

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



KILLER PENDRAGON

Camelot vit un tournant de son histoire. Galaad rentre en triomphe dans la ville, portant le Saint Graal dans un coffret de bois. S'arrêtant à la vue de tous, il sort l'objet de sa boîte avec une extrême révérence. Alors qu'il plonge le regard à l'intérieur, Galaad s'écroule, raide mort. Le Graal rebondit lourdement sur le sol de pierre. Durant quelques instants, c'est comme si le temps s'était arrêté. Et puis soudainement, tous se jettent sur le récipient mythique, objet de leur convoitise depuis des années, prêts à tout faire pour s'en emparer. Chevalerie, piété, allégeances ou famille ne signifie plus rien...

BUT DU JEU

Chaque joueur commence la partie avec **30 POINTS DE VIE** (PV). Le but du jeu est d'être le dernier en vie, afin de pouvoir s'emparer du Saint Graal. Pour cela, les personnages vont chacun leur tour tenter d'attaquer leurs adversaires ou de regagner des PV.

DÉROULEMENT

Chaque joueur commence par s'approprier un personnage en prenant une carte. La manière de distribuer les personnages est laissée à l'imagination des joueurs.

À tour de rôle, chacun des joueurs **LANCE 6 DÉS** afin d'obtenir un résultat total de **12 et moins ou 30 et plus**. Le lancer s'effectue en plusieurs étapes :

- ※ Après avoir lancé les 6 dés, le joueur met de côté un dé ou plus selon son choix, et relance tous les autres.
- ※ Il procède ainsi jusqu'à ce que tous les dés aient été mis de côté.
- ※ Le résultat du lancé est la somme des 6 dés mis de côté.

Arthur lance les dés et obtient la séquence suivante :

Résultat du lancé	Dés choisis
1.	
2.	
3.	
4.	

Arthur obtient donc un résultat de , soit 31.

Il y a maintenant trois cas de figure :

Si le résultat du lancé principal est supérieur à 12 et inférieur à 30, le joueur **ÉCHOUE** et perd autant de Points de Vie qu'il a manqué le seuil le plus proche.

Merlin (30 PV) obtient 16 () à son jet principal. Il perd donc 4 PV (16-12).

Si le joueur obtient exactement 12 ou 30, il **RÉGÈNÈRE** son capital santé. Pour ce faire, il lance un dé et gagne autant de PV que le résultat.

Gauvain (30 PV) a obtenu 12 à son jet principal. Il lance un dé et obtient . Il gagne donc 4 Points de Vie, et passe à 34 PV.

Si le résultat vaut moins de 12 ou plus de 30, le joueur peut **ATTAQUER** un autre joueur. La différence entre son résultat et le seuil (12 ou 30) détermine la **FORCE** de l'attaque.

La Fée Morgane obtient 32 () à son jet principal. Elle attaque donc avec une Force de 2 (32-30).

Uther obtient 9 () à son jet principal. Il attaque donc avec une Force de 3 (12-9).

Après avoir déterminé la force de l'attaque, le joueur choisit sa **CIBLE** en déclarant à haute et intelligible voix le nom de sa victime, et l'attaque. Pour ce faire, il lance les 6 dés, met de côté tous les dés dont la valeur vaut la force de son attaque, et relance les autres. Il procède ainsi jusqu'à ce que son lancé ne lui donne plus aucun dé valant la

force de l'attaque. Le joueur attaqué perd alors autant de PV que la somme des dés mis de côtés.

La Fée Morgane attaque avec une force de 2. Posant un regard glacé sur Arthur, elle s'écrie : « Tremble, misérable ver de terre, devant l'ire de mon courroux furieux », et lance les dés. Son jet d'attaque donne les résultats suivants :

Résultat du lancé	Dés d'attaque
1. [1][2][3][4][5][6]	[1]
2. [1][2][3][4][5]	[1][2][3]
3. [1][2]	

Morgane attaque donc Arthur et lui fait perdre 6 PV ([1][2][3]). Arthur tremble.

DÉNOUEMENT

Dès qu'un joueur a 0 PV, il est au seuil de la mort. Il peut encore jouer pour espérer gagner des Points de Vie, mais plus pour attaquer. En dessous de 0 PV, le joueur **MEURT** et quitte la partie, le cœur brisé à l'idée qu'il ne tiendra jamais le Saint Graal dans les mains.

Le dernier joueur vivant est déclaré **VAINQUEUR**. Il s'empare du Saint Graal, et en fait ce que bon lui semble.

LES COMPÉTENCES SPÉCIALES

Chacun des personnages possède une compétence spéciale qu'il espère mettre à profit pour piétiner ses adversaires et se saisir du Graal.

Astuce : certains des personnages sont plus forts en duel (partie à 2 joueurs), d'autres en mêlée (4-6 joueurs). À vous de le découvrir !

LE ROI ARTHUR ne part jamais au combat sans sa fidèle et célébrisime Excalibur. L'épée légendaire lui octroie un **bonus de 1 en Force** à toutes ses attaques. La force de l'attaque ne peut toutefois pas dépasser 6.

Arthur obtient 10 ([1][2][3][4][5][6]) à son jet principal. Son attaque devrait être de force 2, mais alors qu'il dégaine Excalibur, son attaque devient de force

3. Il va donc compter les [1] dans son jet d'attaque.

SIR GAUVAIN est de loin le plus fort des chevaliers. On raconte que plus le soleil se lève dans le ciel, plus sa force augmente. Toutes ses attaques de force impaire sont doublées.

Gauvain obtient 33 ([1][2][3][4][5][6]) à son jet principal. Il attaque donc avec une Force de 3. Son jet d'attaque lui donne 4 dés ([1][2][3][4][5][6]). Il devrait faire 12 dégâts, mais comme le soleil est très haut dans le ciel il en fait 24.

VIVIANE, LA DAME DU LAC, sait mieux que personne où et comment se ressourcer. À chaque fois qu'elle gagne des Points de Vie, elle gagne un **bonus de 3 PV**.

Le jet principal de Viviane lui donne 12. Elle lance donc un dé pour se régénérer et obtient 2. Grâce à sa magie, elle gagne non pas 2 mais 5 Points de Vie.

LA FÉE MORGANE n'a de plaisir qu'à voir ses adversaires souffrir. À chaque fois qu'elle parvient à blesser quelqu'un, elle **gagne autant de Points de Vie que la Force de son attaque réduite de 1**.

Morgane fait perdre 6 PV grâce à une attaque de Force 3 à Arthur. Elle est tant réjouie de voir le sang de son demi-frère se répandre sur la tapisserie qu'elle gagne 2 PV.

Plus tard dans la soirée, Morgane fait un magnifique jet principal de 36 ([1][2][3][4][5][6]). Elle se réjouit à l'avance des dégâts qu'elle va infliger, mais son jet d'attaque ne lui donne aucun [1] ([1][2][3][4][5][6]). Son attaque étant nulle, Morgane ne gagne aucun PV.

UTHER PENDRAGON entreprit sa dernière campagne si malade que les Saxons le surnommèrent « le roi mort-vivant. » Il n'empêche qu'il leur colla une sacrée raclée. Dès lors, quand Uther meurt, il revient à la vie avec 1 PV et inflige une attaque de Force 1 à tous les joueurs. Ce bonus n'est valable qu'une seule fois.

Uther (4 PV) rate lamentablement son jet principal. Il obtient 24, ce qui lui

fait perdre 6 PV. À la surprise de tous, au lieu de mourir, il revient avec 1 PV, lance un jet d'attaque de Force 1 auquel il obtient 3, ce qui lui permet de faire perdre 3 PV à tous ses adversaires.

L'HOMME DE L'OMBRE est un mystérieux individu qui, depuis peu, rôde dans les rues de Camelot. Nul ne sait qui il est ni d'où il vient. Lorsqu'on l'attaque, l'Homme de l'Ombre jette un dé. Si le résultat est égal à la force de l'attaque, il l'esquive.

Ne supportant pas qu'un individu masqué se soit invité chez lui, Arthur attaque l'Homme de l'Ombre avec une Force 3. Son jet d'attaque donne un résultat de 12. L'individu perfide lance un dé, et obtient 9. Il parvient de justesse à se glisser derrière des rideaux alors qu'Excalibur arrache quelques étincelles à la roche là où il se trouvait un instant plus tôt, et ne perd aucun Point de Vie.

MERLIN L'ENCHANTEUR est connu dans toute la Bretagne. Sa sagesse de n'a d'égale que la longueur de sa barbe. Au début de chacun de ses tours, il lance un dé. Si le résultat est 1 ou 6, il se prépare une potion qui lui redonne 1 PV.

VARIANTES

1. **JE SAIS CE QUE JE VEUX** : pour cette variante, les résultats au jet principal supérieurs à 30 permettent d'attaquer, et les résultats inférieurs à 12 permettent de gagner des Points de Vie. Ici, le joueur ne lance pas de

dé pour gagner ses Points de Vie, mais il en gagne autant que ce qu'aurait été la force de l'attaque. Les jets de 12 et 30 ne produisent aucun effet.

Morgane obtient 8 (□□□□□□) à son lancé. Elle n'attaque pas, mais gagne 4 PV.

2. **JE PRENDS DES RISQUES MAIS JE TAPE FORT** : les jets d'attaque sont ouverts, c'est-à-dire que si par exemple pour une attaque de Force 2 j'obtiens un splendide jet de □□□□□□, je peux décider soit d'attaquer et faire perdre 12 PV à un malheureux, soit de relancer tous les dés. Dans ce cas, si je n'obtiens aucun □, mon attaque est nulle. Si au contraire j'obtiens un ou plusieurs □, le nombre de dés s'additionne au total précédent (12), et le jet continue virtuellement jusqu'à l'infini.

Il est midi pile. Gauvin obtient un glorieux 35 (□□□□□□□) à son jet principal, et attaque Merlin avec une Force de 5. Dégainant son épée qui brille au soleil, Gauvin lance les dés et obtient un jet d'attaque mythique de □□□□□□. Noble comme un échassier, il décide de tenter sa chance et de relancer les dés, devant un parterre d'admiratrices au bord de la crise de nerf. Il recommence un jet d'attaque et obtient au final □□□□□□□. Il a donc une attaque de 9 dés et de force 5, doublée grâce à sa force légendaire. Depuis quatre siècles que Merlin parcourt la Terre, il n'a jamais vu mortel attaquer avec pareille puissance. Il médite encore à ce prodige alors que, perdant 90 PV, il rend son dernier souffle.

CRÉDITS :

- ※ Ce jeu est une variante du Killer, un célèbre jeu de dés bien connus dans les tavernes de Bretagne.
- ※ Les dessins pour les cartes sont tirés de *The Story of King Arthur and His Knights* de Howard Pyle, 1903 (sur www.oldbookart.com)
- ※ L'arrière-plan des règles vient de : www.myfreetextures.com
- ※ Polices de caractères : Tiepolo & RINGBEARER (pure imitation de l'excellent jeu de rôle *Mouse Guard*)
- ※ Tous le reste : CC-BY-SA Olivier Keshavjee, www.theologeek.ch



Lorsque **UTHER PENDRAGON** meurt, il revient avec **1 POINT DE VIE**, et inflige une attaque de **FORCE 1** à tous ses adversaires.
(Valable une seule fois)



Au début de chaque tour, **MERLIN L'ENCHANTEUR** lance un dé.
Si le résultat est 1 ou 6, il boit une potion qui lui ajoute **1 POINT DE VIE**.



Quand **LA DAME DU LAC** régénère ses **POINTS DE VIE**, elle en reçoit **3** de plus.



Après avoir été attaqué, **L'HOMME DE L'OMBRE** lance un dé.
Si le résultat vaut la **FORCE** de l'attaque, il l'esquive.



Grâce à Excalibur, toutes les attaques du **ROI ARTHUR** ont un bonus de **1** en **FORCE** (maximum 6).



Toutes les attaques de **FORCE IMPAIRE** de **SIR GAUVAIN** sont doublées.



Quand **LA FÉE MORGANE** réussit une attaque, elle gagne autant de **POINTS DE VIE** que la **FORCE - 1**.

