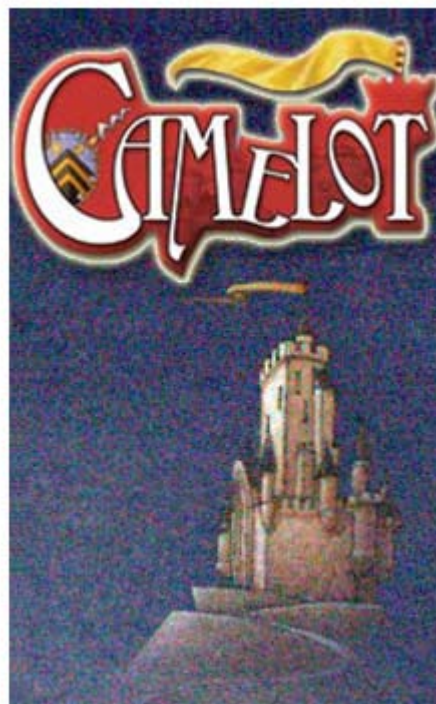


Magie inefficace



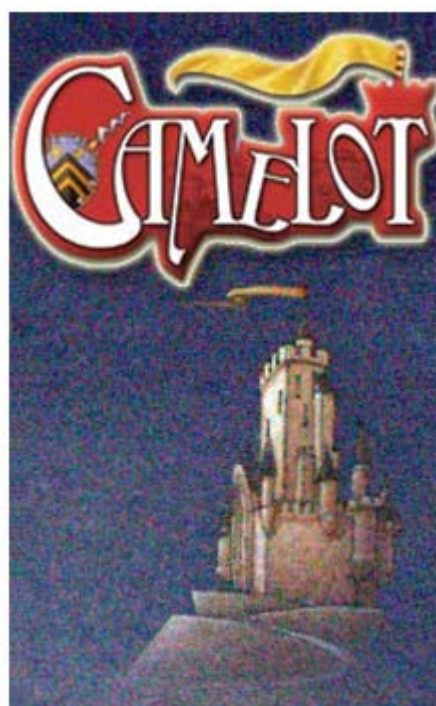
Changez un Tournoi de couleur **Orange** en un Tournoi de couleur **Jaune, Bleu** ou **Rouge**.



Vision du Futur



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

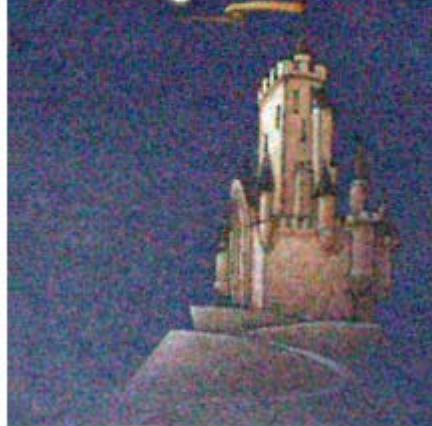


Vision du F utur



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

CAMELOT

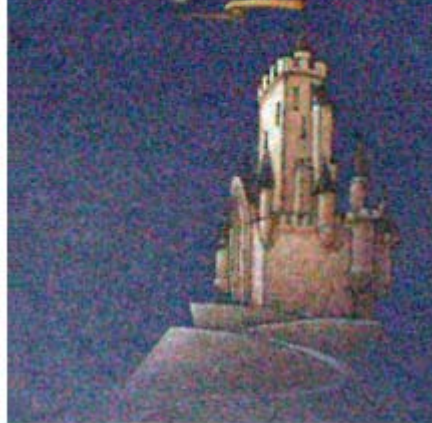


Vision du F utur



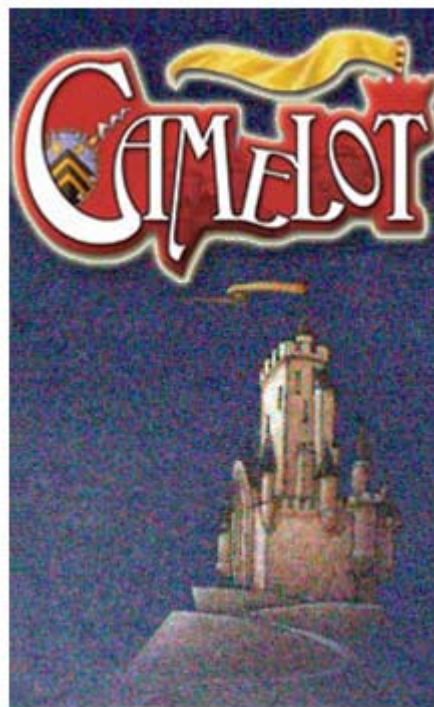
Vous pouvez voir la **Main** de votre adversaire.

CAMELOT



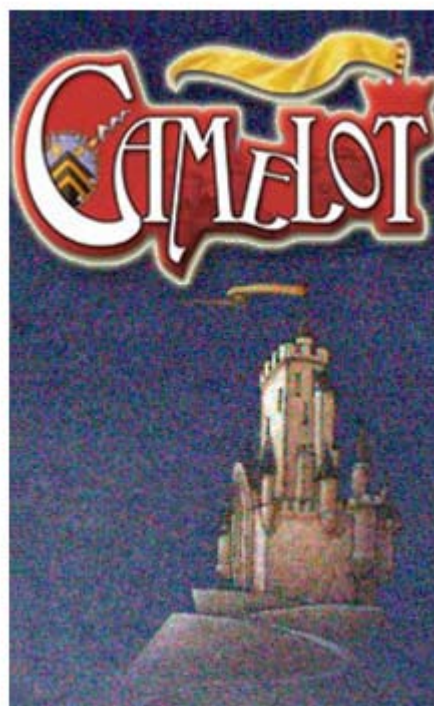
Mauvais présage

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.

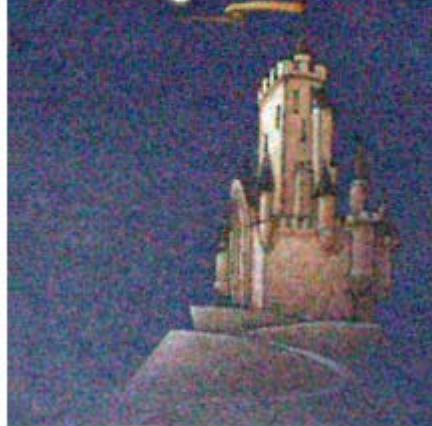


Coup de Foudre



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

CAMELOT



Brume glaciale



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

CAMELOT

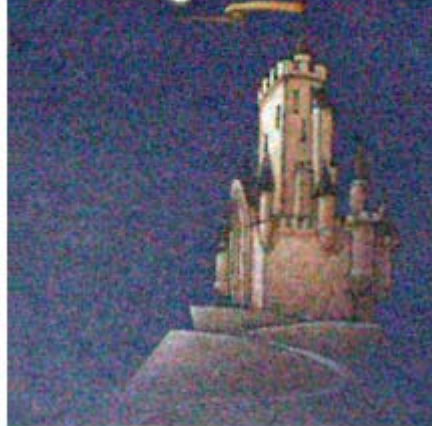


Violente bourrasque



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.

CAMELOT



Pétrifié

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

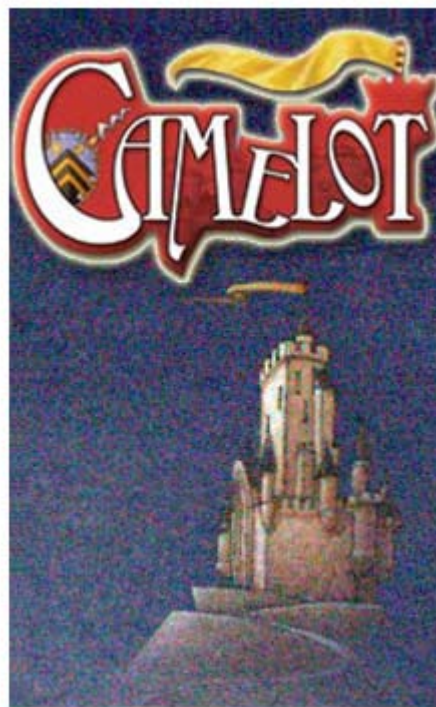
CAMELOT



Arc-en-ciel



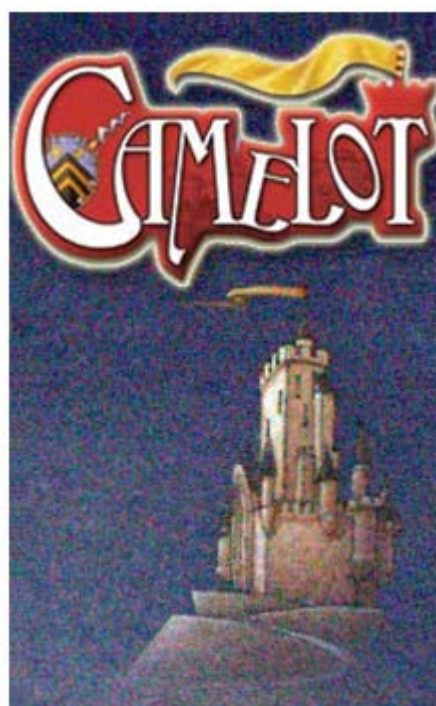
Changez la couleur du Tournoi en cours en celle d'un jeton restant (pas encore gagné) pioché au hasard.



Immunité à la Magie



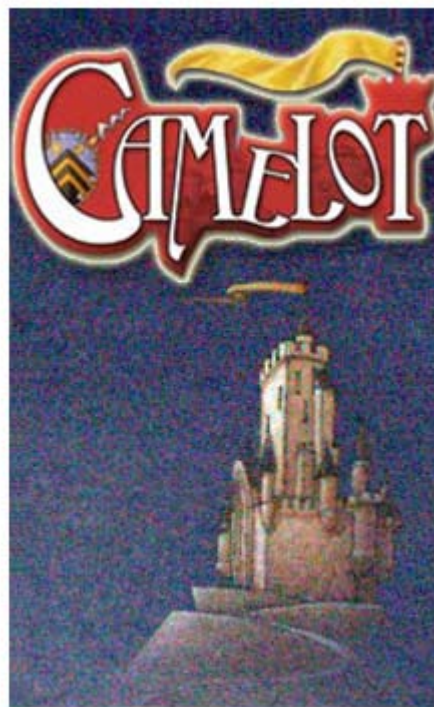
Vous **protège** de toute carte d'action de **Magie** et **Sortilèges**.



F atigue mentale



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

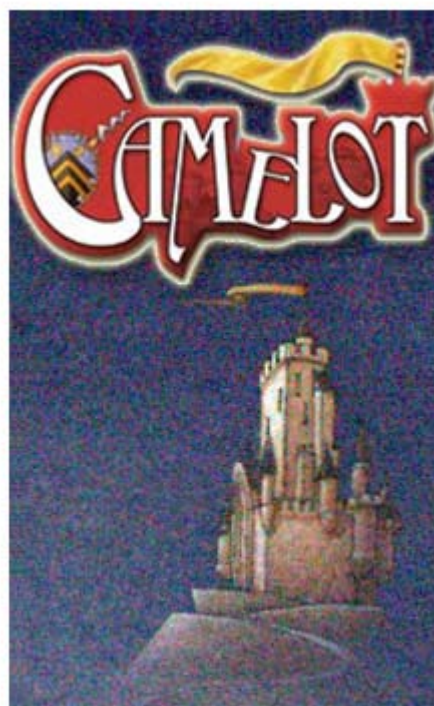


6



Soutien

Dame de Compagnie



4



Soutien

Enchantement de Merlin

CAMELOT



4



Soutien

Enchantement de Merlin

CAMELOT



3



Soutien

Potion magique

CAMELOT



3



Soutien

Potion magique

CAMELOT

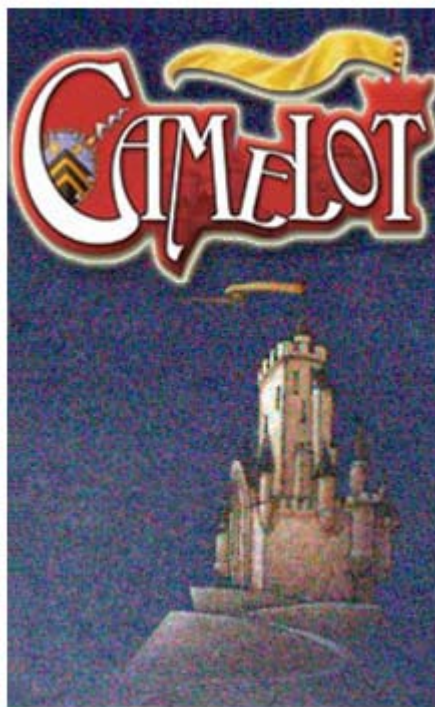


3



Soutien

Potion magique

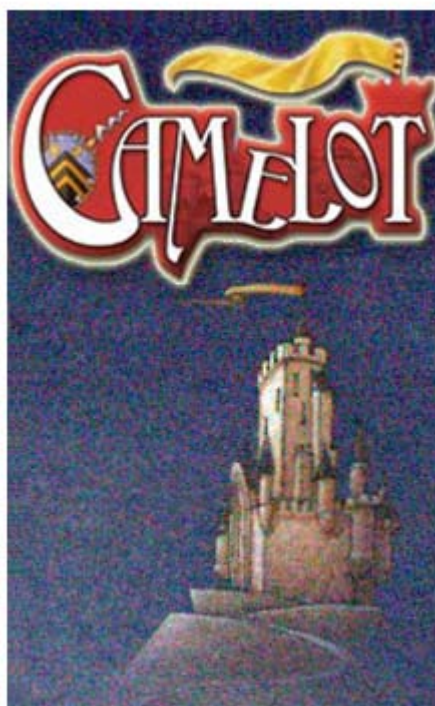


3



Soutien

Potion magique

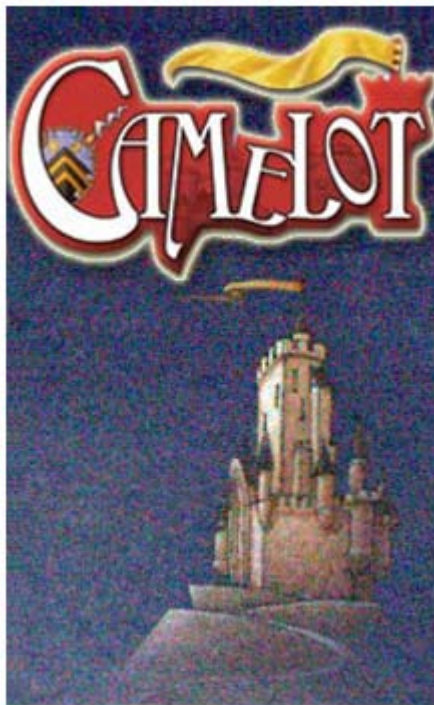


2



Soutien

Anneau enchanté

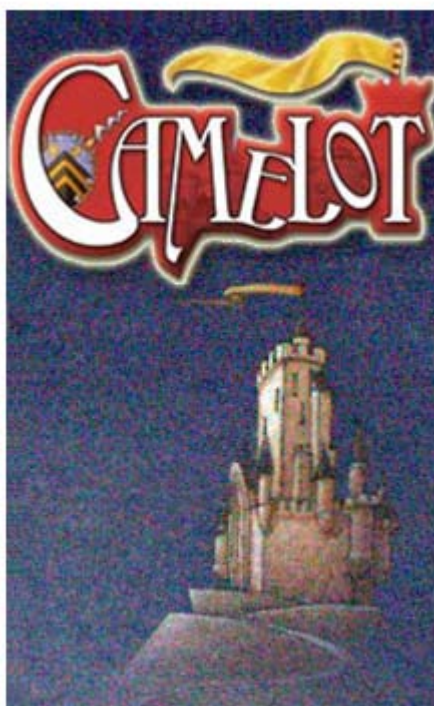


2



Soutien

Anneau enchanté

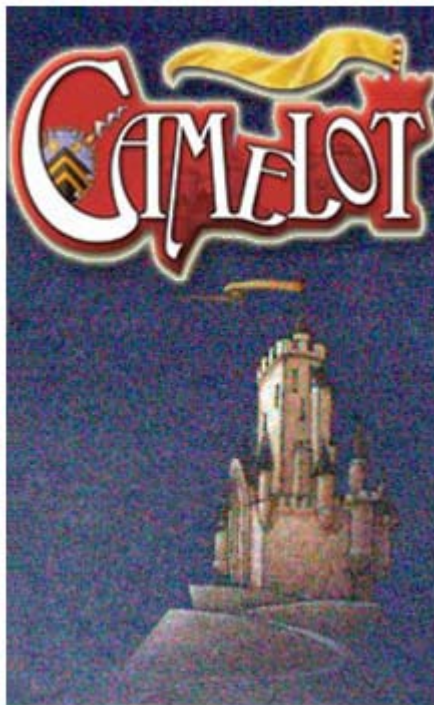


2



Soutien

Anneau enchanté

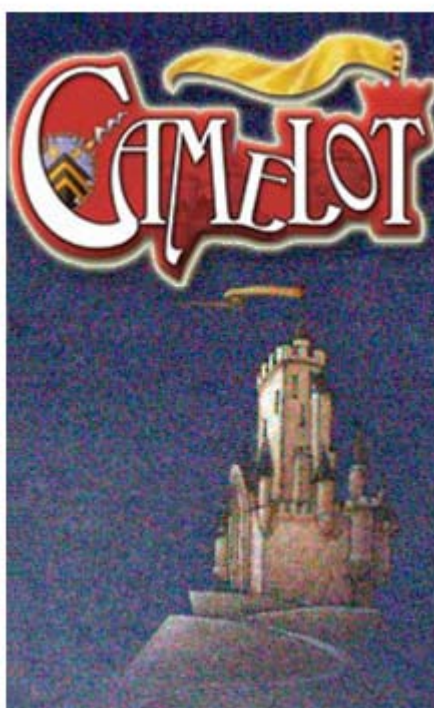


2

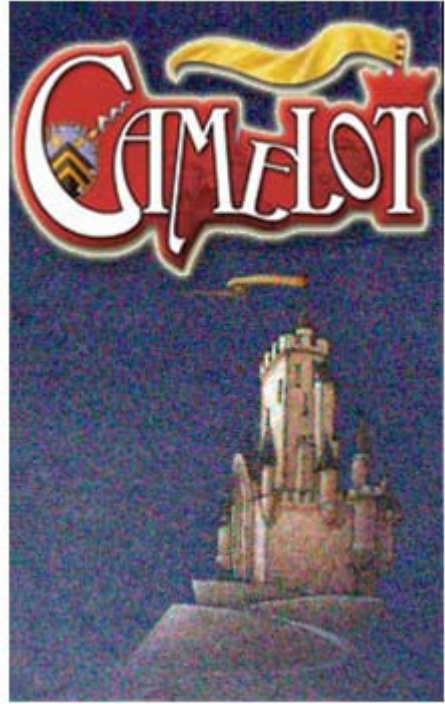


Soutien

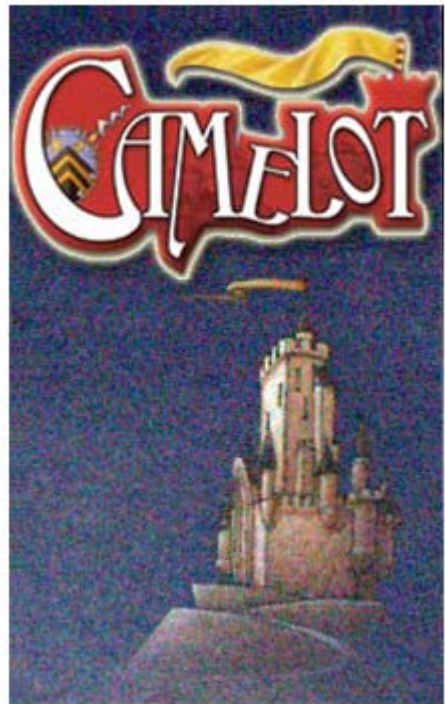
Anneau enchanté



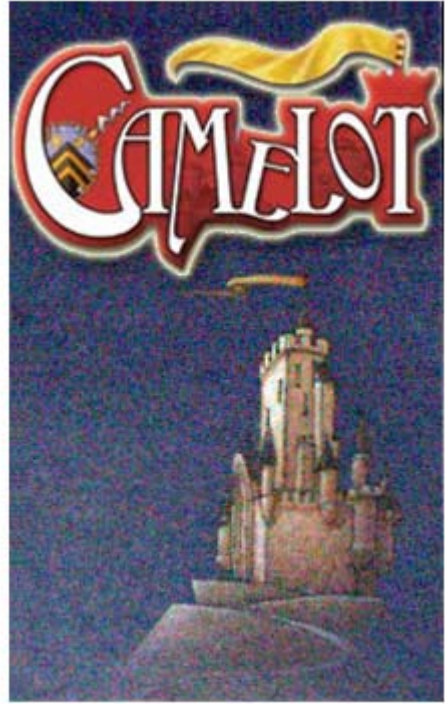
3



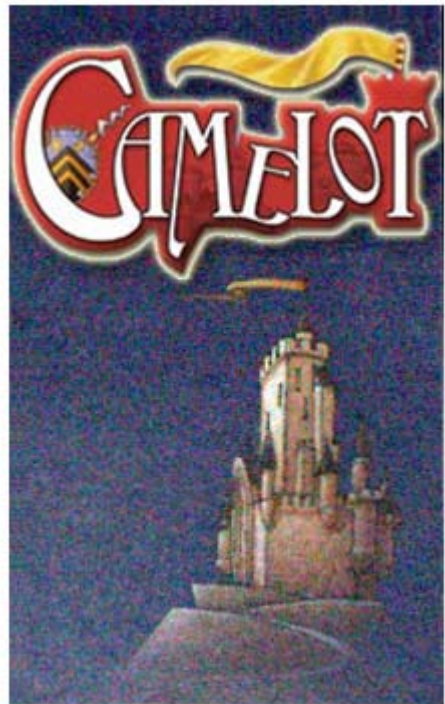
3



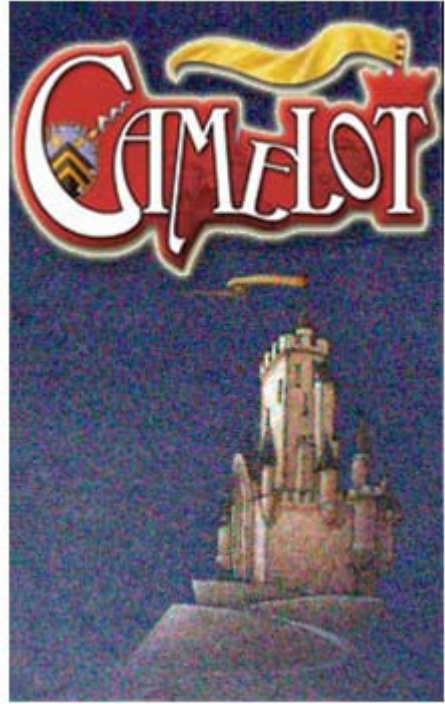
3



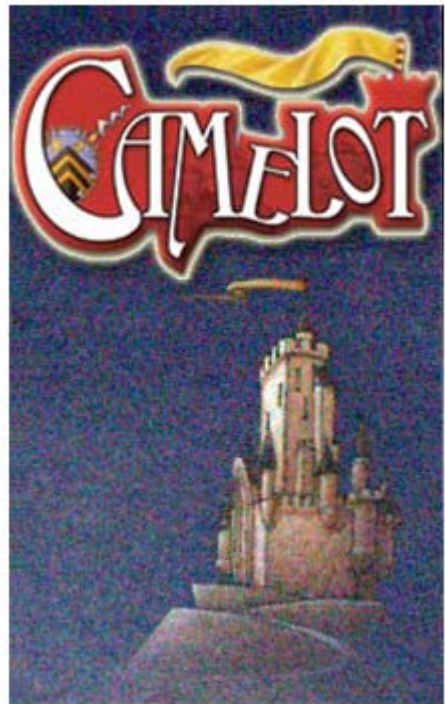
3



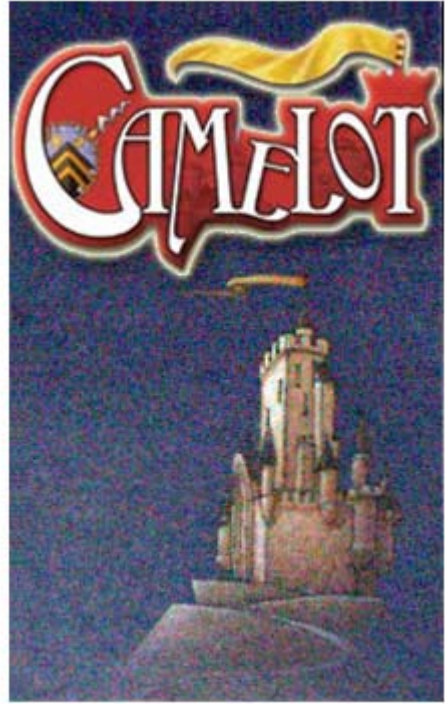
3



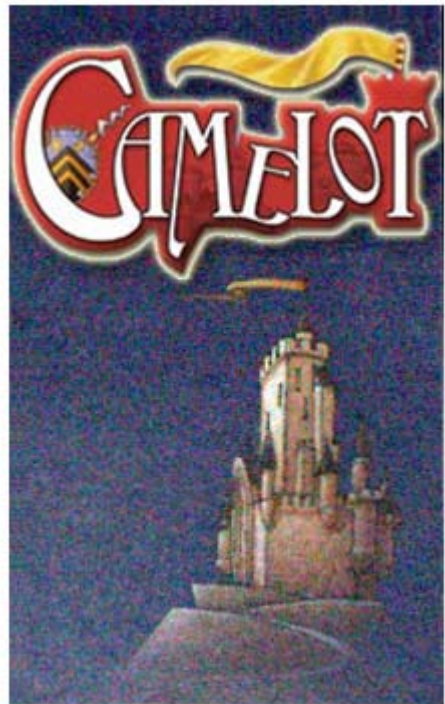
3



3



3



4



CAMELOT



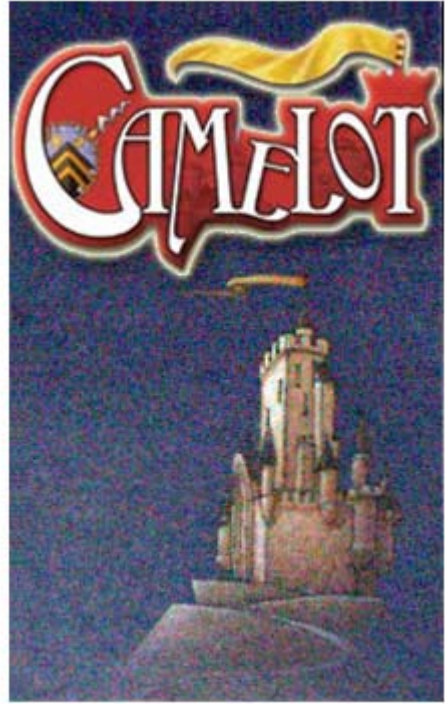
4



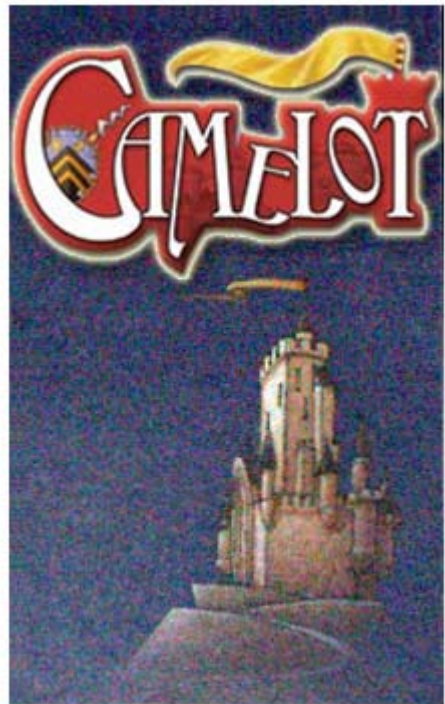
CAMELOT



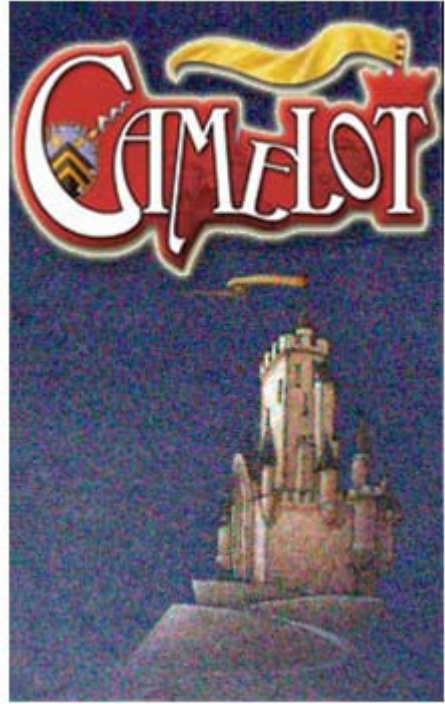
4



4



4



4

