

LA COMPAGNIE DE MERLIN™

Une Extension pour
Les Chevaliers de la Table Ronde

Serge Laget
&
Bruno Cathala

Oyez, oyez, hardis Chevaliers !

Après avoir arpenté les landes désolées maintes et maintes fois, vous pensiez que le royaume de Camelot n'avait plus de secrets pour vous ? Que repousser les forces du mal n'était désormais plus qu'un jeu d'enfant ? Alors il est temps de fourbir vos armes à nouveau et d'unir vos forces mieux encore que par le passé, car de nouvelles et terrifiantes menaces se trament dans les brumes d'Avalon. Les rapports des éclaireurs indiquent la présence de sorcières aux pouvoirs dévastateurs, et les routes ne sont plus aussi sûres que naguère !

Mais pour vous assister dans vos quêtes, vous pourrez dorénavant compter sur les compétences de nouveaux chevaliers ayant rejoint la Table Ronde, ainsi que sur la présence de Merlin, qui semble maintenant déterminé à se mêler personnellement des affaires du Royaume...

Alors, hardis Chevaliers, face à tant de dangers, vous laisserez-vous tenter par les forces maléfiques, toujours plus séduisantes, pour finalement sombrer dans la trahison ?

Ou bien votre cœur et vos intentions resteront-ils purs et votre volonté de vous sacrifier pour le bien de tous intacte ?

Bienvenue dans *La Compagnie de Merlin*, une extension pour le jeu de plateau *Les Chevaliers de la Table Ronde™*. Pour jouer, vous devez disposer d'un exemplaire du jeu original.

Contenu

Cette extension comprend:

- Une figurine Merlin - nouveau personnage, indépendant, il se déplace de Quête en Quête sur le plateau, afin d'apporter son soutien à votre cause.
- 7 Blasons, un pour chacun des 7 nouveaux Chevaliers. Chaque blason correspond à une des couleurs des Chevaliers du jeu original (à l'exception du Roi Arthur, bien sûr, car il ne peut y avoir qu'un unique Roi !)



• 63 nouvelles cartes:

- Un nouveau set de cartes d'Allégeance, incluant une carte Félon supplémentaire ;



- 16 nouvelles cartes Voyage, décrivant les événements pouvant être déclenchés lorsque vous vous déplacez d'une Quête à une autre ;



- 14 cartes Noires, dont 7 nouvelles cartes Noires Spéciales, représentant toutes des sorcières alliées à Morgane, pour assurer un mélange entre nouveaux et anciens sorts ;



- 23 cartes Blanches, dont 8 nouvelles cartes Blanches Spéciales, conférant de nouveaux avantages aux Chevaliers intrépides ;



- Ainsi qu'une carte de résumé des pouvoirs de Merlin.

- Cette extension contient également une figurine bonus de Sire Bedivère. Cette figurine, initialement offerte à titre promotionnel dans différentes revues lors de la sortie du jeu original, était depuis longtemps devenue introuvable. Elle est ici accompagnée de son Blason officiel, ainsi que d'un dé de la couleur correspondante.



Modifications concernant la mise en place du jeu

Avant de commencer la mise en place d'une partie utilisant *La Compagnie de Merlin* :

- **Mélangez les 16 nouvelles cartes Voyage** de l'extension, et formez une pioche Voyage, cartes faces cachées, à proximité du plateau, facilement accessible à tous les joueurs.
- **Placez la figurine Merlin** et sa carte de résumé à côté de la pioche Voyage. Lorsque la 1^{ère} carte *Merlin se déplace* est révélée, celui-ci entre en jeu.
- **Ajoutez les 14 nouvelles cartes Noires** de l'extension au paquet de cartes Noires du jeu original.
- **Ajoutez les 23 nouvelles cartes Blanches** de l'extension au paquet de cartes Blanches du jeu original.

Cette extension contient quelques cartes Blanches et Noires identiques à celles fournies avec le jeu original, de sorte que, quels que soit l'usage et l'aspect du dos des cartes de votre jeu original, vous ne puissiez jamais vraiment savoir si la carte du dessus de la pioche est une de ces nouvelles cartes si puissantes, ou tout simplement une ancienne carte avec un dos « neuf ». Cette apparente redondance permet aussi de préserver une répartition statistique des dangers liés aux différentes quêtes, de même nature que celle du jeu original.

Chaque carte de cette extension est marquée avec un "M" afin de vous aider à trier rapidement les cartes si vous souhaitez rejouer sans l'extension.



Une fois ces étapes accomplies, finissez de préparer le matériel comme décrit en pages 6 et 7 du livret de règles des Chevaliers de la Table Ronde.

Sept nouveaux Chevaliers

Du fait de son statut unique, le Roi Arthur fait toujours partie de l'aventure lorsque vous jouez avec *La Compagnie de Merlin*. Son Blason est confié à l'un des joueurs, choisi au hasard ; continuez ensuite comme indiqué ci-après.

Au moment d'attribuer les autres Chevaliers (étape n°5 de la mise en place dans les règles du jeu original), vous pouvez, selon votre choix :

- Utiliser les Blasons des 7 nouveaux Chevaliers proposés dans *La Compagnie de Merlin* (Sire Bors, Sire Caradoc, Sire Gaheris, Sire Gareth, Sire Geraint, Sire Lamorak et Sire Owain) ;
- Ou sélectionner un Chevalier selon vos préférences, en prenant soin que deux Chevaliers possédant la même couleur de Blason ne soient jamais sélectionnés en même temps (par exemple, si un joueur choisit Sire Gaheris, qui possède un Blason jaune, alors personne ne pourra sélectionner Sire Galahad pour cette partie).

Quels que soient vos choix, c'est la figurine dont le socle est de même couleur que votre Blason qui vous représentera sur le plateau.

Merlin

Ce puissant magicien est désormais matérialisé par sa propre figurine sur le plateau de jeu. En début de partie, Merlin attend son heure, en dehors du plateau de jeu ; en fonction de certains événements (voir *Déplacements & Cartes Voyages*), Merlin fera ensuite son apparition sur le plateau et se déplacera de Quête en Quête. Il apportera alors son aide aux Chevaliers de la manière suivante :

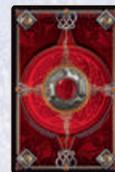


Merlin

- Une fois pendant son tour de jeu, si un Chevalier est présent sur la même Quête que Merlin, il pourra piocher une carte du sommet de la pioche de cartes Blanches. Cette carte peut être piochée au moment de son choix, durant le tour de jeu du Chevalier. Il s'agit d'une action gratuite, utilisable en plus de l'Action Héroïque que doit accomplir tout Chevalier.
- Complémentairement, il peut arriver que Merlin se déplace sur une Quête déjà terminée (*Excalibur*, *le Saint-Graal*, *Lancelot & le Dragon*). Dans ce cas, la pioche d'une carte Noire liée à cette Quête ne provoquera pas l'arrivée d'un nouvel engin de siège à Camelot ; la carte sera simplement défaussée, sans autre effet maléfique.

Déplacements & Cartes Voyage

Les chemins de traverse entourant Camelot sont devenus incertains et dangereux. Contrairement au jeu original, se déplacer de Quête en Quête n'est plus sans conséquences pour les Chevaliers...



À chaque fois qu'un Chevalier choisit comme Action Héroïque de *Se Déplacer* (ou à chaque fois que Sire Tristan utilise son Pouvoir Spécifique), il doit :

- tout d'abord déclarer vers quel lieu il souhaite se déplacer ;
- ensuite piocher la première carte Voyage de la pioche correspondante, et appliquer son effet avant d'éventuellement réussir à finir son déplacement et atteindre la destination de son choix.

Tous les autres mouvements, tels que ceux déclenchés par la résolution d'une Quête, ou ceux déclenchés par l'effet d'une carte spéciale (Blanche ou Noire) n'entraînent pas la pioche d'une carte Voyage. Ces déplacements sont automatiquement réussis, sans changement par rapport aux règles originales.

- **Rien ne se passe** : Lorsque cette carte est piochée, eh bien... il ne se passe rien d'extraordinaire ! Le Chevalier termine son mouvement et atteint sa destination choisie sans encombre. Le jeu se poursuit normalement.



- **Merlin se déplace** : Lorsque cette carte est piochée, le Chevalier termine son mouvement, atteint sa destination choisie sans encombre ET la figurine de Merlin est déplacée à ses côtés sur cette nouvelle Quête. Merlin n'est pas un Chevalier, et à ce titre, il peut donc toujours rejoindre le Chevalier, même si celui-ci se dirigeait sur une Quête Solitaire (Chevalier Noir, Lancelot).



- **Vision** : Lorsque cette carte est piochée, le Chevalier, comme hypnotisé par la vision du Graal, se dirige sur cette Quête en lieu et place de sa destination initialement déclarée. Si la quête du Graal est déjà terminée, la Vision n'a aucun effet et le Chevalier termine son déplacement normalement, vers sa destination choisie, comme s'il avait pioché une carte Rien ne se passe.



- **Charge, Errance ou Embuscade** : Lorsqu'une de ces cartes est piochée, le Chevalier doit réussir le challenge décrit sur la carte pour atteindre sa destination, ou souffrir des conséquences de son échec et immédiatement terminer son tour.



- **Capture** : Lorsque cette carte est piochée, le Chevalier est capturé et séquestré pour rançon. Il reste sur place et ne peut plus jouer jusqu'à ce qu'un de ses compagnons choisisse, lors de son Action Héroïque, de défausser une Carte Blanche Spéciale pour le délivrer ! Placez la carte Capture sous la figurine du Chevalier capturé pour indiquer que celui-ci est prisonnier, jusqu'à ce qu'un de ses compagnons ne le délivre.



Un Chevalier ne peut pas se libérer lui-même, ni participer à aucune action de jeu (échange de cartes, etc.) tant qu'il n'a pas été délivré par un autre joueur.

Un Félon non démasqué et toujours prisonnier en fin de partie ne pourra alors ni se révéler, ni transformer d'épée Blanche en épée Noire.

Prenez donc garde de ne pas libérer trop facilement un Chevalier au comportement suspect, ni de maintenir en captivité un Chevalier Loyal dont le manque se ferait douloureusement sentir !

Une fois les effets de la carte Voyage piochée résolus, défaussez-la. Si la pile de cartes Voyage venait à s'épuiser, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pile Voyage. Important : les cartes Voyage sont toujours traitées séparément, et ne sont pas mélangées à nouveau lorsque les pioches des cartes Blanches et Noires sont remélangées.

Quêtes terminées & Cartes Noires

Lorsque vous jouez avec La Compagnie de Merlin, les Cartes Noires relatives à une Quête déjà terminée (Excalibur, le Saint Graal, Lancelot & Dragon) sont désormais retirées du jeu (dans le jeu initial, elles rejoignaient la défausse). De ce fait, elles ne sont donc plus remises en jeu lorsque les défausses sont remélangées. La pioche d'une de ces cartes entraîne néanmoins toujours l'apparition d'un engin de siège, lorsque cet effet est applicable.

Parties à 7 ou 8 joueurs : le deuxième Félon !

Jouer avec La Compagnie de Merlin vous permet désormais de réunir jusqu'à 8 joueurs (7 Chevaliers & le Roi Arthur). Mais il y a un prix à payer : Dans les parties à 7 ou 8 joueurs, vous devrez maintenant ajouter la seconde carte Félon livrée dans cette extension, lorsque vous distribuez les cartes d'Allégeance en début de partie.

Chaque Félon ne sait pas si il a un complice dans l'assemblée, et, dans l'affirmative, ne sait pas qui est ce complice. À la fin de la partie, un seul Félon non démasqué retourne 2 épées Blanches sur leur face Noire, comme le dit la règle habituelle, mais deux Félons non démasqués retourneront un total de 3 épées Blanches sur leur face Noire !

CRÉDITS

Auteurs : Bruno Cathala & Serge Laget

Illustrations : Julien Delval

Création Graphique : Cyrille Daujean

Nous remercions tout spécialement les vaillants Chevaliers qui, depuis le premier jour, ont soutenu sans relâche le royaume de Camelot, entraînant dans leurs aventures tant de nouveaux Écuyers...

DAYS OF WONDER



ANNEXE - Manifeste des Cartes

Félon

Pas de modification par rapport au jeu initial. Lire néanmoins le paragraphe *Parties à 7 ou 8 joueurs* : le deuxième Félon ! dans ce livret de règles.

Cartes Voyage



Dos de carte Voyage Errance x2



Embuscade x2



Capture x1



Charge x2



Merlin se déplace x5



Rien ne se passe x3



Vision x1

Voir le paragraphe Déplacements et Cartes Voyage dans ce livret de règles.

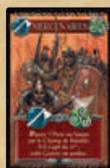
Cartes Noires Standard additionnelles



Désespoir x2



Excalibur x2



Mercenaires x1



Pictes x1



Saxons x1

Utilisation identique au jeu initial.

Les 7 sorcières

1^{ÈRE} SORCIÈRE (1 carte)
déclenche immédiatement le mélange des pioches et défausses des cartes Blanches et des cartes Noires (mais pas des cartes Voyage !)



2^{ÈME} SORCIÈRE (1 carte)
Tant qu'une Quête n'a pas été gagnée, les Chevaliers :

- Ne peuvent plus sacrifier de Point de Bravoure pendant la phase de progression du mal ;

- Ne peuvent plus sacrifier de Point de Bravoure pour effectuer une action héroïque supplémentaire ;

- Sire Caradoc est temporairement privé de son Pouvoir Spécifique.

Notez bien que seul le sacrifice volontaire de Points de Bravoure est interdit : la perte d'une Quête, ou les effets d'autres Cartes Noires entraînent toujours la perte de Points de Bravoure.

3^{ÈME} SORCIÈRE (1 carte)

Ajoutez un Pictes et un Saxon sur leurs guerres respectives. Au cas où ceux-ci entraînent la perte des deux guerres au même moment, les conséquences de la défaite contre les Pictes sont résolues en premier, puis celles de la défaite contre les Saxons.

4^{ÈME} SORCIÈRE (1 carte)

Chaque Chevalier doit soit immédiatement défausser une carte Graal, soit perdre 1 Point de Bravoure. Un Chevalier qui ne possède pas de carte Graal doit donc obligatoirement perdre un Point de Bravoure, même au péril de sa vie !

5^{ÈME} SORCIÈRE (1 carte)

Jusqu'à la fin de la partie, chaque accusation portée à tort oblige à tourner deux épées blanches présentes à la Table Ronde sur leur face Noire. De même que dans le jeu initial, si aucune épée Blanche n'est posée sur la Table Ronde, une accusation à tort reste sans effet.

6^{ÈME} SORCIÈRE (1 carte)

Jusqu'à la fin de la partie, chaque carte Merlin jouée est définitivement retirée du jeu au lieu d'être simplement défaussée.

7^{ÈME} SORCIÈRE (1 carte)

Lorsque la prochaine Quête est perdue, chaque Chevalier qui n'est pas présent sur cette quête perd immédiatement un Point de Bravoure. Cette carte Sorcière est ensuite défaussée.

Cartes Blanches Standard Additionnelles



x3



x2



x1



x1



x1



Graal x3



Merlin x1

Utilisation identique au jeu initial.

COMBAT ? (3 cartes)

Cette carte a une valeur de combat comprise entre 1 et 5, au choix du Chevalier au moment où la carte est mise en jeu. À noter que cette carte, malgré son effet particulier unique, est considérée comme une Carte Blanche Standard, et non pas comme une Carte Blanche Spéciale !



8 Nouvelles Cartes Blanches Spéciales

APPEL À L'AIDE (1 carte)

Chaque Chevalier peut choisir de vous rejoindre immédiatement sur votre Quête, sans piocher de carte

Voyage ni que ce déplacement compte pour une action de sa part. Vous ne pouvez pas appeler à l'aide si vous êtes sur une Quête solitaire, mais un Chevalier peut choisir de quitter une Quête Solitaire, en en supportant les conséquences, pour répondre à l'appel à l'aide d'un de ses compagnons !



RENOUVEAU (1 carte)

Défaussez la carte Noire permanente ou semi-permanente de votre choix (*Brocéliande*, *Brumes d'Avalon*, *Mordred*, *Viviane*, ainsi que les *Sorcières*, hormis la 1^{ère} et la 4^{ème}). Comme toute autre Carte Blanche Spéciale, il est aussi possible de défausser cette carte sans utiliser son effet, pour libérer un Chevalier emprisonné.



FAVEUR DIVINE (1 carte)

Le prochain cas d'égalité qui se produira sera tranché par une victoire en faveur des forces du Bien. Dans le cas où il s'agisse, en fin de partie, d'une égalité entre le nombre d'épées Blanches et le nombre d'épées Noires à la Table Ronde, les Chevaliers Loyaux remportent la partie !



TUEUR DE DRAGON (1 carte)

Piochez les 3 premières cartes de la pioche Blanche. Si, au lieu de cela, vous êtes présent sur la Quête du Dragon, vous pouvez choisir de jouer 2 cartes Combat d'un seul coup. Grâce à cette carte, un Chevalier peut donc poser 3 cartes combat sur la Quête Dragon dans le même tour : 2 cartes combat grâce à la carte spéciale Tueur de Dragon, puis une carte supplémentaire en effectuant l'Action Héroïque de la Quête au prix d'un point de Bravoure.



RECOURS À MERLIN (1 carte)

Déplacez immédiatement Merlin sur la Quête de votre choix. Il n'est pas nécessaire que vous soyez présent sur cette Quête. Merlin peut être déplacé sur une Quête déjà terminée (*Excalibur*, *Saint Graal*, *Lancelot & Dragon*), afin d'empêcher l'arrivée d'un nouvel engin de siège lorsqu'une carte Noire correspondant à cette quête est piochée.



NOUVEL ESPOIR (1 carte)

Défaussez toutes vos cartes Blanches, y compris celle-ci, et remplacez-les par un même nombre de cartes, prises sur le dessus de la pioche Blanche.



TOURNOI (1 carte)

Gagnez 2 Points de Bravoure OU (si vous jouez avec les règles *Défi de l'écuyer*) adoubez immédiatement un Écuyer en Chevalier, quelle que soit la quête où celui-ci se trouve. Il ne vous est pas nécessaire d'être présent sur la même Quête que l'Écuyer que vous choisirez d'adouber.



ARMISTICE (1 carte)

Mettez fin à la guerre de votre choix (contre les Pictes OU contre les Saxons). Toutes les cartes Combat, Mordred si il est présent, ainsi que toutes les Figurines qui s'y trouvaient sont défaussées. Il n'y a pas de vainqueur ni de vaincu pour cette guerre là, cette fois-ci.

