**Speciális fekete kártyák:**

**Mercenaries (Zsoldosok)**

Tegyél fel egy Szász, vagy egy Pikton harcost. Ha ez a negyedik az általad választott területen, akkor a lovagok elvesztették az adott csatát.

**Morgan (5 változat)**

Tegyél le 2 katapultot.

Minden lovag elveszít 1 életerőt.

Húzz három fekete kártyát, mindhárom azonnal érvénybe lép.

Egy lovag elveszít 2 életerőt, vagy minden lovag eldob egy fehér kártyát.

Egy lovagnak el kell dobnia három fehér kártyát, vagy mindenkinek egyet.

**Despair (Kétségbeesés)**

Rakd le a Szent Grál küldetés sötét oldalától kezdve az első szabad helyre, ha már nincs szabad hely, akkor semlegesíti a legközelebbi fehér Grál kártyát.

**Excalibur**

Mozgasd az Excalibur kardját egy mezővel a sötét oldal felé.

**Saxons (Szászok)**

Tegyél fel egy Szász harcost, ha ez a negyedik, akkor a lovagok elvesztették a csatát a Szászok ellen.

**Black Knight (Fekete lovag)**

Ha fejjel lefelé játszod ki, akkor húzhatsz egy fehér kártyát.

**Lancelot / Dragon (Lancelot / Sárkány)**

Ha fejjel lefelé játszod ki, akkor húzhatsz egy fehér kártyát. Ha nincs lehetőség lerakni, akkor tegyél fel egy katapultot.

**Picts (Piktonok)**

Tegyél fel egy Pikton harcost, ha ez a negyedik, akkor a lovagok elvesztették a csatát a Piktonok ellen.

**Mordred**

Tedd fel a Szász, vagy Pikton harcmezőre. A lovagok győzelméhez itt +1 ötös értékű lap kell.

**Guinevere**

Minden lovag visszakerül Camelotba és nem vehetnek fel fehér kártyát.

A játékos köre azonnal felbeszakad.

A félbeszakadt szóló küldetésekről el kell dobni az összes fehér kártyákat.

**Dark Forest (Sötét erdő)**

Nem játszható ki Grál kártya, ameddig nincs egy sikeres küldetés.

**Desolation (Elhagyatottság)**

Dobj el egy már lehelyezett Grál kártyát és tedd le ezt helyébe az első legtávolabbi üres helyre a Gráltól.

**Vivien**

Nem játszható ki Merlin kártya, ameddig nincs egy sikeres küldetés.

**Mists of Avalon (Avalon köde)**

Mostantól kezdve minden elvesztett küldetés után +1 fekete kard kerül fel a kerekasztalra.

**Seven Witches (A 7 boszorkány)**

**1.** Azonnal keverd újra a fekete és a fehér paklit is a dobópaklikkal együtt.

**2.** Ameddig nincs egy sikeres küldetés, addig nem lehet életerőt feláldozni.

**3.** Tegyél egy Pikton és egy Szász harcost a csatamezőre.

**4.** Minden lovag eldob egy Grál kártyát, vagy elveszítenek 1-1 életerőt.

**5.** A játék hátralevő részében minden téves gyanusítás után 2 fehér kard változik feketére a kerekasztalon.

**6.** A játék hátralevő részében minden kijátszott Merlin kártya véglegesen kikerül a játékból.

**7.** Amelyik lovag nem vesz részt a következő elbukott küldetésen, veszít 1 életerőt

**Utazás kártyák:**

**Notthing Happens (Nem történik semmi)**

Nem történik semmi, épségben megérkezel.

**Merlin Travels (Merlin utazik)**

Merlin elkisér utadon.

**Ambushed (Csapda)**

Tegyél egy katapultot Camelotra, amivel végetér a fordulód, kivéve akkor, ha sikersen legyőzöd.

**Vision (Látomás)**

A kitűzött cél helyett utazz a Grál küldetésre. Ha az már végetért, akkor nem történik semmi és épségben megérkezel a célodhoz.

**Charged (Letámadva)**

Dobj el egy fehér kártya párost, vagy tegyél egy fekete kardot a kerekasztalra, ezután azonnal végetér a köröd.

**Captured (Elfogva)**

Kimaradsz a körből egészen addig, ameddig egy lovag egy sperciális fehér kártya eldobásával ki nem szabadít.

**Lost (Elveszve)**

Dobj el egy Grál kártyát, mielőtt utaznál, vagy azonnal végetér a köröd.

**Speciális fehér kártyák:**

**Grail (Grál)**

Kijátszható a Grál küldetésnél balról a legelső üres helyre, ha már nincs üres hely, akkor semlegesíti balról az első fekete Grál kártyát.

**Messenger (Hírvivő)**

Adj át 1-3 fehér kártyát a kezedből egy általad választott lovagnak.

**Reinforcements (Erősítés)**

Húzz 4 fehér kártyát, vagy minden lovag húzhat egy kártyát.

**Merlin**

Vegyél le a tábláról egy katapultot, vagy egy utoljára kijátszott fekete kártyát az általad választott küldetésről. Három Merlin kártya együttes kijátszása semlegesíteni tud egy speciális fekete kártyát.

**Fate (Sors)**

Minden lovag húzhat egy fehér kártyát. Az áruló felfedheti kilétét, minden ellensége eldob két kártyát.

**Piety (Kegyesség)**

Gyógyulsz 3 életerőt, vagy minden lovag gyógyul 1 életerőt.

**Heroism (Hősiesség)**

Rakd rá egy választott küldetésre. Hozzáad +1 kardot a győzelemhez, vagy a vereséghez.

**Lady of the Lake (A tó hölgye)**

Ha az Excalibur küldetés még nem ért végett, akkor told közelebb a győzelem felé a kardot, ha ezt nem teszed meg gyógyulsz 2 életerőt.

**Convocation (Gyűlés)**

A kijátszás után a lovagok eldöntik egyesével, hogy visszatérnek-e a hívó szóra Camelotba. A gyűlésen résztvevő lovagok egyenlő arányban megoszthatnak egymás között annyi fehér kártyát, ahányan visszatértek.

**Clairvoyance (Jóslás)**

Rendezd át tetszőlegesen a fekete pakli felső öt kártyáját.

**Call for Help (Segítséghívás)**

A többi lovag a segítségedre siethet (ilyenkor nem kell utazás káryát húzni).

**Dispel (Elűzés)**

Tedd a dobópaklira az egyik aktív folyamatos hatást kifejtő fekete kártyát.

**Divine Favor (Isteni pártfogás)**

A következő döntetlen helyzet a lovagok javára fog eldőlni (a kardoknál is).

**Dragon Slayer (Sárkányölő)**

Húzz 3 fehér kártyát. Ha a sárkány küldetésen vagy, azonnal felhasználhatsz kettőt.

**Merlin to the rescue (Segítség Merlintől)**

Mozgasd Merlint egy általad választott küldetésre.

**New Hope (Új remény)**

Dobd el az összes fehér kártyád és húzz helyette újakat.

**Tournament (Torna)**

Gyógyulsz 2 életerőt, vagy üsd lovaggá az egyik apródot.

**Truce (Fegyverszünet)**

Köss fegyverszünetet az egyik háborúban. Ilyenkor egyik fél sem győzedelmeskedik és az összes kijátszott kártya és harcos lekerül a csatamezőről.

**Lovagok**

**Arthur király:** Kicserélhet egy fehér kártyát (arccal lefelé) egy általa választott lovaggal.

**Sir Tristan:** Utazni Camelotból ingyenes akció számára.

**Sir Gawain:** Fehér kártyából hármat húzhat kettő helyett.

**Sir Palamedes:** Minden sikeres küldetésnél, ahol részt vesz, gyógyul 1 életerőt.

**Sir Galahad:** Saját körében kijátszhat ingyen egy speciális fehér kártyát. Nem számít hősies cselekedetnek.

**Sir Kay:** Ha részt vesz a küldetésen, kijátszhat ráadásként +1 fehér kártyát, miután összegezve lettek a fekete kártyák.

**Sir Percival:** A sötét fázisokban megnézheti a fekete pakli legfelső lapját és eldöntheti, hogy kijátssza, vagy más cselekedetett hajt végre.

**Sir Bedivere:** Fordulója során eldobhat egy fehér kártyát és húzhat helyette egy újat.

**Sir Owain:** A katapultokkal való harc során előbb gurít a kockával és csak azután játsza ki a harci kártyákat.

**Sir Geraint:** Eldobhat két fehér kártyát, hogy kihagyja a sötét fázist.

**Sir Lamorak:** Bármikor, amikor elvesztene 1 életerőt, eldobodhat helyette két fehér kártyát.

**Sir Gareth:** Húzhat egy fehér kártyát, amikor sikeresen végrehajt egy utazást.

**Sir Caradoc:** Köre során egyszer feláldozhat 1 életerőt, hogy húzzon két fehér kártyát.

**Sir Bors:** Bármikor, amikor fehér kártyákon osztoznak a lovagok ő is részt vehet, még akkor is, ha nincs a helyszínen.

**Sir Gaheris:** Köre során minden eldobott három fehér kártyáért cserében felhúzhat egy Merlin kártyát a dobópakliból.

**Mágikus tárgyak**

**Excalibur:** Hozzáad +1 erőt a harchoz. Egy fekete kártyát lehet vele semlegesíteni, de akkor a kard is megsemmisül.

**Lancelot páncélja:** Amikor fekete kártyát húz a hordozója, kettőt húzhat egy helyett. Az egyik végrehajtódik, a másik pedig a fekete pakli aljára kerül.

**Szent Grál:** A hordozója átadhatja, ha úgy dönt. Bármelyik lovag, aki halálakor iszik belőle, gyógyul 4 életerőt. Használat után a Grál kikerül a játékból.

**Akciófázis**

**Sötét fázis:** Húzz egy fekete kártyát / Tegyél egy katapultot Camelotra / Áldozz fel 1 életerőt.

**Hősies fázis:** Utazz egy küldetésre / Hajts végre egy küldetés akciót / Játssz ki egy speciális fehér kártyát / Dobj el három egyforma kártyát, hogy gyógyulj 1 életerőt / Gyanusíts meg valakit (csakis akkor ha legalább 6 kard, vagy katapult van Camelotban).

**Bónusz:** Áldozz fel 1 életerőt, hogy vegrehajts egy második hősies akciót (nem egyezhet az elsővel).

**Merlin:** Egyszer egy fordulóban, a lovag, aki Merlin társaságában van húzhat egy fehér kártyát. Ha Merlin egy már végetért küldetésen van meggátolja a katapultok lehelyezését, amikor az adott küldetésnek megfelelő fekete kártya azt idézné elő.