

## MINI-SCÉNARIO



Un jeu de  
THOMAS DUPONT  
ARNAUD LADAGNOUS

Illustré par  
CLARA LANG  
THAÏS BEAUSSE  
JEANNE LANDART

**Cartaventura est un jeu narratif dans lequel vous allez vivre une aventure coopérative. Découvrez les 2 dénouements possibles en rejouant et en modifiant vos choix.**

**NE MÉLANGEZ PAS LES CARTES DE CE PAQUET !**

**POUR COMMENCER :  
RETOURNER CETTE CARTE**

3



**B**retagne, an 487 après JC. Vous êtes Arthur, fils du roi Uther Pendragon qui vous convoque, souffrant, à son chevet : « *Alors que mes forces m'abandonnent, je dois te révéler le grand secret des Rois : La légende. Celle que tu inspireras et qui sera répétée et amplifiée. Le monde n'est que tourments et le peuple a besoin de récits de gloire. Avant ton couronnement prochain, arpente notre royaume. Prends armes et bagages et fais-toi accompagner du fidèle moine Lucius, mon scribe. Il sera témoin de tes hauts faits et les magnifiera pour la postérité. Va mon fils, et puisse ta légende se nourrir de ta foi, ta ruse et ta bravoure !* » Vous vous équipez, sellez votre cheval et quittez le château familial en compagnie de Lucius. Si les qualités d'Uther lui ont inspiré de fabuleux récits, il ne cache pas qu'il doute de votre renommée. C'est sûr, le moine n'écrira rien d'élogieux si vous démeritez à ses yeux.

• VOUS AVEZ 1 POINT D'ESTIME / DE LUCIUS, PIOCHEZ LA CARTE 4 ET PLACEZ-LA DEVANT VOUS DE FAÇON À AVOIR LE 1 EN HAUT  
• RETOURNEZ CETTE CARTE (3)

2



**VOUS VEZ DE DÉVOILER VOTRE PREMIÈRE CARTE "OBJET" 🖐️.**

Placez-la devant un des joueurs.

Les objets peuvent être utiles tout au long de la partie.

Attention ! Les cartes sont recto-verso.

Au recto, le numéro se trouve dans un cercle de couleur.

Au verso le numéro se trouve dans un carré noir 🟩.

Ne retournez jamais une carte sur son verso si cela n'est pas indiqué par le jeu.

**COMMENCEZ MAINTENANT L'AVENTURE EN PIOCHANT LA CARTE 3.**

RAPPEL : lorsque vous piochez une carte IMMÉDIAT ⚡, vous devez la résoudre immédiatement et entièrement avant de faire autre chose. Si rien n'indique de défausser une carte ⚡, laissez-la sur la table à sa place.

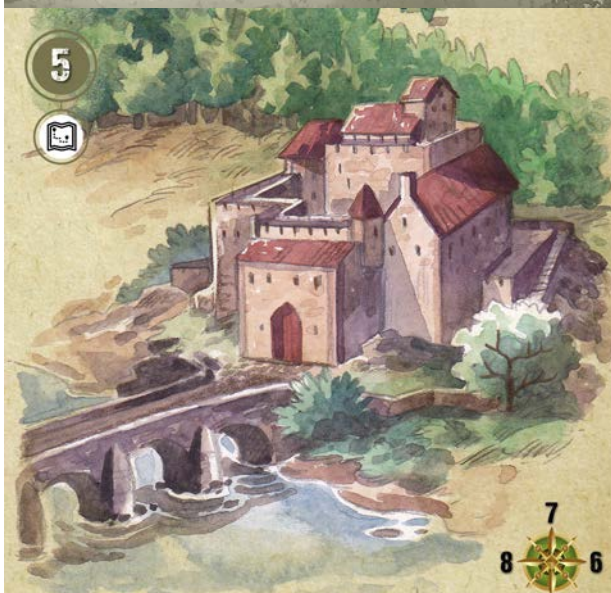
PRÉCISION : Si vous devez remplacer une carte, défaussez celle-ci et posez la nouvelle au même emplacement.

4

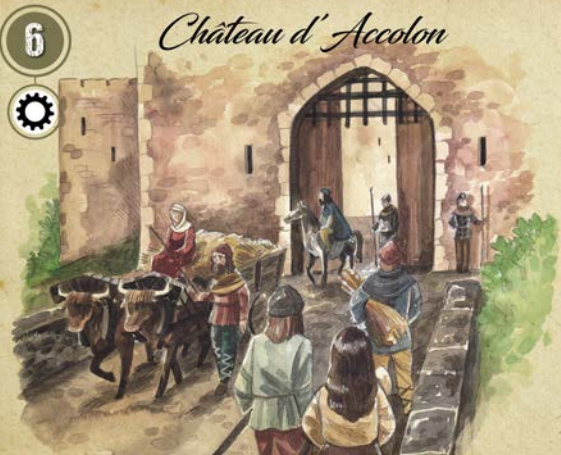


**ESTIME DE LUCIUS :  
VOUS NE POUVEZ PAS CHOISIR D'ACTION QUI VOUS DESCENDRAIT À MOINS DE 0.**

5



6



**SE PRÉSENTER COMME LE FILS D'UTHER**

• PIOCHEZ 9

**SE PRÉSENTER ANONYMEMENT**

• PERDEZ 1 /  
• RETOURNEZ CETTE CARTE (6)

OU

**2****VOUS VENEZ DE PIOCHER VOTRE PREMIÈRE CARTE PLAN**

- 1 • Posez-la au centre de la table.
- 2 • Piochez et lisez les cartes dont les numéros figurent autour de la rose des vents.
- 3 • Placez-les autour de la carte PLAN, aux emplacements indiqués par



Plusieurs cartes ACTION sont désormais visibles :

Ensemble, Les joueurs choisissent une ACTION parmi celles disponibles et suivent ses instructions scrupuleusement. Une fois résolue, choisissez une nouvelle ACTION visible.

Vous connaissez maintenant les 4 types de cartes : Le symbole ♀ ne sera utile que lors du rangement du jeu.

PRÉCISION : si une instruction indique de retourner une carte PLAN n'enlevez pas les cartes précédemment placées autour de celle-ci.

**4****VOUS N'AVEZ PAS ATTEINT UN DES DEUX DÉNOUEMENTS VICTORIEUX DE CETTE AVENTURE. N'HÉSITÉZ PAS À RECOMMENCER ET FAIRE D'AUTRES CHOIX.****POUR RANGER LE JEU**

1 . Regroupez les cartes posées sur la table et celles de la défausse : retournez toutes celles affichant en haut à gauche un carré noir.

2 . Si des cartes affichent : retournez-les.

3 . Reconstituez le paquet complet en classant les cartes de 1 à 25.

Note : Afin de faciliter le rangement, triez auparavant les cartes selon leur pastille ...

4 • Vous êtes prêt à revivre l'aventure, avec des choix différents.

**6**

Vous vous présentez en tant que jeune chevalier errant quémendant hospitalité et fourrage pour vos montures.

À la nuit tombée, vous recevez la visite discrète d'une jeune femme. Elle est sensible à votre belle figure et vous invite à profiter de ses appartements, plus confortables que les écuries. La dénommée Morgane est l'une des nombreuses maîtresses du Seigneur Accolon dont elle brosse un tableau peu flatteur. Violent, fourbe et déloyal, il ne s'emploierait qu'à satisfaire ses appétits de richesse et de luxe. Pour preuve, elle vous indique comment emprunter un passage secret qui vous mènerait aux trésors indûment accumulés par le félon.

Lucius désapprouve la proposition de la courtisane dont il met la parole en doute. Espionner votre hôte est déshonorant et ne peut être qu'une manigance de sorcière.

• RETOURNEZ 5 • DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (6)

**1****VOUS VENEZ DE DÉVOILER VOTRE PREMIÈRE CARTE "IMMÉDIAT"**

Vous devez la lire et la résoudre complètement.

Pour cette aventure, vous n'aurez pas besoin de prendre des notes, ni de chercher des éléments cachés sur les cartes : suivez les instructions des cartes et laissez-vous guider.

Après avoir fait ensemble le choix ci-dessous, retournez cette carte et placez-la sur le dessus de la pioche pour éviter de voir les prochaines cartes.



LIRE LES RÈGLES DU JEU

DÉBUTER L'AVENTURE

(si vous connaissez déjà les règles)

• PIOCHEZ LA CARTE 2

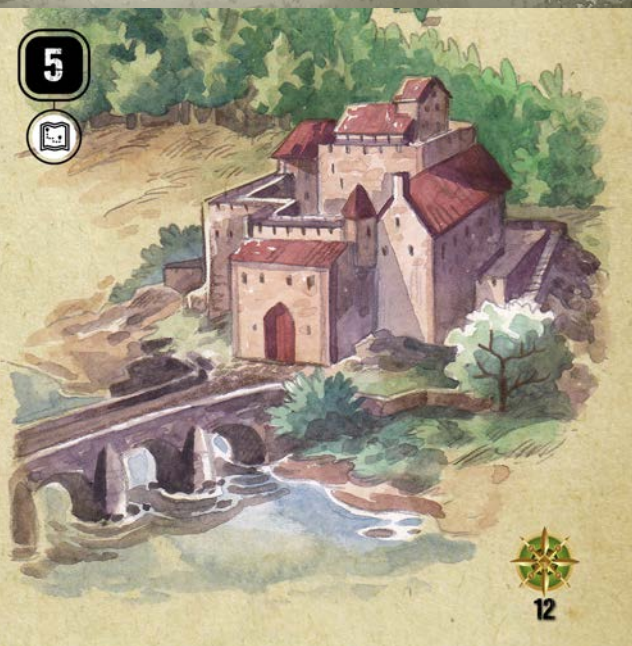
• PIOCHEZ LA CARTE 3

**3**

Dès les premiers jours de voyage, vous êtes déjà fatigué des plaintes du vieux Lucius qui regrette amèrement la grande cheminée du château. Alors que le jour décline, vous rejoignez l'auberge d'un village aux confins du royaume. Dissimulant votre identité, vous tendez l'oreille pour glaner nouvelles et rumeurs de la région.

Vous apprenez qu'un petit campement avancé de Saxons, vos ennemis héréditaires, aurait été aperçu dans les forêts du nord. On critique l'inaction d'Accolon, le seigneur local, qui ne sait qu'imposer ses taxes exorbitantes. Vassal de votre père, il serait sans doute bon de s'assurer de sa loyauté. D'autres relaient les prédictions de Myrddin, un barde devin, qui aurait annoncé une calamité imminente. Vous laissez la nuit porter ses conseils et, au matin, vous décidez de la route à suivre...

• PIOCHEZ LA CARTE 5 ET POSEZ-LA AU CENTRE DE LA TABLE • SI LA CARTE 2 EST VISIBLE, RETOURNEZ-LA ET LISEZ-LA IMMÉDIATEMENT • DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (3)

**5**

12

7  
⚙️

## Forêt du nord



### ATTAQUER LE CAMP SAXON

• RETOURNEZ CETTE CARTE (7)

8  
⚙️

## Repaire de Myrddin



### RENDRE VISITE AU DEVIN

• PIOCHEZ 10

9  
⚡

**A** l'annonce de votre nom et de votre titre, vous êtes reçu par le seigneur Accolon qui vous ouvre sa table. Vous savourez sa compagnie et celle de Morgane, sa jeune courtisane. Le seul prix à payer est de l'entendre se plaindre de la dîme royale qui étrangle les petits seigneurs. Lucius ne participe pas aux agapes. Quand vous le trouvez enfin, il vous sermonne : « *Honte sur vous, jeune Arthur. Votre oisiveté est une injure à votre nom. De plus, elle vous compromet avec un bien piètre seigneur. Votre père m'a confié la lourde tâche de déceler en vous l'héritage de sa grandeur et je n'en vois à ce jour pas la moindre trace.* » Face à ces dures paroles vous pouvez faire amende honorable, demander pardon et quitter immédiatement ce château ou rappeler à Lucius que vous serez bientôt son seigneur et maître et qu'il vous doit obéissance, respect et gratitude.

#### DEMANDER PARDON

• PIOCHEZ 11 • DÉFAUSSEZ 6  
• DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (9)

OU

#### RAPPELER VOTRE AUTORITÉ

• RETOURNEZ CETTE CARTE (9)

10  
⚡

**V**ous trouvez le dénommé Myrddin entouré de cages à oiseaux reclus dans une cabane à l'orée de la forêt. Vous vous présentez et lui demandez des précisions sur la calamité qu'il prophétise. « *Ce monde, jeune Arthur, est source de nombreuses calamités. Pas besoin d'être grand devin pour annoncer qu'une prochaine viendra bientôt. Et si contre toute attente, les temps sont cléments, on me félicitera d'avoir contré les calamités avec mes enchantements. Par contre, j'avais lu ta venue dans les augures. Je suis disposé à te confier ce que j'ai vu de ton destin. Mais pas devant l'homme qui t'accompagne. Il ne croit pas aux mondes magiques.* » À ces mots, Lucius confirme qu'il ne prête aucune foi à cet extravagant illuminé. Il vous conjure de ne pas vous déshonorer avec ces diableries et serait très reconnaissant si vous décidiez de passer votre chemin.

#### ÉCOUTER MYRDDIN ET PRIER LUCIUS D'ATTENDRE

• RETOURNEZ 8 • DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (10)

OU

#### ÉCOUTER LUCIUS ET PASSER VOTRE CHEMIN

• DÉFAUSSEZ 8 • RETOURNEZ CETTE CARTE (10)

11  
⚡

**A** lors que vous quittez le château d'Accolon, un homme d'allure misérable se présente à vous. Il dit être chevalier sans terre et fils orphelin d'un roi maudit. Il vous suit depuis l'auberge car il croit avoir reconnu en vous les traits de votre père. Si vous êtes bel et bien fils d'Uther Pendragon, il est prêt à mettre dès aujourd'hui son épée au service de son futur Roi pour bouter les saxons hors du royaume.

Lucius vous tire à part et vous met en garde. « *Si cet homme est un espion Saxon venant du campement voisin et que vous lui avouez votre lignée, il ne manquera pas de nous assassiner à la première occasion.* » Il vous implore de suivre son sage conseil.

#### ACCEPTER LA COMPAGNIE

• RETOURNEZ CETTE CARTE (11)

OU

#### REFUSER LA COMPAGNIE

• GAGNEZ 1  
• DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (11)

12  
⚙️

## Passage secret



### PRENDRE LE PASSAGE SECRET

• PERDEZ 2  
• RETOURNEZ CETTE CARTE (12)

8

*Clé de Myrddin*

Une fois seuls, Myrddin vous confie : « Les hommes comme Lucius ont besoin d'artifices pour voir la magie de ce monde. Uther, ton père, m'a un jour demandé de l'aider à enchanter sa rencontre avec ta mère. Il m'a fait prévenir de ta venue et, une fois encore, nous allons donner aux incrédules un enchantement dont les temps se souviendront. Rends-toi au lieu dit de Tintagel, tu y trouveras non loin un rocher de granit avec une fissure dans laquelle ton père m'a demandé d'enfoncer une épée de belle facture. Avec cette petite clé, tu actionneras le mécanisme dissimulé dans la tête du pommeau. Il permet de rentrer un picot à la pointe de l'épée qui l'empêche de ressortir. Va, la légende de l'épée du rocher t'attend ! » Vous quittez l'ermitage avec une petite clé dont vous doutez qu'elle puisse réellement vous ouvrir les portes de la renommée.



10

Lucius est sensible à votre choix. Ne pas prêter l'oreille aux superstitions païennes est preuve de grand discernement. Il vous assure qu'Uther serait fier de vous car les grands Rois ne semblent pas dans le folklore des âmes perdues.

Vous écoutez sagement ce florilège de compliments qui vous confirme que Lucius se fait maintenant une bien meilleure idée de votre légitimité.

• GAGNEZ 1 / • DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (10)

7

**SI VOUS AVEZ LANCELOT**

• PIOCHEZ 13

**SINON**

Avançant prudemment à l'abri des frondaisons, vous découvrez une quinzaine d'hommes aux armoiries Saxonnes regroupés autour d'un feu. Vous demandez à Lucius de rester en retrait alors que vous tirez votre épée en direction de l'ennemi. Vous arrivez à surprendre et éliminer les premiers mais vous êtes ensuite débordé et les coups pleuvent de toute part. Vous mettez un genou à terre quand la sonnerie d'un cor retentit. Les quelques hommes qui vous entourent hésitent puis décident de s'enfuir à l'annonce de vos renforts. Lucius est heureux que son artifice vous ait sauvé d'une cuisante défaite même s'il déplore que vous ayez confondu naïvement courage et témérité. Un peu penaud, vous traversez la forêt et approchez du village de Tintagel. Un monastère surplombe la vallée mais on vous en déconseille l'approche car une épidémie ravage ses occupants.

• PERDEZ 1 / • REMPLACEZ CETTE CARTE (7) PAR 14

9

Vous faites preuve d'autorité devant le vieil homme, allant jusqu'à le menacer s'il ne vous fait pas immédiatement allégeance. Il vous dévisage froidement puis arbore un énigmatique sourire. « Bien, si telle est la volonté du jeune damoiseau. J'aurais sans doute dû rester au chevet de votre père pour y recueillir ses dernières paroles. Elles valent bien plus que l'arrogance et la fatuité de sa progéniture. Vous pouvez aboyer votre légitimité, je ne vous en accorderai pas plus pour autant. Et il y a sans doute dans ce château des choses plus importantes à découvrir que le fond des verres que vous videz. »

Laissant le vieil homme à son fiel, c'est avec un sentiment de colère mêlé de remords que vous rejoignez vos hôtes. Vous préférez ne plus y penser et décidez de noyer vos doutes dans la coupe de vin que la belle Morgane vous tend dans un sourire enjôleur.

• PERDEZ 1 / • DÉFAUSSEZ 6  
• DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (9)

12

*Secret de Lucius*

Malgré la réprobation de Lucius, vous demandez à Morgane de vous ouvrir le passage secret qui révèle une pièce occulte. Pièces d'or, bijoux, étoffes précieuses, vous confirme que le seigneur Accolon accumule et dissimule ses richesses. Une fois Roi, vous aurez à coeur de lui demander des comptes. Avant de quitter les lieux, un petit coffre attire votre attention. Vous y trouvez des parchemins relatant quelques précieux secrets et ragots concernant des figures du royaume. Un texte, particulièrement, fait allusion à un romain dénommé Lucius Juvenus. Il serait venu d'orient et serait maintenant au service d'Uther Pendragon. Serait-ce Lucius le vieux moine qui vous accompagne ? Et quel mystère l'aurait amené sur vos terres ?



11

*Lancelot*

Vous acceptez la compagnie de cet étrange chevalier à la drôle de mine. Il dit s'être appelé Galaad, fils du roi maudit Ban de Benoïc. Il demande maintenant à ce qu'on l'appelle Lancelot, chevalier servant du futur Roi Arthur.



13



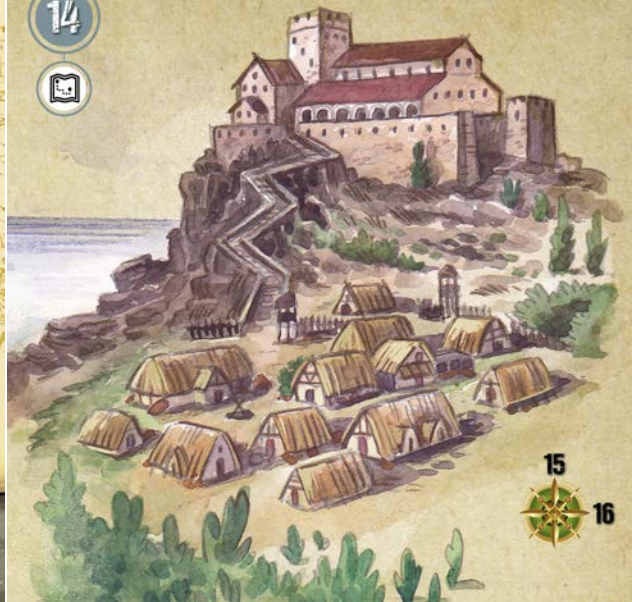
**A**lors que vous réfléchissez à la meilleure façon d'attaquer le campement, Lancelot vous devance et se rue sans attendre sur les Saxons. Vous êtes aussi surpris que vos ennemis, qu'il commence à tailler en pièces. Vous le rejoignez dans la mêlée et, rivalisant de vigueur, vous défaites le campement sans grande difficulté.

Auréolé de cette fulgurante victoire, vous rejoignez l'auberge voisine où Lancelot relate votre bravoure devant une grande tablée enthousiaste.

Cette victoire vous ouvre les terres du nord et le village de Tintagel. On y trouve également un monastère mais personne n'est autorisé à y entrer en raison d'une terrible épidémie qui le frappe.

• REMPLACEZ 7 PAR 14 • RETOURNEZ CETTE CARTE (13)

14



15



16

15



### Monastère



**ENTRER AU MONASTÈRE**

• RETOURNEZ CETTE CARTE (15)

16



### Village de Tintagel



**SE RENDRE À TINTAGEL**

• RETOURNEZ CETTE CARTE (16)

17



**V**ous prenez la tête de l'expédition à la poursuite des voleurs, suivant leurs traces qui s'enfoncent dans la forêt. Mauvais choix pour une évasion car leur progression a été freinée par l'épaisseur des sous-bois. Vous les rattrapez dans une vaste clairière où ils semblent convaincus de venir à bout des quelques villageois à leur trousser. C'est sans compter sur votre présence.

Vous menez l'assaut avec force et bravoure et venez rapidement à bout des voleurs. Les survivants vous avouent que leur repère se trouve dans le monastère de Tintagel qu'ils ont mis sous leur coupe. Les villageois, maintenant tout à votre cause, sont prêts à vous y accompagner pour reprendre la bâtisse des mains de ces brigands.

• GAGNEZ 1 ⚡ • REMPLACEZ 15 PAR 20  
• DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (17)

18



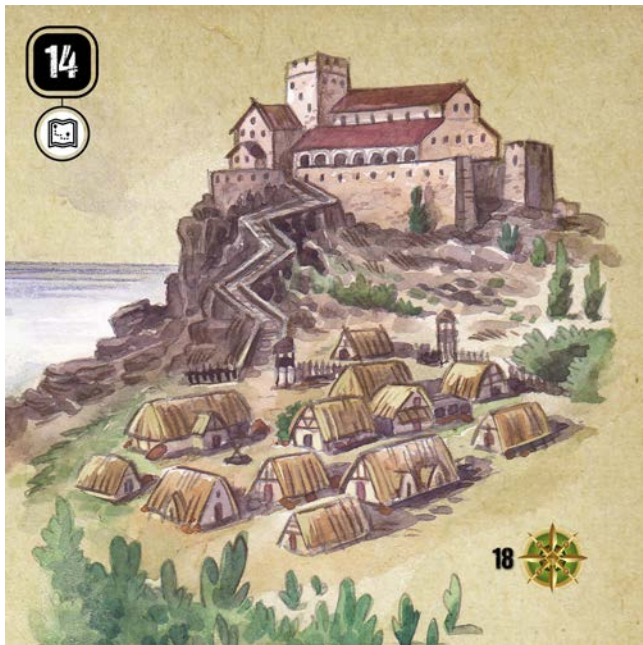
**V**ous escortez le marchand loin le long des rives du grand lac. Des campements et étals ont été installés autour d'un imposant rocher dans lequel une magnifique épée est plantée.

La légende naissante dit que c'est la Dame du lac qui a déposé ici l'épée que l'on nomme déjà Calibourne, « la dure entaille ». Celui qui arrivera à la libérer du rocher aura la gloire des Rois.

Venant de tous les environs, nombreux sont ceux qui s'y essaient, sans succès. À chaque nouvelle tentative, vous sentez l'espoir animer l'assemblée tant elle a soif de merveilleux. Vous vous présentez à votre tour devant l'épée.

• RETOURNEZ CETTE CARTE (18)

14



18

16



Vous arrivez au village de Tintagel en pleine effervescence. Des bandits qui sévissent dans la région viennent de voler la plupart des chevaux. Les traces sont encore fraîches et les hommes du village s'appêtent à s'élancer à leur poursuite. Avec vos armes et montures, vous pourriez leur être d'une aide précieuse.

Mais, au même moment, un marchand apeuré par la menace des bandits vous demande de l'escorter vers un endroit où se trouverait une épée légendaire plantée dans un rocher. Lucius vous rappelle que la vertu première d'un chevalier est de porter assistance quand la situation l'exige.

**AIDER LES VILLAGEOIS À RETROUVER LES CHEVAUX**  
• PIOCHEZ 17 • DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (16)

OU

**ESCORTER L'HOMME VERS L'ÉPÉE DU ROCHER**  
• PERDEZ 1 ✓ • RETOURNEZ 14  
• DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (16)

13



### LÉGENDE DE LA TABLE RONDE

Quand Arthur fut prévenu de la présence des Saxons aux portes du royaume, il s'y rendit sans attendre. N'écoutant que son courage, il se rua sur l'armée ennemie, entraînant le chevalier Lancelot à sa suite. À un contre cent, ils bataillèrent du point du jour jusqu'aux dernières lueurs du soir, taillant en pièces l'ennemi saisi d'effroi. La victoire fut dignement célébrée autour d'une grande table où tous les chevaliers de la région recommurent en Arthur l'étoffe d'un prestigieux combattant. Arthur donna à cette assemblée le nom de « Chevaliers de la table ronde ».

• GAGNEZ 2 ✓

15



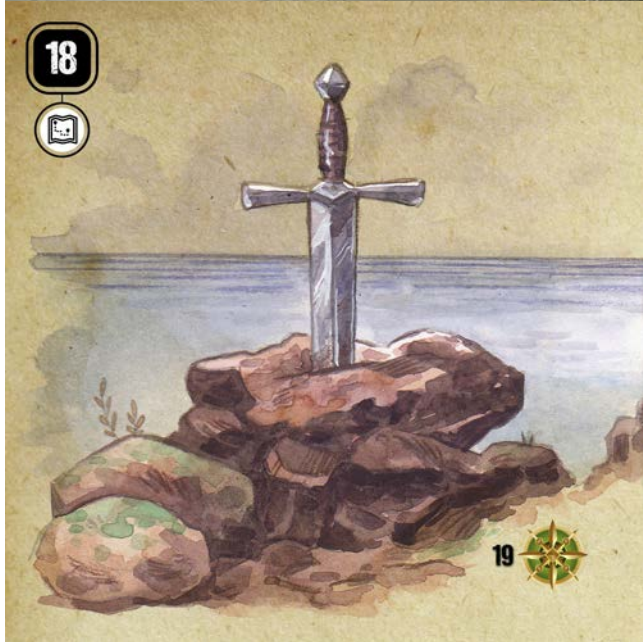
Le monastère de Tintagel est bâti sur les ruines d'une ancienne fortification en haut d'un pic rocheux. L'impressionnante forteresse surplombe l'immense et magnifique lac aux eaux profondes.

Vous frappez aux portes. Une tête patibulaire apparaît par le judas et vous ordonne de passer votre chemin. Une maladie contagieuse décime la communauté de moines qui ne reçoit personne.

Vous faites demi-tour, débouté et impuissant, mais convaincu que de sombres secrets se cachent derrière ces portes lourdement fermées.

• PERDEZ 1 ✓ • RETOURNEZ CETTE CARTE (15)

18



19

17



Vous menez les villageois sur la trace des voleurs. Après une longue journée à marche forcée, vous les apercevez dans une vaste clairière où ils ont établi leur campement. Les villageois, peu armés, semblent hésiter à les attaquer de front. N'écoutant que votre bravoure, vous tirez votre épée et engagez seul le combat. Surpris et peu aguerris, vous éliminez ceux qui ne furent pas devant votre vigueur. Un survivant vous avoue que leur repère se trouve dans le monastère de Tintagel qu'ils ont mis sous leur coupe. Les villageois, portés par l'allégresse, s'emparent alors de grosses noix, apportées d'un lointain pays, et les frappent entre elles, mimant sur cette gaudriole que les malheureux fuyards détalent sans honneurs ni montures. Après cet épisode incongru, les villageois se disent prêts à vous accompagner au monastère pour reprendre la bâtisse des mains de ces brigands.

• GAGNEZ 2 ✓ • REMPLACEZ 15 PAR 20  
• DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (17)

19

**SI VOUS AVEZ LA CLÉ DE MYRDDIN**

⚡ Discrètement, vous introduisez la petite clé dans l'orifice du pommeau. La lame libérée, vous la retirez solennellement et la brandissez haut dans le ciel. L'assemblée est saisie d'admiration : certains mettent un genou à terre et, apprenant votre lignée, tous vous acclament comme leur grand Roi. Lucius, lui même, semble stupéfait alors qu'une poignée d'hommes d'armes constituent votre nouvelle escorte.

• REMPLACEZ 15 PAR 20 • RETOURNEZ CETTE CARTE (19)

**SINON**

Vous saisissez l'épée et, malgré vos efforts, elle reste désespérément figée dans la roche. Blessé dans votre orgueil, vous prenez un appui plus ferme, vous pesez de tout votre corps et vous ... brisez la pointe de l'épée. Après un moment d'hésitation, l'assemblée salue néanmoins votre exploit alors que vous brandissez l'épée. Ils s'en trouvent même qui voient en vous leur futur roi et qui décident de vous suivre dans votre périple.

• REMPLACEZ 15 PAR 20 • DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (19)

20

*Monastère*



**ENTRER AU MONASTÈRE**

• RETOURNEZ CETTE CARTE (20)

21

**SI VOUS AVEZ 3**

⚡ Piochez 22 • Défaussez cette carte (21)



**SINON**

Vous êtes rappelé au chevet de votre père, mourant. Votre périple ne vous a pas conféré la gloire espérée et Lucius semble en être désolé pour la renommée de votre famille. Une fois passées les funérailles de votre illustre père, vous êtes couronné sans ferveur particulière. Il vous faudra maintenant tenter d'incarner plus honorablement votre histoire à venir. Puisse la destinée, parfois morne et cruelle, vous accorder de nouvelles opportunités d'écrire l'histoire du roi Arthur.

• RETOURNEZ 4 (L'ESTIME DE LUCIUS)

22



Le monastère, une fois nettoyé du passage infamant des brigands, s'avère être un endroit d'exception. L'épaisseur des fortifications, sa position élevée au dessus du lac, le nombre et la taille des dépendances, en font un édifice bien plus noble et prestigieux que votre petit château familial. Vous décidez qu'une fois Roi vous redonnerez à cet endroit la force de ses origines et en ferez votre domaine. La grande salle de cérémonie pourra d'ailleurs accueillir aisément l'ensemble de vos chevaliers. Quand aux nombreuses chambres, vous espérez qu'elles se remplissent d'une belle descendance : enfants d'Arthur Pendragon qui pourront, à leur tour, prolonger la légende.

**SI VOUS AVEZ LA LÉGENDE DE LA TABLE RONDE ET LA LÉGENDE DE CALIBOURNE**

• RETOURNEZ CETTE CARTE (22)

**SINON**

• PIOCHEZ 23 • DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (22)

23



Vous retournez au chevet de votre père auréolé des récits élogieux de Lucius à votre endroit. Entre deux accès de douleurs, Uther ne peut s'empêcher de verser larmes de joie et de fierté. Son fils ayant forgé la continuité de la légende familiale, il peut maintenant partir en paix.

Après avoir dignement célébré ses funérailles et honoré sa mémoire, vous êtes couronné Roi Arthur de Bretagne. Informé de vos hauts faits, une foule enthousiaste vient saluer la pose de la couronne sur votre tête des mains d'un Lucius ému et admirateur.

Après des jours et des nuits de réjouissance, tous retournent chez eux, propageant votre gloire et renommée naissante aux quatre coins des royaumes.

• RETOURNEZ CETTE CARTE (23)

24



Une fois le tumulte des événements dissipé, vous retrouvez Lucius dans le calme et la satisfaction du devoir accompli. Vous le remerciez de vous avoir si noblement accompagné dans votre quête. Il vous retourne la gratitude et se dit fier d'avoir été témoin de vos hauts faits.

Encouragé par la complicité de ce moment privilégié, vous le questionnez alors sur le texte que vous avez découvert. Est-il bien le Lucius dont il est question, celui qui a vécu en Orient ?

Surpris de votre découverte, il hésite à vous répondre. Mais à l'instar d'Uther, son vieux compagnon maintenant disparu, le vieil homme sent que sa flamme commence également à vaciller et qu'il est peut-être temps de transmettre son lourd secret. Lucius se met à parler...

• RETOURNEZ CETTE CARTE (24)

20



**A**idé des hommes qui constituent maintenant votre suite, vous transformez un tronc massif en solide bélier et enfoncez les portes du monastère.

Ce que vous y découvrez n'est que trahison et vilénie. Des brigands ont transformé le lieu béni en sombre repaire de leurs rapines, tuant les moines, souillant le sanctuaire. Vous découvrez des étendards et pourpoints de soldats Saxons, les voleurs poussant leurs manigances à se travestir en ennemis pour masquer leur vraie nature.

Vous n'avez aucune pitié pour ces assassins et vous les éliminez jusqu'au dernier. Lucius, à vos côtés, se réjouit que vous ayez libéré ce lieu sacré.

• PIOCHEZ 21 • DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (20)

19



### LÉGENDE DE CALIBOURNE

**A**rthur se rendit en un lieu reculé au bord du Lac de Cintagel. Là se dressait un large rocher où la Dame Du Lac avait planté l'épée magique de Calibourne. Symbole de gloire et de puissance, seul le chevalier au cœur le plus pur serait capable de l'en retirer. Nobles et manants, tous s'y essayèrent mais nul n'était assez vertueux pour accomplir le miracle. Arthur se présenta devant l'épée et la retira promptement et sans le moindre effort. La dressant haut au dessus de sa tête, les cieux s'ouvrirent alors d'un soleil glorieux. Grande fut sa renommée qui se propagea dans tous les royaumes, et plus grande encore fut la crainte d'affronter Calibourne, l'épée magique tirée du rocher.

• GAGNEZ 2

22



### LÉGENDE DE CAMELOT

**A**rthur se présenta au Monastère de Cintagel frappé d'une terrible malédiction. Il ne fut pas long à voir là l'oeuvre du malin. À la tête de ses valeureux Chevaliers de la Table Ronde, il en força les portes et découvrit la diabolique vérité. Une cohorte de démons avait investi les lieux, massacrant les moines, remplaçant foi et ferveur par péchés et turpitudes. Sa colère fut à la hauteur du sacrilège. Brandissant sa légendaire épée Calibourne, il extermina sans pitié les créatures maudites, se faisant le bras armé de la punition divine. Il décida que ce lieu serait le nouvel écrin de sa dévotion au tout puissant. L'ancienne fortification, surplombant de sa splendeur les eaux profondes du lac de Cintagel, devint le château de toutes les vertus. Et son ancien nom Romain de Camulodunum se transforma bientôt en Camelot, forteresse étincelante du prestigieux Roi Arthur.

• PIOCHEZ 23

21



### SI VOUS AVEZ LE SECRET DE LUCIUS

• PIOCHEZ 24 • DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (21)

SINON

Une fois le calme retrouvé dans le monastère, vous surprenez Lucius dans la crypte détaillant et inventoriant les reliques. Quand vous le questionnez sur sa démarche, il vous dit juste vouloir faire un constat précis des vols et dégradations des brigands. Son ton peu assuré et son regard fuyant trahissent assurément une autre raison qu'il dissimule : un agacement, une déception de ne pas trouver ce qu'il cherchait vraiment. Vous ne l'importunez pas plus, sans percer l'énigme du vieil homme.

• GAGNEZ 1 • RETOURNEZ CETTE CARTE (21)

24

### La Quête de Lucius

*« J'étais jeune patricien Romain, né et résidant à Jérusalem. Les temps, comme mon âme, étaient troublés. Je sentais confusément la fin d'un monde et l'avènement d'un nouveau. Je cherchais désespérément dans les textes anciens des réponses à mes questionnements spirituels. C'est là que j'ai trouvé mention de l'artefact, de l'objet sacré ultime : celui qui, une fois retrouvé par un être pur, signera la fin des misères et des temps aventureux. Si la forme et la nature de l'objet restaient confuses, un texte m'apprenait qu'il avait été déplacé en terre de Bretagne. D'où ma venue. Je n'ai eu de cesse de le chercher sans jamais m'en approcher. Alors que je quitterai bientôt ce monde sans aucune descendance, peut-être que toi, jeune roi Arthur, tu peux prolonger ma quête. Puisse ta vertu et ta détermination te mener sur la piste de ce qui peut enfin guider ce monde vers la paix et la sérénité... Cet objet que d'aucuns nomment... Le Graal ».*

• PIOCHEZ 25

23

### Un Roi de Légende

Quels que soient maintenant vos choix et décisions, les graines de la légende ont été semées.

Les mots de Lucius vont maintenant se transmettre, se réécrire. De moines en copistes, de bardes en pages, nombreux seront ceux qui transmettront votre histoire, qui raconteront votre légende.

Peut-être la transformeront-ils. Peut-être y porteront-ils d'autres faits, d'autres mystères. Mais une chose est sûre : on parlera du Roi Arthur et de ses hauts faits à travers les âges et votre quête est déjà accomplie. Gloire à Arthur !


• PIOCHEZ 25



25

**FÉLICITATIONS**  
**VOUS AVEZ TERMINÉ VOTRE AVENTURE.**

*Il existe 2 dénouements différents dans ce mini-scénario.  
Un scénario complet comporte 70 cartes et 5 dénouements !  
Rejouez en faisant d'autres choix,  
afin de découvrir tous les dénouements.*

Note : si vous révélez au cours d'une partie des cartes affichant ,  
vous avez débloqué de nouvelles options de jeu  
pour votre partie suivante.

• RETOURNEZ CETTE CARTE

Les légendes du roi Arthur ont été écrites et réécrites par de très nombreux auteurs (Geoffroy de Monmouth, Chrétien de Troyes, Robert de Boron, Thomas Malory, ...). Chaque auteur enrichissant, et parfois contredisant, les précédentes œuvres. Il est encore aujourd'hui impossible de savoir si le Roi Arthur a réellement existé ou s'il s'agit d'un personnage purement fictif.

25

**ATTENTION : VOUS ÊTES ICI  
SUR LA DERNIÈRE CARTE DU JEU.**

**POUR RANGER LE JEU**

- 1 . Regroupez les cartes posées sur la table et celles de la défausse. Retournez toutes celles affichant en haut à gauche un carré noir ■.
- 2 . Si des cartes affichent ♀ : retournez-les.
- 3 . Classez toutes les cartes de 1 à 25. Afin de faciliter le rangement, triez auparavant les cartes selon leur pastille ●●● ...
- 4 • Vous êtes prêt à revivre l'aventure, avec des choix différents.

**DÉCOUVREZ LA COLLECTION CARTAVENTURA :** **LHASSA** : sur les traces d'Alexandra David-Neel



**VINLAND** : sur les traces d'Erik le rouge

**KEETOOWAH** : sur les traces de Bass Reeves \*

**CARAVANES** : sur les traces d'Ibn Battuta \*

\*A PARAÎTRE