué une Dame, il perd également un des jetons qu'il avait remporté au choix (bien entendu s'il en avait remporté sinon ça ne change rien à ses défaites répétées...).

Les cartes d'action

- **Vision du futur (x3)**

Vous louez les services d'une Diseuse de Bonne Aventure pour qu'elle vous dévoile les plans et surtout les capacités d'un de vos adversaires, au moyen de sa Boule de Cristal.

Permet de voir le jeu en main d'un adversaire participant au Tournoi.

- **Mauvais présage (x1)**

Vous vous entretenez discrètement avec une vilaine Sorcière pour qu'elle vous apporte son aide durant un Tournoi. Celle-ci, pour ne pas s'acquitter totalement de sa tâche vous souffle simplement que le courroux du Roi risque de s'abattre sur tous les participants, à cause de l'action d'un des Chevaliers... Prenant peur pour certaines de vos connaissances mais surtout pour vous, vous faites vite courir la rumeur pour mieux vous prémunir et éviter le pire...

Permet d'annoncer qu'une carte – définie par le joueur – va être jouée durant le tournoi à venir. Si la carte est jouée, chaque joueur, même s'il ne participe pas au Tournoi en cours, perd un jeton de couleur au choix et l'annonceur de ce présage pioche 3 cartes. Si la carte n'est pas jouée, le joueur est la risée de ses congénères et ils piochent tous une carte sauf lui.

- **Boule de feu (x1)**

La Fée Viviane s'inquiète du déroulement du Tournoi et lance discrètement une Boule de Feu pour venir en aide à son protégé. Une météorite semble bien tombée du ciel directement sur l'un des participants...

Permet de faire se défausser de sa plus forte carte le joueur ciblé et, grâce à l'effet de zone du sort, de faire se défausser de leur plus faible carte son voisin de gauche et celui de droite (qui participent au Tournoi bien entendu). Si le joueur n'a qu'un adversaire quand le sort est lancé, celui-ci perd toujours sa plus forte carte, mais lui subit aussi des dommages et perd sa plus faible.



- **Coup de foudre (x1)**

Merlin n'aime pas le déroulement du Tournoi. Levant les yeux au ciel, il remarque les quelques nuages amoncelés et en profite pour jeter un sort d'éclair sur l'adversaire de son protégé...

Permet d'électrocuter le jeu posé de l'adversaire qui reçoit la Foudre ; celui-ci doit donc le mélanger et retirer une carte au hasard avant de reposer son jeu dans sa nouvelle disposition.

- **Brume glaciale (x1)**

La fée Viviane prend peur pour son protégé quand elle se rend compte de l'apparente supériorité de l'adversaire. Heureusement, la petite brume matinale ne s'est pas tout à fait levée et lui permet de givrer l'air autour de ce combattant émérite...

Permet de « geler » une partie de la main de l'adversaire qui doit mélanger son jeu et en poser la moitié (arrondie à l'inférieur), face cachée, dont il ne pourra pas se servir avant l'issue du Tournoi.

- **Violente bourrasque (x1)**

Merlin sent le vent tourner pour son protégé en faveur de l'adversaire... Le vent avez-vous dit ? Mais bien sûr ! Une petite bourrasque magique et le tour est joué...

Permet de bénéficier d'un vent contraire pour bénéficier de la force de l'adversaire qui s'avère être sa carte la plus basse et de sa carte la plus haute qui viennent s'ajouter au jeu posé du joueur.

- **Tremblement de terre (x1)**

Le Tournoi semble stagner et le roi Arthur semble s'ennuyer ferme. Il se penche vers Merlin et lui demande s'il ne pourrait pas intervenir pour raviver la flamme des combattants. Après mûre réflexion, Merlin semble murmurer dans une langue incompréhensible en regardant le sol et la terre se met à trembler...

Chaque joueur participant au Tournoi ramasse son Personnage qu'il divise en deux tas à son aise, qu'il repose face cachée. Pour chacun d'eux, c'est le joueur qui joue immédiatement après qui détermine le tas conservé et celui qui est défaussé.

- **Hypnose (x1)**

Une vile Sorcière cachée parmi la foule avoisinant votre adversaire semble le fixer avec une attention particulièrement concentrée. Il semblerait que le noir de son regard soit le reflet du ressentiment qu'elle ressent à son égard...

Permet d'hypnotiser votre adversaire et lui interdire de jouer soit des cartes de la couleur du Tournoi en cours, soit des cartes de soutien, soit des cartes d'actions, jusqu'à la fin du Tournoi.

- **Pétrifié (x1)**

La fée Viviane n'aime pas les ardeurs dont fait preuve votre adversaire et décide de le calmer un peu...

Permet de figer le personnage d'un joueur pendant 1 tour durant lequel les autres joueront comme s'il n'existait pas.



- ***Arc-en-ciel (x1)***

Les effluves magiques à l'œuvre dans ce tournoi semble avoir un impact sur le climat qui oscille entre beau et mauvais temps. Tout à coup se dessine un Arc-en-ciel aux couleurs vives qui semble tomber du ciel...

Permet de changer la couleur du Tournoi en cours en celle d'un jeton pioché au hasard dans le tas restant (les jetons qui n'ont pas encore été gagnés).

- ***Magie inefficace (x1)***

A force d'efforts et de sorts lancés, les alentours se sont vidés de toute effluve de Magie. Privés de soutien, les Chevaliers reviennent à leurs bonnes vieilles armes...

Permet de changer un Tournoi orange en un Tournoi rouge, bleu ou jaune.

- ***Immunité à la Magie (x1)***

Un Chevalier qui sait que de puissants Magiciens seront présents au Tournoi ne peut que se prémunir de leurs agissements discrets... Ayant conclu un accord avec une vile Sorcière en lui promettant la tranquillité pour quelques temps, Vous vous êtes fait concocter une petite potion vous protégeant des sorts éventuels que ceux-ci pourrait vous jeter...

Permet au joueur d'être immunisé à tout effet de sort qu'il pourrait subir au cours du Tournoi en cours, une fois cette carte jouée (effet semblable à Bouclier du jeu de base mais concernant les cartes d'action de Magie et Sortilège uniquement).

- ***Fatigue mentale (x1)***

Quelle chance pour vous ! Merlin et la Fée Viviane sont au plus bas de leur forme. Même s'ils tentent d'aider votre adversaire, ce sera de manière limitée...

Permet au joueur de limiter le nombre de sorts jouables au cours du Tournoi à un seul (effet similaire à Assommé du jeu de base mais concernant les cartes d'action de Magie et Sortilèges uniquement).