

Introduction

Des places sont vacantes à la célèbre table ronde du Roi Arthur et des prétendants de partout dans le monde sont appelés pour rejoindre l'ordre de Camelot. Pour déterminer qui pourront rejoindre, le grand Roi donne des quêtes, les premiers prétendants qui pourront réussir 5 quêtes seront promu chevaliers.

Chaque joueur incarne un prétendant qui souhaite gagner sa place autour de la table ronde et devenir un véritable chevalier. Chaque joueur doit piger une carte de personnage qui lui indiquera quel prétendant il incarne. De plus, chaque joueur doit piger immédiatement une carte de merlin et une carte de trésor qu'il conserve.

Tous les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous avez un dé, celui qui obtient le jet le plus élevé commence, sinon le joueur le plus jeune commence. Le tour d'un joueur se passe en 4 phases.

Tour d'un joueur

1. Table ronde – Adoubement et carte Arthur

La table ronde se réunit en conseil. Si le joueur a réussi 5 quêtes ou plus, il est adoubé et devient chevalier. Si le nombre de chevalier adoubé est atteint, les quêtes sont terminées pour tous et on débute la phase finale. Le nombre de chevalier à adouber est déterminé par le nombre de joueur :

Nombre de joueurs : 2 ou 3 -> 1 Chevalier

Nombre de joueurs : 4 ou 5 -> 2 Chevaliers

Nombre de joueurs : 6 ou 7 -> 3 Chevaliers

Nombre de joueurs : 8 ou 9 -> 4 Chevaliers

Si le joueur n'est pas encore adoubé, Arthur lui donne une quête, le joueur doit piger une carte « Arthur » qu'il montre à tous. Le chiffre de difficulté sur la carte de quête indique l'objectif à atteindre ou dépasser et la quête sera soit physique, mental ou de réaction.

2. Choix des alliés

Le joueur peut enrôler des alliés pour réussir sa quête. Pour se faire, il doit convaincre les autres joueurs de vouloir participer. Les prétendants comme les chevaliers déjà adoubés peuvent être des alliés. La formule est toujours la même, le joueur doit s'adresser à l'autre, et lui demander « XXX, veux-tu rejoindre la quête? », XXX est le nom du personnage.

Si le personnage accepte, il doit répondre : "Sur mon honneur, je joins la quête". Une fois dit, personne ne peut changer d'idée et l'allié est recruté. Plusieurs alliés peuvent être recrutés ainsi tour à tour mais le serment d'honneur est final et ne peut pas être brisé. Le joueur peut promettre des trésors si la quête est réussie pour faciliter le recrutement, s'il promet, il doit tenir sa parole.

3. Préparation

3A. Carte Merlin - Le joueur pige une carte Merlin qu'il garde secrète. Suivant la pige, le joueur et tous les autres joueurs peuvent également jouer des cartes Merlin à tour de rôle s'ils le souhaitent. Le joueur pige toujours une carte Merlin, qu'il soit déjà adoubé ou non.

3B. Équipement - Le joueur et les alliés choisissent l'équipement à apporter à tour de rôle, en débutant par le joueur. Chacun peut apporter 1 arme, 1 armure et 1 accessoire. Les joueurs peuvent également échanger de façon permanente de l'équipement entre eux s'il le désire et peuvent prêter de l'équipement pour la quête uniquement au besoin.

3C. Dernières cartes Merlin - Tous les joueurs peuvent jouer une carte merlin à tour de rôle, en débutant par le joueur qui initie la quête. Si un tour complet se déroule sans qu'aucune carte ne soit jouée, la préparation se termine et on calcul le succès ou l'échec de la quête.

4. Succès ou échec de la quête

Pour savoir si la quête est réussit ou échouée, le joueur et les alliés doivent additionner toutes leurs statistiques reliés à la quête en plus de leurs bonus d'équipement et additionner ou soustraire tous les effets des cartes Merlin jouées précédemment. Si le total atteint ou dépasse l'objectif de la quête, la quête est réussit (4A), sinon elle est échoue (4B).

4A. Quête réussit

Le joueur conserve la carte de la quête réussit en trophée. S'il atteint 5 quêtes ou plus, il devra attendre à son prochain tour pour être adoubé chevalier. Si le total atteint exactement l'objectif, la quête est considérée comme une quête épique et compte pour 2 quêtes, le joueur conserve la carte de quête mais la tourne sur le côté pour montrer qu'elle est épique et qu'elle compte pour 2 quêtes.

Les bonus de quêtes (+1 physique, +2 réaction, etc.) s'appliquent pour le joueur et tous les alliés qui ont participé à la quête. Finalement, le joueur et les alliés se séparent les trésors s'il y en a. Le joueur décide comment il sépare les trésors, il peut le faire au hasard ou à tour de rôle, c'est son choix. Le joueur peut s'entendre avec ses alliés lors du recrutement de ceux si, s'il donne sa parole, il doit la respecter. Le tour du joueur se termine ici.

B. Quête échouée

Le joueur et tous les alliés ayant participé à la quête subissent la conséquence de l'échec. Les malus de quêtes (-1 physique, -2 réaction, etc.) s'appliquent pour le joueur et tous les alliés. Les caractéristiques ne peuvent jamais être inférieures à leur nombre initial. Les objets perdus s'appliquent également pour chaque participant individuellement. Le tour du joueur se termine ici.

Phase finale

Une fois le ou les chevaliers adoubés, il est temps de faire la phase finale du jeu. Les chevaliers adoubés font la belle vie à la table ronde. De leur côté, les chevaliers déchus errent dans les rues et effectuent du travail peu convenable pour arriver à manger. Désirant se venger d'Arthur, les chevaliers déchus rencontrent la mauvaise fée Morgane. Morgane leur donne trois chances de tuer Arthur.

Trois attaques seront donc organisées pendant 3 tours distincts par les chevaliers déchus, la première sera physique, la deuxième mentale et la troisième de réaction. Les chevaliers adoubés protègent Arthur, les chevaliers déchus attaquent Arthur. Comme pour une quête, les chevaliers déchus doivent atteindre le total d'Arthur plus celui des chevaliers adoubés.

1. Cartes Merlin

Tous les joueurs discardent toutes leurs cartes Merlin et en pigent 3 nouvelles. Les cartes Merlin utilisables seulement lors d'une quête peuvent être discardées immédiatement et remplacées par une autre carte au hasard. En commençant par le premier chevalier adoubé, tous les joueurs peuvent jouer une carte Merlin à tour de rôle immédiatement, comme lors d'une quête.

2. Équipement

Tout comme pour les quêtes, les chevaliers adoubés et déchus doivent choisir leur équipement avant chaque attaque : 1 arme, 1 armure et 1 accessoire. Des échanges peuvent être faits également.

3. L'attaque

Les trois attaques se font tour à tour de la même manière en utilisant une à une les trois caractéristiques de vos personnages (physique, mental et réaction). Si le nombre de chevaliers déchus et adoubés est le même, Arthur possède 10 dans les trois caractéristiques. Si le nombre de chevaliers déchus est plus grand, Arthur possède 20 dans les trois caractéristiques. Arthur ne possède pas de trésor ou de carte Merlin.

Les chevaliers adoubés additionnent leurs statistiques entre eux et à celle d'Arthur (10 ou 20) et ajoutent leurs bonus d'équipement. Les chevaliers déchus additionnent également leurs statistiques entre eux et ajoutent leurs bonus d'équipement.

Si le total des chevaliers déchus est en dessous des chevaliers adoubés, ils peuvent jouer leurs cartes Merlin pour tenter de vaincre Arthur. Si le total des chevaliers adoubés est égal ou en dessous des chevaliers déchus, ils peuvent jouer leurs cartes Merlin pour protéger Arthur.

4. Victoire

Une fois que toutes les cartes Merlin sont jouées, on doit confirmer le total des deux côtés. Si les chevaliers déchus égalisent ou battent le total de celui des chevaliers adoubés lors de l'une des trois attaques, ils gagnent la partie, Arthur est mort. Si les chevaliers adoubés arrivent à soutenir les trois attaques, ils gagnent la partie et la table ronde resplendira sur le monde pendant des décennies.

Galaad



Physique 5
Mental 0
Réaction 2

Galaad est le fils de Lancelot du Lac et d'Ellan, fille du roi Pellès, le roi Pêcheur. Son nom vient du gallois Gwalchaved : « faucon d'été ». Il est le plus jeune mais sa loyauté fait qu'il est le seul qui mérite de s'asseoir à la droite d'Arthur.

Personnage Table Ronde V1.1 (1/9)

Lancelot du lac



Physique 5
Mental 2
Réaction 0

Lancelot du lac est le fils du roi Ban de Bénévoic et de la reine Élane. Il est né en Armorique, à Trêbe, sur la Loire, peu après la Pentecôte où il fut enlevé à ses parents par la Dame du Lac et élevé par la fée jusqu'à ses dix-huit ans à l'abri.

Personnage Table Ronde V1.1 (2/9)

Perceval



Physique 2
Mental 0
Réaction 5

Perceval est noble naissance et le dernier d'une fratrie de chevaliers, tous morts au combat. Son père est le roi Pellinor de Listenois. Sa mère à tenté de l'isoler dans un manoir dans la forêt afin qu'il ne devienne pas chevalier.

Personnage Table Ronde V1.1 (3/9)

Caradoc



Physique 2
Mental 5
Réaction 0

Caradoc, dit Caradoc Freichfras « bras fort », est l'ancêtre des rois de Gwent. Malgré son âge vénérable, il est un guerrier redoutable capable des plus grands exploits.

Personnage Table Ronde V1.1 (4/9)

Gauvain



Physique 0
Mental 2
Réaction 5

Gauvain est originaire de l'archipel des Orcades, il est le neveu du roi Arthur et le fils du roi Lot d'Orcanie et de Morgause. Gauvain est très souvent considéré comme le meilleur des chevaliers car il est fort et mesuré. C'est le chevalier modèle.

Personnage Table Ronde V1.1 (5/9)

Bohort



Physique 0
Mental 5
Réaction 2

Bohort est le roi de Gaunes et le frère du roi Ban de Bénévoic. Il est l'un des plus pieux chevaliers du royaume et sa dévotion pour le Saint-Graal est sans fin.

Personnage Table Ronde V1.1 (6/9)

Tristan



Physique 3
Mental 2
Réaction 2

Tristan est le fils de Rivelen de Léonois, neveu du roi Marc de Cornouailles. Il se distingue en vainquant le Morholt. Il épouse Iseult, la fille du roi d'Irlande et la légende de leur amour tragique va transcender les générations.

Personnage Table Ronde V1.1 (7/9)

Lamorak



Physique 2
Mental 2
Réaction 3

Lamorak est le frère aîné de Perceval le Gallois. Il est reconnu pour avoir combattu Mordred lors de la quête du Graal. Il est considéré comme l'un des meilleurs chevaliers du monde avec Lancelot du Lac et Tristan.

Personnage Table Ronde V1.1 (8/9)

Yvain



Physique 2
Mental 3
Réaction 2

Yvain est le fils de la Fée Morgane et du roi Urien, il est le cousin de Calogrenant. Sa bravoure et son mérite lui ont donné le titre de « Chevalier au lion ».

Personnage Table Ronde V1.1 (9/9)

Kobold

Difficulté : Physique 3



Succès : Aucun effet

Échec : La honte! Aucun effet autre que votre orgueil

Arthur

Table Ronde V1.1 (1/45)

Gobelin

Difficulté : Physique 4



Succès : 1 trésor

Échec : Perd un objet apporté au choix

Arthur

Table Ronde V1.1 (2/45)

Orque

Difficulté : Physique 5



Succès : 2 trésors

Échec : Perd un objet apporté au hasard

Arthur

Table Ronde V1.1 (3/45)

Bras de fer

Difficulté : Physique 6



Succès : Tous ceux ayant participé à la quête pigent une carte Merlin

Échec : Tous ceux n'ayant pas participé pigent une carte Merlin

Arthur

Table Ronde V1.1 (4/45)

Homme-lézard

Difficulté : Physique 7



Succès : +1 physique

Échec : -1 physique

Arthur

Table Ronde V1.1 (5/45)

Ogre

Difficulté : Physique 8



Succès : +1 réaction

Échec : -1 réaction

Arthur

Table Ronde V1.1 (6/45)

Chef orque

Difficulté : Physique 9



Succès : 4 trésors

Échec : Perd tous les objets apportés

Arthur

Table Ronde V1.1 (7/45)

Troll

Difficulté : Physique 10



Succès : +1 mental et 1 trésor

Échec : -1 mental

Arthur

Table Ronde V1.1 (8/45)

Minotaure

Difficulté : Physique 11



Succès : +1 physique et 2 trésors

Échec : -1 physique

Arthur

Table Ronde V1.1 (9/45)

Roi orque

Difficulté : Physique 12



Succès : 6 trésors

Échec : Terrorisé, -3 physique, mental et réaction jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Arthur Table Ronde V1.1 (10/45)

Géant

Difficulté : Physique 13



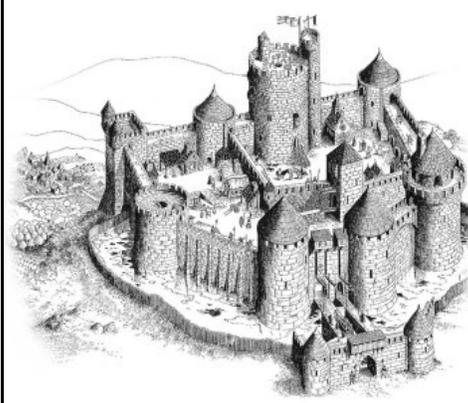
Succès : +2 physique

Échec : -2 physique

Arthur Table Ronde V1.1 (11/45)

Forteresse

Difficulté : Physique 14



Succès : +1 physique et 6 trésors

Échec : -1 physique et perd tous les objets apportés

Arthur Table Ronde V1.1 (12/45)

Méléagant

Difficulté : Physique 16



Succès : +2 physique et 3 trésors

Échec : -2 physique

Arthur Table Ronde V1.1 (13/45)

Douze travaux d'hercules

Difficulté : Physique 18



Succès : +1 physique, mental et réaction

Échec : -1 physique, mental et réaction

Arthur Table Ronde V1.1 (14/45)

Mordred

Difficulté : Physique 20



Succès : 9 trésors. Cette quête est toujours considérée comme étant épique.

Échec : La peur de votre vie

Arthur Table Ronde V1.1 (15/45)

Fée

Difficulté : Mental 3



Succès : Aucun effet

Échec : La honte! Aucun effet autre que votre orgueil

Arthur Table Ronde V1.1 (16/45)

Farfadet

Difficulté : Mental 4



Succès : 1 trésor

Échec : Perd un objet apporté au choix

Arthur Table Ronde V1.1 (17/45)

Halle des miroirs

Difficulté : Mental 5



Succès : 2 trésors

Échec : -1 mental

Arthur Table Ronde V1.1 (18/45)

Gobelin shaman

Difficulté : Mental 6



Succès : 3 trésors

Échec : Perd un objet apporté au hasard

Arthur

Table Ronde V1.1 (19/45)

Dame du lac

Difficulté : Mental 7



Succès : +1 mental

Échec : -1 mental

Arthur

Table Ronde V1.1 (20/45)

Labyrinthe

Difficulté : Mental 8



Succès : +1 mental

Échec : Perdu, vous ne pouvez pas être allié ou jouer de carte merlin jusqu'à votre prochain tour

Arthur

Table Ronde V1.1 (21/45)

Sorcier fou

Difficulté : Mental 9



Succès : Tous ceux ayant participé à la quête pigent une carte Merlin

Échec : Tous ceux n'ayant pas participé pigent une carte Merlin

Arthur

Table Ronde V1.1 (22/45)

Succube

Difficulté : Mental 10



Succès : +1 réaction et 1 trésor

Échec : -1 réaction

Arthur

Table Ronde V1.1 (23/45)

Asie

Difficulté : Mental 11



Succès : +1 physique et 2 trésors

Échec : -1 physique

Arthur

Table Ronde V1.1 (24/45)

Sphinx

Difficulté : Mental 12



Succès : Tous ceux ayant participé à la quête pigent deux cartes Merlin

Échec : Tous ceux n'ayant pas participé pigent deux cartes Merlin

Arthur

Table Ronde V1.1 (25/45)

Codex ancien

Difficulté : Mental 13



Succès : +2 mental

Échec : -2 mental

Arthur

Table Ronde V1.1 (26/45)

Nouveau monde

Difficulté : Mental 14



Succès : +1 mental et 6 trésors

Échec : -1 mental et perd tous les objets apportés

Arthur

Table Ronde V1.1 (27/45)

Démon

Difficulté : Mental 16



Succès : +2 mental et 3 trésors
Échec : -2 mental

Arthur Table Ronde V1.1 (28/45)

Enfer

Difficulté : Mental 18



Succès : +1 physique, mental et réaction
Échec : -1 physique, mental et réaction

Arthur Table Ronde V1.1 (29/45)

Morgane

Difficulté : Mental 20



Succès : 9 trésors. Cette quête est toujours considérée comme étant épique.
Échec : La peur de votre vie

Arthur Table Ronde V1.1 (30/45)

Rat géant

Difficulté : Réaction 3

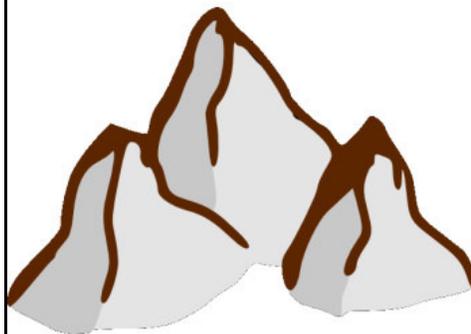


Succès : Aucun effet
Échec : La honte! Aucun effet autre que votre orgueil

Arthur Table Ronde V1.1 (31/45)

Montagne

Difficulté : Réaction 4



Succès : 1 trésor
Échec : Perd un objet apporté au choix

Arthur Table Ronde V1.1 (32/45)

Brigand

Difficulté : Réaction 5



Succès : 2 trésors
Échec : Perd un objet apporté au hasard

Arthur Table Ronde V1.1 (33/45)

Espionnage

Difficulté : Réaction 6



Succès : +1 réaction
Échec : -1 réaction

Arthur Table Ronde V1.1 (34/45)

Cobra

Difficulté : Réaction 7



Succès : +1 mental
Échec : -1 mental

Arthur Table Ronde V1.1 (35/45)

Demoiselle en détresse

Difficulté : Réaction 8



Succès : 4 trésors
Échec : Perd tous les objets apportés

Arthur Table Ronde V1.1 (36/45)

Gobelin assassin

Difficulté : Réaction 9



Succès : +1 physique, 1 trésor

Échec : -1 physique

Arthur

Table Ronde V1.1 (37/45)

Falaise

Difficulté : Réaction 10



Succès : +1 réaction, 3 trésors

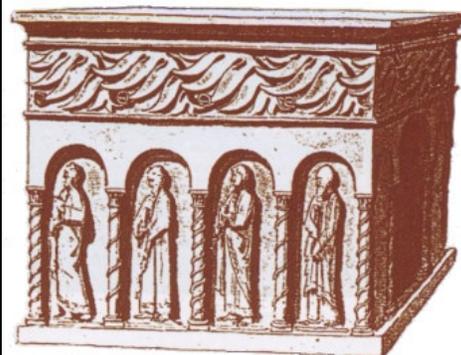
Échec : -1 réaction

Arthur

Table Ronde V1.1 (38/45)

Tombeau du baron

Difficulté : Réaction 11



Succès : 6 trésors

Échec : Déshonoré comme pilleur de tombe, perd une carte de quête au choix si possible.

Arthur

Table Ronde V1.1 (39/45)

Gazelle magique

Difficulté : Réaction 12



Succès : Tous ceux ayant participé à la quête pigent deux cartes Merlin

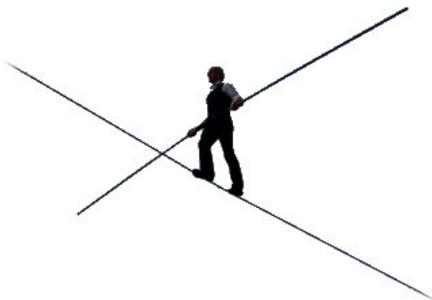
Échec : Tous ceux n'ayant pas participé pigent deux cartes Merlin

Arthur

Table Ronde V1.1 (40/45)

Funambule

Difficulté : Réaction 13



Succès : +2 réaction

Échec : -2 réaction

Arthur

Table Ronde V1.1 (41/45)

Blob

Difficulté : Réaction 14



Succès : +1 réaction et 6 trésors

Échec : -1 réaction et perd tous les objets apportés

Arthur

Table Ronde V1.1 (42/45)

Leviathan

Difficulté : Réaction 16



Succès : +2 réaction et 3 trésors

Échec : -2 réaction

Arthur

Table Ronde V1.1 (43/45)

Tombeau du roi

Difficulté : Réaction 18



Succès : +1 physique, mental et réaction

Échec : -1 physique, mental et réaction

Arthur

Table Ronde V1.1 (44/45)

Dragon

Difficulté : Réaction 20



Succès : 9 trésors. Cette quête est toujours considérée comme étant épique.

Échec : La peur de votre vie

Arthur

Table Ronde V1.1 (45/45)

Mercenaire Orque

Physique : 4
Mental : 0
Réaction : 2

Le mercenaire se bat du côté choisit par le joueur ayant joué cette carte. Si la carte est jouée pendant une quête qui implique un orque, le mercenaire orque sera toujours du côté de l'orque, même s'il est soudoyé.

Merlin Table Ronde V1.1 (1/63)

Mercenaire Gobelin

Physique : 0
Mental : 3
Réaction : 3

Le mercenaire se bat du côté choisit par le joueur ayant joué cette carte. Si la carte est jouée pendant une quête qui implique un gobelin, le mercenaire gobelin sera toujours du côté du gobelin, même s'il est soudoyé.

Merlin Table Ronde V1.1 (2/63)

Mercenaire Druide

Physique : 0
Mental : 4
Réaction : 2

Le mercenaire se bat du côté choisit par le joueur ayant joué cette carte. Si joué pendant la phase finale, le mercenaire druide sera toujours contre Morgane et les chevaliers déchus, même s'il est soudoyé.

Merlin Table Ronde V1.1 (3/63)

Mercenaire Homme-Rat

Physique : 0
Mental : 2
Réaction : 4

Le mercenaire se bat du côté choisit par le joueur ayant joué cette carte. Si le mercenaire homme rat est soudoyé, il ajoute 3 à son physique, son mental et sa réaction. Le joueur qui le soudoie peut décider qu'il reste du même côté.

Merlin Table Ronde V1.1 (4/63)

Mercenaire Romain

Physique : 3
Mental : 0
Réaction : 3

Le mercenaire se bat du côté choisit par le joueur ayant joué cette carte.

Merlin Table Ronde V1.1 (5/63)

Mercenaire Viking

Physique : 4
Mental : 2
Réaction : 0

Le mercenaire se bat du côté choisit par le joueur ayant joué cette carte.

Merlin Table Ronde V1.1 (6/63)

Mercenaire Gaulois

Physique : 2
Mental : 4
Réaction : 0

Le mercenaire se bat du côté choisit par le joueur ayant joué cette carte.

Merlin Table Ronde V1.1 (7/63)

Mercenaire Breton

Physique : 2
Mental : 0
Réaction : 4

Le mercenaire se bat du côté choisit par le joueur ayant joué cette carte.

Merlin Table Ronde V1.1 (8/63)

Mercenaire Germanique

Physique : 3
Mental : 3
Réaction : 0

Le mercenaire se bat du côté choisit par le joueur ayant joué cette carte.

Merlin Table Ronde V1.1 (9/63)

Mercenaire déchu

Physique : 2
Mental : 2
Réaction : 2

Le mercenaire se bat du côté choisit par le joueur ayant joué cette carte. Si joué dans la phase finale, le mercenaire déchu sera toujours contre Arthur et les chevaliers adoubés, même s'il est soudoyé.

Merlin Table Ronde V1.1 (10/63)

Pot de vin

Un mercenaire de votre choix, joué dans le tour en cour, est soudoyé et change de camp.

Merlin Table Ronde V1.1 (11/63)

Lingot d'or

Un mercenaire de votre choix, joué dans le tour en cour, est soudoyé et change de camp.

Merlin Table Ronde V1.1 (12/63)

Échange de faveur

Un mercenaire de votre choix, joué dans le tour en cour, est soudoyé et change de camp.

Merlin Table Ronde V1.1 (13/63)

Corruption de masse

Au prix de 1 trésor par mercenaire, vous pouvez soudoyé de 1 à tous les mercenaires joués pendant le tour en cour. Le mercenaire soudoyé change de camp.

Merlin Table Ronde V1.1 (14/63)

Vœux de pauvreté

Utilisable lors d'une quête.

Aucun trésor ne peut être utilisé pendant la quête.

Merlin Table Ronde V1.1 (15/63)

Vœux de silence

Utilisable lors d'une quête.

Si le joueur ou l'un des alliés parlent avant la fin du tour du joueur, la quête est automatiquement un échec.

Merlin Table Ronde V1.1 (16/63)

Vœu d'humilité

Utilisable lors d'une quête incluant au moins un allié.

Si la quête est réussit, la carte Arthur de quête doit être donné à un allié au choix du joueur.

Merlin Table Ronde V1.1 (17/63)

Vœu de compassion

Un joueur de votre choix doit donner un trésor de son choix au joueur ayant le moins de trésor. Si plusieurs joueurs sont égaux avec le plus petit nombre de trésor, le joueur peut choisir à qui il donne le trésor parmi ceux-ci.

Merlin Table Ronde V1.1 (18/63)

Vœu de force

Un joueur de votre choix ajoute 4 à son physique pour le tour.

Merlin

Table Ronde V1.1 (19/63)

Vœu de volonté

Un joueur de votre choix ajoute 4 à son mental pour le tour.

Merlin

Table Ronde V1.1 (20/63)

Vœu de célérité

Un joueur de votre choix ajoute 4 à sa réaction pour le tour.

Merlin

Table Ronde V1.1 (21/63)

Vœu d'endurance

Un joueur de votre choix ajoute 1 à son physique de façon permanente.

Merlin

Table Ronde V1.1 (22/63)

Vœu de sagesse

Un joueur de votre choix ajoute 1 à son mental de façon permanente.

Merlin

Table Ronde V1.1 (23/63)

Vœu d'agilité

Un joueur de votre choix ajoute 1 à sa réaction de façon permanente.

Merlin

Table Ronde V1.1 (24/63)

Vœu de perfection

Un joueur de votre choix ajoute 2 à son physique, son mental et sa réaction pour le tour.

Merlin

Table Ronde V1.1 (25/63)

Vœu de satiété

Utilisable lors d'une quête.

Le joueur et les alliés ne peuvent pas boire ou manger d'ici la fin de la quête. Si l'un des participants se fait prendre, la quête est automatiquement un échec.

Merlin

Table Ronde V1.1 (26/63)

Vœux de poésie

Utilisable lors d'une quête.

Le joueur et les alliés doivent absolument parler en rime d'ici la fin de la quête. Si l'un des participants se fait prendre à ne pas rimer, la quête est automatiquement un échec.

Merlin

Table Ronde V1.1 (27/63)

Noël

Si possible, chaque joueur doit donner un trésor de son choix au joueur à sa droite.

Le trésor qui vient d'être donné ne peut pas être donné de nouveau.

Merlin

Table Ronde V1.1 (28/63)

Double-personnalité

Un joueur de votre choix inter change son physique et son mental pour le tour.

Merlin

Table Ronde V1.1 (29/63)

Image miroir

Un joueur de votre choix change sa réaction pour la réaction d'un autre joueur de votre choix pour le tour. Ce changement peut être positif ou négatif.

Merlin

Table Ronde V1.1 (30/63)

Sac troué

Un joueur de votre choix discarte un trésor au hasard.

Merlin

Table Ronde V1.1 (31/63)

Bonne fortune

Un joueur de votre choix pige une carte de trésor.

Merlin

Table Ronde V1.1 (32/63)

Contre sort

Cette carte Merlin s'utilise immédiatement après qu'une autre carte Merlin est été jouée, la carte qui vient d'être jouée est annulée et ne fait rien.

Merlin

Table Ronde V1.1 (33/63)

Annulation

Cette carte Merlin s'utilise immédiatement après qu'une autre carte Merlin est été jouée, la carte qui vient d'être jouée est annulée et ne fait rien.

Merlin

Table Ronde V1.1 (34/63)

Oubli

Un joueur de votre choix discarte 2 cartes Merlin de son choix.

Merlin

Table Ronde V1.1 (35/63)

Main magique

Piger une carte Merlin au hasard dans le paquet d'un joueur de votre choix et gardez-la pour vous.

Merlin

Table Ronde V1.1 (36/63)

Blanc de mémoire

Un joueur de votre choix qui n'est pas encore adoubé discarte l'une de ses cartes de quête réussit de son choix.

Merlin

Table Ronde V1.1 (37/63)

Grand Bazaar

Tous les joueurs peuvent discarter 2 cartes trésors et en piger une autre. Chaque joueur peut le faire plusieurs fois s'il le désire.

Merlin

Table Ronde V1.1 (38/63)

Jumeau perdu

Un joueur de votre choix peut équiper deux armes, deux armures et deux accessoires pour le tour.

Merlin

Table Ronde V1.1 (39/63)

Trêve

Plus aucune carte Merlin ne peut être joué pendant ce tour.

Merlin

Table Ronde V1.1 (40/63)

Échange

Utilisable lors d'une quête.

Un allié de votre choix est remplacé par un autre joueur de votre choix qui ne participait pas à la quête et qui devient allié.

Merlin

Table Ronde V1.1 (41/63)

Fausse rumeur

Utilisable lors d'une quête.

La quête n'était qu'une fausse rumeur, elle se termine sans succès et sans échec, la carte de quête n'est pas conservé par le joueur.

Merlin

Table Ronde V1.1 (42/63)

Somnifère

Utilisable lors d'une quête sur un allié.

L'allié choisit ne s'est pas levé le matin de la quête, il ne participe donc pas à celle-ci comme prévu et n'aura pas le succès ou l'échec de celle-ci. L'allié peut utiliser le somnifère sur lui-même s'il ne désire plus participer.

Merlin

Table Ronde V1.1 (43/63)

Colère d'Arthur

Utilisable lors d'une quête.

Si la quête échoue, tous ceux qui ont participé à celle-ci ne pige pas de carte Arthur à leur prochain tour car Arthur est mécontent.

Merlin

Table Ronde V1.1 (44/63)

Quête légendaire

Utilisable lors d'une quête.

Ajoutez 5 à la difficulté de la quête, si la quête est réussit, elle compte automatique comme une quête épique

Merlin

Table Ronde V1.1 (45/63)

Quête trop facile

Utilisable lors d'une quête.

Diminuez de 5 la difficulté de la quête, si la quête est réussit, le joueur ne conserve pas la carte de quête car elle était trop facile. Les bonus et les trésors sont attribués quand même.

Merlin

Table Ronde V1.1 (46/63)

Chance

Utilisable lors d'une quête.

Si la quête est réussit, elle donnera 2 trésors supplémentaire.

Merlin

Table Ronde V1.1 (47/63)

Malchance

Utilisable lors d'une quête.

Si la quête est réussit, elle ne donnera pas aucun trésor.

Merlin

Table Ronde V1.1 (48/63)

Appel aux armes

Utilisable lors d'une quête.

Tous les joueurs qui ne participaient pas à la quête joignent celle-ci immédiatement. Si la quête est réussit, ces joueurs auront la récompense de caractéristique mais n'auront pas de trésor.

Merlin

Table Ronde V1.1 (49/63)

Invitation irrésistible

Utilisable lors d'une quête.

Un joueur de votre choix, qui ne participait pas à la quête, joint celle-ci immédiatement. Si la quête est réussit, ce joueur aura la récompense de caractéristique mais n'aura pas de trésor.

Merlin

Table Ronde V1.1 (50/63)

Travail d'équipe

Utilisable lors d'une quête.

Pour chaque allié qui participe à la quête, diminuez de 2 la difficulté de celle-ci.

Merlin

Table Ronde V1.1 (51/63)

Malédiction : Épée maudite

Un joueur de votre choix doit toujours équiper son épée maudite qui ne donne aucun bonus.

Il ne peut pas équiper d'autres armes tant qu'il est maudit.

Merlin

Table Ronde V1.1 (52/63)

Malédiction : Plate maudite

Un joueur de votre choix doit toujours équiper son armure de plate maudite qui ne donne aucun bonus.

Il ne peut pas équiper d'autres armures tant qu'il est maudit.

Merlin

Table Ronde V1.1 (53/63)

Malédiction : Anneau maudit

Un joueur de votre choix doit toujours équiper son anneau maudit qui ne donne aucun bonus.

Il ne peut pas équiper d'autres accessoires tant qu'il est maudit.

Merlin

Table Ronde V1.1 (54/63)

Malédiction : Déveine

Un joueur de votre choix subit la malédiction de la déveine.

Toutes les quêtes qu'il réussit, comme joueur ou allié, donnent 1 trésor de moins tant qu'il est maudit.

Merlin

Table Ronde V1.1 (55/63)

Malédiction : Faiblesse

Un joueur de votre choix subit la malédiction de la faiblesse.

Son physique, son mental et sa réaction sont réduits de 1 tant qu'il est maudit.

Merlin

Table Ronde V1.1 (56/63)

Malédiction : Mouton Noir

Un joueur de votre choix subit la malédiction du mouton noir.

S'il est allié lors d'une quête, la difficulté de la quête est augmentée de 2 tant qu'il est maudit.

Merlin

Table Ronde V1.1 (57/63)

Malédiction : Grippe noire

Un joueur de votre choix subit la malédiction de la grippe noire.

Son physique, son mental et sa réaction sont réduits de 3 tant qu'il est maudit. À la fin de son tour, il peut donner la malédiction à un autre joueur de son choix.

Merlin

Table Ronde V1.1 (58/63)

Malédiction : Vide magique

Un joueur de votre choix subit la malédiction du vide magique.

Tant qu'il n'a pas écarté au moins 2 cartes Merlin de son choix, il ne peut pas utiliser de cartes Merlin.

Merlin

Table Ronde V1.1 (59/63)

Guérison simple

Un joueur de votre choix est guéri de l'une de ses malédiction de votre choix.

Merlin

Table Ronde V1.1 (60/63)

Guérison totale

Un joueur de votre choix est guéri de toutes ses malédiction.

Merlin

Table Ronde V1.1 (61/63)

Guérison de masse

Tous les joueurs sont guéris d'une malédiction de leur choix.

Merlin

Table Ronde V1.1 (62/63)

Intervention divine

Tous les joueurs sont guéris de toutes leurs malédiction.

Merlin

Table Ronde V1.1 (63/63)

Épée



Arme
+1 physique

Trésor

Table Ronde V1.1 (1/63)

Hache



Arme
+1 physique

Trésor

Table Ronde V1.1 (2/63)

Masse



Arme
+1 physique

Trésor

Table Ronde V1.1 (3/63)

Fléau d'armes



Arme
+1 physique

Trésor

Table Ronde V1.1 (4/63)

Épée sainte



Arme
+2 physique

Trésor

Table Ronde V1.1 (5/63)

Marteau magique



Arme
+2 physique

Trésor

Table Ronde V1.1 (6/63)

Excalibur



Arme
+3 physique

Trésor

Table Ronde V1.1 (7/63)

Bâton de mage



Arme
+1 mental

Trésor

Table Ronde V1.1 (8/63)

Baguette magique



Arme
+1 mental

Trésor

Table Ronde V1.1 (9/63)

Livre de sortilège



Arme
+1 mental

Trésor Table Ronde V1.1 (10/63)

Corne tribale



Arme
+1 mental

Trésor Table Ronde V1.1 (11/63)

Bâton druidique



Arme
+2 mental

Trésor Table Ronde V1.1 (12/63)

Grimoire de sorcier



Arme
+2 mental

Trésor Table Ronde V1.1 (13/63)

Baguette de Merlin



Arme
+3 mental

Trésor Table Ronde V1.1 (14/63)

Lance



Arme
+1 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (15/63)

Poignard



Arme
+1 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (16/63)

Arc



Arme
+1 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (17/63)

Arbalète



Arme
+1 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (18/63)

Dague empoisonnée



Arme
+2 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (19/63)

Arbalète à répétition



Arme
+2 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (20/63)

Arc d'Artémis



Arme
+3 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (21/63)

Cotte de maille



Armure
+1 physique

Trésor Table Ronde V1.1 (22/63)

Armure en écaille



Armure
+1 physique

Trésor Table Ronde V1.1 (23/63)

Plastron de métal



Armure
+1 physique

Trésor Table Ronde V1.1 (24/63)

Armure de légionnaire



Armure
+1 physique

Trésor Table Ronde V1.1 (25/63)

Armure de plate



Armure
+2 physique

Trésor Table Ronde V1.1 (26/63)

Armure de centurion



Armure
+2 physique

Trésor Table Ronde V1.1 (27/63)

Armure au lion



Armure
+3 physique

Trésor

Table Ronde V1.1 (28/63)

Robe de magicien



Armure
+1 mental

Trésor

Table Ronde V1.1 (29/63)

Cape des ombres



Armure
+1 mental

Trésor

Table Ronde V1.1 (30/63)

Manteau noble



Armure
+1 mental

Trésor

Table Ronde V1.1 (31/63)

Sarraut d'érudit



Armure
+1 mental

Trésor

Table Ronde V1.1 (32/63)

Tunique de druide



Armure
+2 mental

Trésor

Table Ronde V1.1 (33/63)

Cape du lac



Armure
+2 mental

Trésor

Table Ronde V1.1 (34/63)

Robe de Morgane



Armure
+3 mental

Trésor

Table Ronde V1.1 (35/63)

Armure de cuir



Armure
+1 réaction

Trésor

Table Ronde V1.1 (36/63)

Déguisement du brigand



Armure
+1 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (37/63)

Armure de fourrure



Armure
+1 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (38/63)

Armure de duelliste



Armure
+1 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (39/63)

Panoplie du Ninja



Armure
+2 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (40/63)

Armure germanique



Armure
+2 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (41/63)

Cape d'invisibilité



Armure
+3 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (42/63)

Gantelets



Accessoire
+1 physique

Trésor Table Ronde V1.1 (43/63)

Heaume



Accessoire
+1 physique

Trésor Table Ronde V1.1 (44/63)

Bottes de métal



Accessoire
+1 physique

Trésor Table Ronde V1.1 (45/63)

Bouclier



Accessoire
+1 physique

Trésor Table Ronde V1.1 (46/63)

Anneau de force



Accessoire
+2 physique

Trésor Table Ronde V1.1 (47/63)

Amulette de puissance



Accessoire
+2 physique

Trésor Table Ronde V1.1 (48/63)

Ceinture d'Hercule



Accessoire
+3 physique

Trésor Table Ronde V1.1 (49/63)

Miroir de vérité



Accessoire
+1 mental

Trésor Table Ronde V1.1 (50/63)

Boule de cristal



Accessoire
+1 mental

Trésor Table Ronde V1.1 (51/63)

Jeu de tarôt



Accessoire
+1 mental

Trésor Table Ronde V1.1 (52/63)

Pendentif mystérieux



Accessoire
+1 mental

Trésor Table Ronde V1.1 (53/63)

Anneau d'intelligence



Accessoire
+2 mental

Trésor Table Ronde V1.1 (54/63)

Amulette de sagesse



Accessoire
+2 mental

Trésor Table Ronde V1.1 (55/63)

Saint Graal



Accessoire
+3 mental

Trésor Table Ronde V1.1 (56/63)

Chapeau de bouffon



Accessoire
+1 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (57/63)

Bottes de brigand



Accessoire
+1 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (58/63)

Rondache



Accessoire
+1 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (59/63)

Dague de parade



Accessoire
+1 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (60/63)

Anneau de célérité



Accessoire
+2 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (61/63)

Amulette d'agilité



Accessoire
+2 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (62/63)

Bottes d'Hermès



Accessoire
+3 réaction

Trésor Table Ronde V1.1 (63/63)