



MERLIN

L'enchanteur



Pouvoir Spécial

Lors de l'accomplissement d'une Action Héroïque, Merlin peut jouer une carte Blanche sur une Quête Collective ou se trouve le Chevalier qui l'a appelé.

Excalibur

Si Merlin gagne Excalibur, il le donne à un chevalier de son choix.

Saint Graal

Si Merlin boit dans le Saint Graal, il regagne 4 points de bravoure. Une fois utilisé, défaussez le Saint Graal.

Pouvoir Spécial II

En accord avec les 2 chevaliers, Merlin peut perdre 3 Points de bravoure pour contrer une carte Noire Spéciale qui vient d'être jouée

Points de Vie

Début = 4 Pdv
Max = 6 Pdv
Mort = 0 Pdv

La partie est perdue si :

12 Engins de Siège encerclent Camelot
ou 7 Épées Noires sont posées sur la Table Ronde
ou tous les Chevaliers (félon excepté) sont morts

La partie est gagnée si il y a 12 épées ou plus sur la Table Ronde, et qu'une majorité d'entre-elles sont Blanches.

Four de Jeu

1. Progression du Mal (choisissez 1 action)

Piochez 1 carte Noire et appliquez son effet
Ou Ajouter 1 Engin de Siège autour de Camelot
Ou Perdez 1 PdB

2. Action Héroïque (choisissez 1 action)

Accomplissez une Action Héroïque.
Ou Jouez une carte Blanche Spéciale
Ou Défaussez 3 cartes identiques pour gagner 1 PdB
Ou Piochez 2 cartes blanches (en respectant main <6)
Ou Perdez 1 point de bravoure pour:
Soit Défausser un Engin de Siège autour de Camelot
Soit Défausser la dernière carte Noire posée sur une Quête
Soit Retirer une figurine Guerrier

Merlin peut participer aux quêtes suivantes sans y être physiquement présent:



. Si souhaité, utilisez
Pouvoir Spécial de
Merlin



Les Chevaliers de la Table Ronde

Variante 2 Joueurs

Préparation:

1. Donner au hasard un blason Chevalier aux 2 joueurs
2. Retirer du jeu les cartes **Merlin** ainsi que les cartes d'allégeances.
3. Mettre la fiche **Merlin** a coté du château de Camelot (*merlin y restera tout au long de la partie*) avec un dé de bravoure sur 4.
4. Distribuer 5 cartes blanche à chaque joueur **Merlin** y compris.
Les cartes de Merlin sont disposées face visible à coté de sa fiche.
Il ne peut y avoir qu'un maximum de 5 Cartes découvertes devant Merlin tout au long de la partie.



Tour de jeu:

A la fin de son tour de jeu, chaque joueur peut (*ce n'est pas une obligation*) décider de jouer Merlin.

Le reste de la partie se déroule avec les mêmes règles que dans la version de base

Comment jouer avec Merlin:

Si un joueur choisit de le jouer, il doit comme pour un chevalier normal, faire une mauvaise et une bonne action.

Là où cela change c'est que le pouvoir spécial de **Merlin**, lui permet d'utiliser ses cartes blanches pour aider dans sa quête **le chevalier qui l'a appelé**.

Il ne peut jouer des cartes blanches que sur les quêtes où se trouvent déjà un chevalier et cela que sur des quêtes collectives.

Lorsqu'une quête se finit, **Merlin** ne bénéficie pas des prix positifs ou négatifs résultant de cette quête même si il a joué auparavant des cartes pour aider le chevalier.

Exception à cette règle:

Si Merlin fini la quête du Saint Graal ou d'Excalibur, il récupère le trophée mais ne bénéficie pas des autres effets.

Lorsqu'un chevalier meurt, l'ex propriétaire de celui-ci prend le contrôle de Merlin s'il est encore en vie.

Il prend alors les cartes blanches de Merlin en main et ne pourra plus communiquer sur ces cartes avec l'autre joueur. La taille maximum des cartes en main qu'il peut avoir reste 5.

Merlin et les cartes du jeu:

Merlin est considéré comme un chevalier en ce qui concerne l'application des cartes aussi bien **Blanches** que **Noire**. Ainsi si une carte demande à tous les chevaliers de défausser une carte, **Merlin** en fait partie. De même, Arthur peut appliquer son pouvoir spécial sur merlin.

Pour ce qui est de la carte Noire « Viviane », elle interdit tout simplement de ce servir de **Merlin** tant qu'une quête n'a pas été remportée par les chevaliers (*aucun joueur ne peut alors appeler Merlin*)



Variante Niveau Expert:

Toutes les règles de la variante 1 sont appliquées à part que pour pouvoir jouer Merlin à la fin de son tour, le joueur doit lancer le dé 8 et obtenir un score final de **7 ou plus** pour pouvoir jouer merlin.

Pour augmenter ses chances de jouer Merlin, on peut jouer des cartes combats, (*avant le lancement du dé*) que l'on ajoute au résultat du dé.

Si même avec l'ajout des cartes, un score de 7 ou plus n'est pas atteint, le joueur passe son tour et toutes les cartes de supports jouées sont défaussées. **Attention: un 1, au jet de dé, est toujours considéré comme un échec.**

