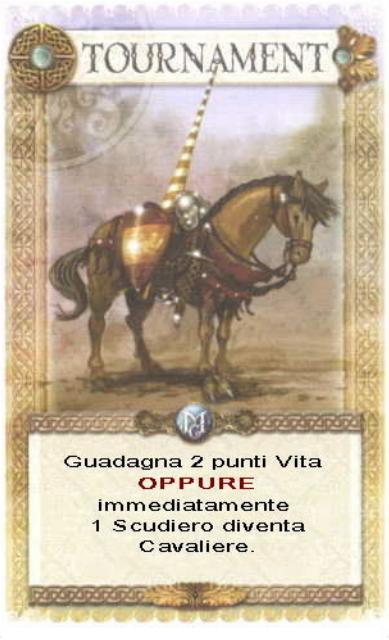
MERLIN'S COMPANY – NUOVE CARTE BIANCHE E NERE by DMC977

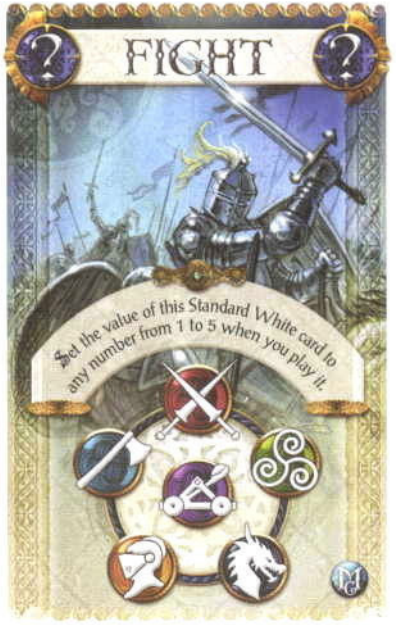


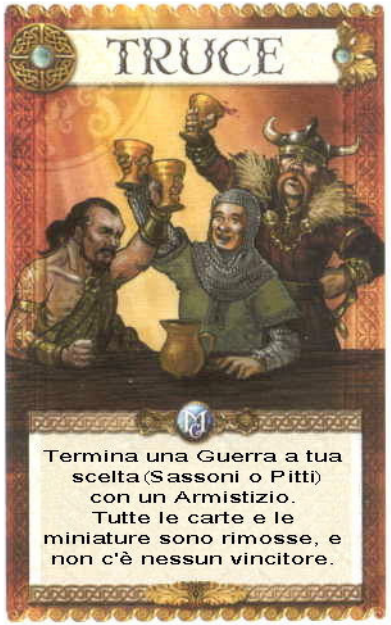
CALL FOR HELP
Gli altri Cavalieri possono unirsi alla tua Quest. Non pescano carte Viaggio durante questo movimento.

MERLIN TO THE RESCUE
Immediatamente sposta la miniatura di Merlino su una Quest di tua scelta.

DRAGON SLAYER
Pesca 3 carte Bianche dal mazzo. Se stai affrontando la Quest del Drago, puoi invece scegliere di giocare 2 carte Combattimento.

NEW HOPE
Scarta tutte le tue carte Bianche inclusa questa e pescane un numero uguale.


FIGHT
Set the value of this Standard White card to any number from 1 to 5 when you play it.


TRUCE
Termina una Guerra a tua scelta (Sassoni o Pitti) con un Armistizio. Tutte le carte e le miniature sono rimosse, e non c'è nessun vincitore.

SEVEN WITCHES 1
Immediatamente rimischia enrambi i mazzi carte Nere e Bianche con le carte scartate.

SEVEN WITCHES 2
Nessun punto Vita può essere sacrificato finchè una Quest non sia completata vittoriosamente.

SEVEN WITCHES 3
Aggiungi una miniatura dei Pitti E dei Sassoni alle loro rispettive Guerre. Questo può causare la sconfitta di una o di entrambe le Guerre.

SEVEN WITCHES 4
Ogni Cavaliere deve immediatamente scartare una carta Graal O perdere 1 punto Vita.

SEVEN WITCHES 5
Per il resto della partita, con ogni falsa accusa, gira 2 Spade Bianche in Nere sulla Tavola Rotonda.

SEVEN WITCHES 6
Per il resto della partita, le carte Merlino sono permanentemente rimosse dal gioco quando utilizzate, invece che semplicemente scartate.

SEVEN WITCHES 7
Tutti i Cavalieri non presenti alla prossima Quest che viene persa, perdono immediatamente 1 punto Vita.