

מדריך תוספות

עבור המשחק:

THE RESISTANCE

- AVALON

מדריך זה מכיל מגוון וריאציות שנאספו מרחבי הרשת על מנת להוסיף עניין
ואתגר למשחק האהוב.

תפנו!!

©איני מחזיק בזכויות לשום דבר מהוריאציות המוצגות פה. כל הכתוב פה הינו בגדר סיכום של
דמויות ווריאציות שונות ששחקנים מכורים מרחבי הרשת המציאו למשחק.

דמויות רשמיות של המשחק:

Loyal servant of Arthur - טוב. ללא כח.

Minion of Mordred - רע. ללא כח.

Merlin - טוב. מכיר את הרעים.

Percival - טוב. מכיר את מרלין ומורגנה.

Assassin - רע. אם הטובים מנצחים יכול להתנקש בדמות לבחירתו, אם מתנקש בMerlin הרעים מנצחים.

Morgana - רע. מתגלה לPercival ביחד עם Merlin

Oberon - רע. בלתי נראה לרעים האחרים. אופציה: מכיר את Morgana.

Lancelot (bad) - רע. חייב תמיד להצביע fail. מתחלף עם Lancelot (good) לאורך המשחק. אינו מכיר את הרעים האחרים אבל הרעים האחרים כן מכירים אותו.

Lancelot (good) - טוב. יכול להתחלף עם Lancelot (bad) ולהפוך לרע. כשרע תמיד חייב להצביע fail.

אופציה 2: כל קלפי חילוף הנאמנות גלויים כך שיודעים מראש באיזה סיבוב הם מתחלפים.

אופציה 3: Lancelot (good) ו Lancelot (bad) מכירים אחד את השני. מומלץ רק בקבוצות גדולות.

חוקים אופציונליים אחרים:

Excalibur – נותנת לאחד מחברי צוות המשלחת את היכולת לשנות את קלף המשימה של חבר צוות אחר (fail/success). מנהיג המשלחת בוחר למי לתת את החרב, הוא אינו יכול לתת אותה לעצמו. לאחר החלפת הקלף האוחז בExcalibur יכול להסתכל מה הייתה הבחירה הראשונית של השחקן שבחירתו שונתה.

Lady of the Lake – מאפשרת לראות אם שחקן אחר טוב או רע. בתחילת המשחק השחקן שמימין למנהיג מקבל קלף זה וניתן להשתמש בו החל מסוף המשימה השנייה. שחקן שהשתמש בקלף זה, לא ניתן להשתמש בקלף זה עליו. מומלץ במשחקים של 7 אנשים ומעלה.

חוקים לא רשמיים

דמויות עם אופי חדש:

Merlin - **אופציה 2:** טוב. אינו נראה ע"י Percival אך האחרון יכול לראות את Mordred.

וריאציה: Merlin רואה את Mordred.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- Merlin לא תהיה התמיכה של Percival. Merlin יצטרך להיות יותר משכנע ויותר זהיר באותו הזמן.

Percival - **אופציה 2:** טוב. רואה את Merlin, Morgana, Mordred.

וריאציה: יכול לראות את Oberon במקום את Mordred.

וריאציה 2: במקום Mordred/Oberon יכול לראות דמות רעה נוספת לבחירת המשתתפים.

אופציה 3: רואה דמות רעה 2 דמויות טובות (לבחירת השחקנים).
אופציה 4: רואה דמות רנדומלית אחת טובה ועוד 2 דמויות רנדומליות אחרות.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- ל *Percival* לוקח יותר זמן להבין מיהו *Merlin* או לא מוצא אותו כלל.

Lancelot טוב – אופציה 4: הרע לא במשחק. הטוב מחליף נאמנות לפי המעורבות. וראייה: ניתן לשחק ללא מעורבות כשהנאמנות של *Lancelot* פשוט מתחלפת כשלטובים נשארה עוד משימה להכתיר כמוצלחת על מנת לזכרות בנצחון.

Morgana – אופציה 2: רע. לא נראה ע"י *Merlin*. עושה חיים קשים יותר ל*Percival*. מומלץ עבור שחקנים מנוסים.

אופציה 3: רע. מכיר את *Merlin*. מפסיד אם *Assassin* מתנקש ב*Merlin* (לא רשאי להשתתף בדיון הסופי עם *Assassin*).

למה כדאי להשתמש בדמות זו- בגלל שמכיר את *Merlin* יכול לבלבל יותר טוב את *Percival*.

Mordred – אופציה 2: רע. בלתי נראה ל*Merlin* ומקבל את הכח של *Assassin*. בשיטה זו לא יהיה קלף נוסף של *Assassin* במשחק.

אופציה 3: רע. בלתי נראה ל*Merlin* ומקבל את הכוח של *Morgana*. בשיטה זו לא יהיה קלף נוסף של *Morgana* במשחק.

אופציה 4: רע. בלתי נראה ל*Merlin* ומקבל את הכוחות של *Assassin Morgana* יחדיו. בשיטה זו לא יהיו קלפים נוספים של *Assassin Morgana* במשחק.
למה כדאי להשתמש בדמות זו- מפנה מקום לדמויות רעות חדשות בתפקידים חדשים למשחק.

אופציה 5: אופציה זו יש לשחק כשגם דמותו של *Cordana* במשחק, בנוסף להיכרותו עם הרעים הוא יודע מיהו *Merlin*. הוא אינו לוקח חלק בדיון של *Assassin* בסוף המשחק.

וראייה: מחזיק בכוחות של *morgana* במקום בכוחו שלו (ראה אופציה 3 בדמות *morgana*).

Oberon – אופציה 2: רע. מכיר את הרעים אך הם לא מכירים אותו.

וראייה: החל מהסיבוב השני, כל עוד לא נשאר לרעים עוד משימה אחת לנצח בשביל לנצח במשחק, *Oberon* רשאי לחשוף את עצמו ולהחליף אדם אחד מחברי המשלחת שנבחרו בעצמו. הוא רשאי להשתמש ביכולות זו רק פעם אחת לאורך המשחק.

אופציה 3: רע. הרעים האחרים מכירים אותו, אך הוא לא מכיר את הרעים האחרים.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- אם רוצים לתת יותר כח לחברה הרעים.

Sir kay – טוב. נראה ע"י *Merlin* כרע.

וראייה: *Percival* מכיר את *Sir Kay*.

וראייה: נגלה גם לרעים כרע (במשחקים של +9 שחקנים)

למה כדאי להשתמש בדמות זו- מבלבל את *Merlin* מעניק לרעים יותר מרווח פעולה. לא מומלץ להשתמש בדמות זו במקביל ל*Mordred* שכן אז לרעים יתרון משמעותי.

Lot – רע. בבחירת הקלפים יש להתחשב *Lot* כדמות טובה (לדוגמה- ב9 שחקנים יהיו 5 טובים, 3 רעים *Lot*). אין להשתמש בדמות זו במשחקים של פחות מ-8 אנשים. נראה ע"י *Merlin* ביחד עם כוחות הרעים, אך בעוד שאר הרעים מרימים אגודל הוא פותח את ידו בשביל להיות מזוהה. בלתי נראה לרעים האחרים אך מכיר אותם. במשימות תמיד ישתמש בקלף *successful*. אינו רשאי להשתתף בדיון עם *Assassin* בשביל לגלות מיהו *Merlin*. הוא מנצח אם הרעים מנצחים.

וראייה: יודע מיהו *Morgana*. למעשה הוא מאין *Percival* של *Morgana*.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- נותן יתרון לרעים באישור המשלחות.

Accolon- רע. בלתי נראה לMerlin ולרעים ואינו יודע מיהם הרעים האחרים.

אופציה 2: רע. בלתי נראה לMerlin ולרעים אך כן יודע מיהם הרעים האחרים.

אופציה 3: רע. בלתי נראה לרעים ולא מוכר על ידיהם (להשתמש באופציה זו רק אם רוצים "Oberon" שני במשחק).

אופציה 4: בלתי נראה לMerlin (להשתמש באופציה זו רק אם רוצים "Mordred" שני במשחק).

למה כדאי להשתמש בדמות זו- הוא נשאר סוד גמור עבור כל השחקנים עד לסוף המשחק.

Ginevra- רע. בלתי נראה לרעים האחרים. מנצח עם הרעים אך ורק אם הם מנצחים במשחק לאחר שכל המשימות על הלוח בוצעו. רשאי להשתתף בדיון עם Assassinn רק אם כל המשימות על הלוח בוצעו.

וריאציה: מכיר את הרעים האחרים אך הם לא אותו.

אופציה 2: טוב. מנצח עם הטובים אך ורק אם הם מנצחים במשחק לאחר שכל המשימות על הלוח בוצעו ולא מתנקשים בMerlin. רשאי להצביע fail אם נדרש.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- מונע מהמשחק להיגמר מהר מדי.

Damas- רע. דמות זו דורשת שימוש ב Graal במשחק (ראה אופציות למטה). חסין לכוח Graal: אינו מחוייב להצביע fail במשימה כשהGraal נוכח. כנ"ל גם למצב בו אין Graal אך נמצאים ב" Graal mission" (ראה אופציות בהמשך).

וריאציה: לא כפוף לאף חוק שמכריח את הרעים לשים fail.
למה כדאי להשתמש בדמות זו- מספק מידע על נאמנות השחקנים.

Galaad- טוב. נראה כרע עבור The lady of the lake. מומלץ להשתמש במקביל לדמות Lancelot (bad) בשביל לא לתת לAssassin יתרון.

וריאציה: אם נעשה שימוש בTrapper module (ראה אופציות למטה) אם Galaad נבחר למשלחת אך מושאר בחוץ. אחרי שהTrapper רואה את הקלף של Galaad ולפני שהקלפי משימה מעורבבים יחדו Galaad רשאי לחשוף את עצמו ולחטוף את כח Trappign ולבחור חבר משלחת אחר שישאר מחוץ למשימה.

וריאציה 2: Galaad אינו רשאי לדבר, אם בטעות דיבר- חייב לחשוף את קלף הדמות שלו לפני התוצאות של המשימה הבאה או שMerlin נהרג במקום. ברגע שמאושרת משלחת של Galaad עומד בראשה Galaad יכול לחשוף את עצמו לפני שקלפי המשימה מחולקים והמשימה באופן אוטומטי מוגדרת כמוצלחת. ברגע שנחשף הוא רשאי לדבר כרגיל.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- גורם לחוסר ביטחון במשחק בנוגע לנאמנות השחקנים. וריאציה 2 גורמת לסיטואציה מצחיקה בה מתחילים עם מספר רב של פנטומיאים בתחילת המשחק שהולך ויורד ככל שהמשחק מתקדם.

Elaine- טוב. יש צורך להשתמש בקלף נוסף כ"mission cards" על מנת להשתמש בדמות זו. בנוסף לקלפי fail והsuccess שחקנים שיוצאים למשימה יקבלו גם את קלף ה"Elaine Avalon Power". רשאי לשים אותו (במקום קלף fail/success) על מנת לבטל את המשימה הנוכחית. אם קלף ה"Elaine Avalon Power" נוכח יש לחזור על המשימה. על המנהיג להעביר את ההנהגה אל השחקן הבא בתור. Elaine יכול להשתמש בכוח רק פעם אחת במשחק. בעקבות השימוש בקלף המשימה שדורשת 2 fails כעת דורשת fail אחד בלבד. לא ניתן להשתמש בקלף ה"Elaine Avalon Power" במשימה האחרונה.

וריאציה: המשימה של ה-2 fails עדיין דורשת 2 fails.

וריאציה 2: Elaine נראה ע"י מרלין.

אופציה 2: טוב. שימוש בקלף "Avalon Power" כמתואר באופציה 1 אך האפקט של הקלף הוא כעת היפוך. אם המשימה נכשלה היא כעת תעבור ולהפך.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- הרעים תמיד יצטרכו לחשוש כשהם מצביעים fail במשימה.

Cordana- טוב. אם הרעים מנצחים Cordana רשאי לבחור אחד מהשחקנים האחרים (שאינם רשאים לדבר). אם השחקן שהוא בחר הוא Mordred אז Assassinn והשחקנים הרעים האחרים צריכים לבחור שחקן מהטובים בתקווה להתנקש בMerlin ולזכות בניצחון. ולהפך (במשחקים עם +4 מרגלים).

וריאציה: מצא את Morgana במקום Mordred.

וריאציה 2: מצא את Oberon במקום Mordred.

אופציה 2: טוב. Cordana יכול להתנקש Mordred כמתואר באופציה 1 אך הפעם Cordana רשאי לבחור שחקן אחר להתייעץ עמו. שחקן זה אינו רשאי לחשוף את דמותו. Cordana אפילו יכול להחליט את אותו השחקן בו הוא בחר להיעזר.

וריאציה: בחר 2 שחקנים להיעזר בהם.

וריאציה: Cordana רשאי להתייעץ עם Percival.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- זהו תפקיד Assassinn עבור השחקנים הטובים. יהיה יותר קל לחברה הרעים לזהות את Merlin אבל החברה הטובים זוכים בהזדמנות לנצח את הרעים גם אם הרעים ניצחו.

Gawain- משחק לבד. כשמשתמשים בדמות זו חייבים להסיר דמות רעה אחת. לדוגמא, במשחק עם 8 שחקנים יהיו 5 טובים, 2 רעים Gawaini. במשימה רשאי להשתמש בfail או successs. אך בשביל לנצח חייב להיות חלק מהצוות של המשימה האחרונה (לאחר שכל שאר המשימות בלוח כבר בוצעו). אם הצליח להיכנס למשימה האחרונה הוא ורק הוא מנצח. במשימה האחרונה אם הוצע כאחד מחברי המשלחת משקל ההצבעה שלו ליציאת המשלחת הוא גדול יותר כך שאם בנוסף אליו עוד 2 שחקנים אישרו את המשלחת - הרעים והטובים מפסידים. רואה את Merlin, Percival והרעים (כולל אלו שMerlin לא רואה) ביחד. הוא נראה ע"י Merlin בנפרד מהרעים.

וריאציה: הוא לא נראה ע"י אף אחד.

וריאציה 2: הוא נראה ע"י Morganal Merlin.

וריאציה 3: הוא נראה ע"י Merlin ודמות רעה (לפי בחירת המשתתפים).

וריאציה 4: במשימה האחרונה משקל ההצבעה ליציאת המשלחת של Gawain הוא כשל שאר השחקנים. מנצח אם הוא חבר במשלחת המוצעת למשימה האחרונה והמשלחת מאושרת או שההצבעה ליציאת המשלחת היא תיקו.

וריאציה 5: במשימה האחרונה משקל ההצבעה על יציאת המשלחת של Gawain הוא 2. מנצח אם הוא חבר במשלחת המוצעת למשימה האחרונה והמשלחת מאושרת או שההצבעה ליציאת המשלחת היא תיקו.

אופציה 2: כמו אופציה 1 רק שבסוף המשחק אם הטובים ניצחו רשאי לנסות להתנקש בMerlin (לאחר שהחברה הרעים בחרו את הבחירה שלהם). אם החברה הרעים ניצחו רשאי לנסות להתנקש בMorganal (לאחר שהחברה הטובים בחרו את הבחירה שלהם).

למה כדאי להשתמש בדמות זו- המשימה האחרונה נעשית אפילו יותר לא ברורה עבור 2 הצדדים.

Ector - טוב. חושף את הדמות שלו לשאר השחקנים ישירות כשהוא מקבל את קלף הדמות. לא רשאי להשתתף באף משלחת אך כן רשאי להצביע עבור בניית משלחות. בשימוש בדמות זו משימות וחוקים צריכים להילקח בחשבון כאילו יש שחקן אחד פחות (לדוגמא, אם 8 משחקים, יש להשתמש ברכיבי המשחק עבור 7 שחקנים). דמות זו כמעט תמיד חיונית במשחקים עם Graal ו Arthur, Lot, option 2 (ראה אופציות למטה). כאשר כוחות הרעים והטובים שווים ויש תיקו בהצבעה על יציאת המשלחת Ector קובע את כיוון שבירת השוויון.

אופציה 2: טוב. יש לבחור את קלפי הדמויות איתם רוצים לשחק (כמות השחקנים + 1) לערבב את הקלפים ולחלק אחד לכל שחקן. השחקן שקיבל את Ector חייב להזדהות במידי (אם לאף אחד אין את Ector, סימן שזהו הקלף שלא חולק. יש לאסוף את הקלפים ולחלק מחדש). קלפי הדמויות הטובות מעורבבות יחדו Ector דג אחת מהם. לבסוף יש לערבב מחדש את כל שאר הקלפים הרעים והטובים ולחלק כל אחד מהם לכל שאר השחקנים. בדרך זו, Ector, שאינו רשאי לצאת למשימות יכול להיות גם Merlin או Percival.

וריאציה – Ector לא רשאי לדוג את Merlin או את Percival (רק אחד מהם).

וריאציה 2- במקרה של ניצחון לטובים רשאי לשים את קלף הדמות שלו על קלף הדמות של אחד מהשחקנים האחרים ובכך להגן עליו מהתנקשות.

אופציה 3: רע. אותם החוקים חלים כמו באופציה 1. אך Ector מנצח אם הרעים מנצחים. במקרה של תיקו שבירת השוויון היא בניגוד להצבעתו של Ector. מכיר את הרעים האחרים.

אופציה 4: רע. אותם החוקים חלים כמו באופציה 1, אך Ector מנצח אם הרעים מנצחים. מכיר גם את הרעים וגם את Percival ו Merlin. הוא מפסיד אם בסוף המשחק Merlin נרצח.

אופציה 5: טוב. חושף את עצמו עם תחילת המשחק ומשמש כמנהיג היחיד לאורך כל המשחק, כל קבוצה של משלחת שהוא בוחר מאושרת אוטומטית. הוא עצמו רשאי להשתתף רק באחת מהמשלחות.

וריאציה: אינו רשאי להשתתף באף אחד מהמשלחות.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- משמש ככוח עבור כל השחקנים. השחקנים שיהיו יותר משכנעים יוכלו לזכות בהצבעה של הקטור שתוכל להוביל אותם לניצחון.

Balain and Balin (ביחד) טוב. Balin. רע. אותם החוקים כמו עבור Lancelot's הרע והטוב אך יש לבנות מערום הבנוי מ 3 קלפים ריקים ו 3 קלפי החלפת נאמנות. ניתן להשתמש גם באופציות הבסיס האחרות עבור Lancelot's.

וריאציה- להשתמש ביחד עם קלפי Lancelot's.

וריאציה 2: ניתן להשתמש במערום אחד עבור דמויות אלו ועבור דמויות Lancelot's. כשקלף שינוי הנאמנות מופיע 2 הצמדים מתחלפים בו".

אופציה 2- Balain טוב. **Balin** רע. מכירים זה את זה. Balin אינו זוכה אם מתנקשים ב Merlin אלא שניהם זוכים אם מתנקשים ב Balain.

אופציה 3- Balini Balain מכירים זה את זה. בכל פעם שהם יוצאים למשלחת יחדו הם מחליפים נאמנות. האחד מהשניים שבסוף המשחק רע, אינו רשאי להשתתף בדיון עם Assassinn. **אופציה 4- רק Balain** הטוב במשחק ללא Balin הרע- תופס מקום של דמות טובה. נראה ע"י Merlin. כאשר יוצא למשלחת מחליף נאמנות (לאחר שבחר את קלף המשימה). כשהוא רע הוא חייב תמיד לשים fail וכשהוא טוב חייב לשים success. בלי קשר לנאמנות שלו בסוף המשחק הוא מנצח רק אם הטובים מנצחים.

וריאציה: במשימה האחרונה בלוח הנאמנות שלו היא של טוב.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- אופציה 1- אותם החוקים כמו Lancelot's רק שעכשיו אי הוודאות מוכפלת. אופציה 2- עושה לרעים חיים טיפה יותר רעים. אופציה 3- מוסיפה היא וודאות למשחק. אופציה 4- מקנה יתרון לחברה הרעים.

Meliagant- רע. בהכנת הקלפים למשחק יש להחליף את Meliagant בדמות טובה. יש להכין את המשימות כאילו יש שחקן אחד פחות. מכיר את כל הרעים, כולל אלו שבלתי נראים לרעים האחרים. וריאציה: מכיר ממש איזה שחקן רע מחזיק איזו דמות. וריאציה 2: אם משלחת מוצעת עם שחקנים טובים בלבד הוא חייב להצביע בעד המשלחת.

אופציה 2: רע. מכיר את Merlin. אם בסוף המשחק מתנקשים בMerlin הוא מפסיד. לא משתתף בדיון הסופי של Assassinn.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- יתרון עצום לרעים.

Viviana- טוב. מחליף את Merlin. החברה הרעים יכולים לנסות להתנקש בViviana בדיוק כפי שהם עושים עם Merlin. Viviana יכול בכל סיבוב לראות אם שחקן מסוים הוא טוב או רע. לפני כל משימה רשאי להסתכל על המנהיג הראשון של המשימה הנוכחית. כל השחקנים סוגרים את עיניהם. Viviana פותח מחדש את עיניו והמנהיג מראה לו (תוך שהוא ממשיך לעצום את עיניו) אגודל למעלה, אם הוא דמות טובה או דמות שבלתי נראית בMerlin ואגודל למטה אם הוא מופיע כרע בMerlin.

וריאציה: יכול לראות את המנהיג ואת השחקן שהיה לפניו.

אופציה 2: טוב. כל שחקן מצביע על שחקן אחר שהוא חושד כרע. השחקן עם הכי הרבה הצבעות נראה ע"י Viviana כפי שמוסבר באופציה 1. במקרה של תיקו יש לזרוק מטבע.

וריאציה: רואה את 2 השחקנים בעלי ההצבעות הגדולות ביותר. במקרה של תיקו מנהיג המשלחת שובר שוויון.

אופציה 3: טוב. בשלב הלילה רואה את כל הרעים שבלתי נראים בMerlin והטובים מלבד Percival ביחד.

אופציה 4: טוב. להשתמש יחד עם bunches option (ראה אופציות למטה). מחזיק את אותם הכוחות של Merlin אך לא נראה ע"י Percival.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- שחקנים טובים יצטרכו להפנות את Viviana לבדוק את הרעים מהר ככל האפשר. בעוד Merlin יודע הכל מראש Viviana מגלה קצת בכל פעם. עם אופציה 3 זה יהיה נורא קשה ל"Merlin" החדש לגלות מיהו Percival.

אופציה 5: מחליף צד. באופציה זו יש להשתמש בדמויות Viviane Merlin כשViviane תחילה רע רגיל. Viviane Merlin בשלב הלילה רואים אחד את השני, במשלחת הראשונה אליהם הם יוצאים Merlin הופך לרע Viviane הופך טוב. Viviane Merlin אינם רשאים להשתתף בדיון עם Assassin בשביל לעזור לו להתנקש אחד בשני.

וריאציה: להוסיף את Cordana למשחק כך שבמקרה של ניצחון לרעים כוחו היא היכולת להתנקש בסוף המשחק או בMerlin או Viviane.

אופציה 6: מחליף צד. כמו אופציה 5 רק שלViviane בתחילת המשחק ניתנים הכוחות של Morgana. Percival יצטרך בתחילת המשחק לעקוב אחר הוראותיו של Merlin ובהמשך אחת עצתו של Viviane.

למה כדאי להשתמש באופציות 5/6- מכניס חוסר וודאות, אפילו כלפי Merlin.

Arthur (גירסא קלה)- טוב. תמיד שם fail, אך ההצבעות שלו בסוף המשחק נחשבות successes. איך נדע שהוא השתתף באי אלו משימות? כשנראה שהחברה הרעים הגיעו לתנאי לניצחון שלהם (יותר ממחצית המשימות נכשלות), המנהיג הנוכחי שואל בקול: "ארתור אם אתה חושב שהרעים

באמת ניצחו, דבר." אם אף אחד לא עונה סימן שהמשחק ממשיך, כי ארתור חיבל באחת או יותר מהמשימות שהרעים מאמינים שהם ניצחו בהם. הבהרה: כמובן שאם משימה נכשלה בשל עוד משהו מלבד ארתור המשימה נחשבת כאילו נכשלה לכל דבר. ניתן לסמן את התוצאות שהתקבלו בכל משימה אם מפחדים להתבלבל (בדרך זו במשימה שבה נדרשים 2 fails אם ארתור גם היה נוכח למעשה נדרשים 3 fail על מנת שהרעים ינצחו בה). מומלץ להשתמש בדמות זו במקביל לשימוש ב-Lancelot (bad).

אופציה 2: טוב. להשתמש במשחקים של +7 שחקנים בהם לא ידוע אילו דמויות חולקו לשחקנים. מכיר את הדמויות הטובות שבמשחק אם כי לא יודע איזה שחקן מחזיק באיזו דמות. יתרה מזאת ל-Arthur יש יכולת הנקראת "Redemption" המעניקה לטובים צ'אנס אחרון לניצחון. הסבר על היכולת- אם הרעים ניצחו לפני ההגעה למשימה האחרונה בלוח השחקן שמחזיק בדמות של Arthur רשאי לחשוף את עצמו. לאחר התייעצות עם השחקנים האחרים עליו לנסות לזהות את השחקנים הרעים במשחק. במידה שניחש את כל הרעים נכונה הטובים מנצחים. לרעים עדיין הזדמנות להתנקש ב-Merlin.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- הרעים, Merlini Arthur מכירים את התוצאה האמתית של כל משימה בניגוד לשאר השחקנים. הטובים לא באמת יודעים אם התבוסה שלהם קרובה או לא.

Arthur (גירסא קשה)- טוב. גירסא זו עושה את השימוש ב-Arthur וב-Assassin ליותר מאתגרות. לכן מומלץ להשתמש בגירסא זו רק עם קבוצת שחקנים מנוסים. להשתמש רק במשחקים בהם כל הרעים מכירים זה את זה. להשתמש רק בקבוצות של לפחות 8 שחקנים. דורש שימוש בדמות Ector. Arthur פותח את עיניו עם החברה הרעים אך משחק כטוב. כאשר הרעים מרימים אגודל ל-Merlin ארתור פותח את 2 ידיו כך שניתן להבדיל בינו לבין שאר הרעים. כשהטובים מנצחים הרעים ראשים לנסות להתנקש ב-Arthur ובכך לזכות בניצחון. Arthur רשאי לשים fail במשימות על מנת לא להיחשף. אם הרעים ה-Assassin במהלך המשחק חושב שהוא יודע מיהו Arthur הוא רשאי לעצור את המשחק ולהכריז בקול "אני אנסה להתנקש במלך". אם הניחוש נכון הרעים מנצחים אחרת הניצחון הולך ישירות לטובים. ה-Assassin אינו רשאי להתנקש ב-Arthur בסוף המשחק במקרה של ניצחון לטובים. הוא אינו רשאי להתנקש במהלך משימה (כאשר המשלחת כבר אושרה).

וריאציה: Arthur מכיר את Assassin.

אופציה 2: טוב. כמו אופציה 1 אך במשימה האחרונה בלוח Ector גם רשאי להשתתף. זה יעזור לטובים באופן משמעותי.

אופציה 3: טוב. כמו אופציה אחת, אך Arthur חייב תמיד להצביע fail. ההצבעות שלו בסוף המשחק נחשבות successful. איך נדע שהוא השתתף באי אלו משימות? כשנראה שהחברה הרעים הגיעו לתנאי לניצחון שלהם (יותר ממחצית המשימות נכשלות), המנהיג הנוכחי שואל בקול: "ארתור אתה חושב שהרעים באמת ניצחו, דבר." אם אף אחד לא עונה סימן שהמשחק ממשיך, כי ארתור חיבל באחת או יותר מהמשימות שהרעים מאמינים שהם ניצחו בהם. הבהרה: כמובן שאם משימה נכשלה בשל עוד משהו מלבד ארתור המשימה נחשבת כאילו נכשלה לכל דבר. ניתן לסמן את התוצאות שהתקבלו בכל משימה אם מפחדים להתבלבל (בדרך זו במשימה שבה נדרשים 2 fails אם ארתור גם היה נוכח למעשה נדרשים 3 fail על מנת שהרעים ינצחו בה).

למה כדאי להשתמש בדמות זו- דורש Arthur יכול תמרון טובות יותר, המשחק יהיה יותר חי מתמיד.

The Coward- טוב. בשימוש בדמות זו גם השחקנים הטובים רשאים להשתתף בדיון של Assassin. משמש כשחקן טוב לאורך כל המשחק. אם הטובים מנצחים The Coward מפסיד רק אם Assassin מתנקש בו. למעשה The Coward יכול לנצח או עם הטובים או עם הרעים.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- במשחקים עם הרבה משתתפים זה יכול לתת לרעים יתרון בהתנקשות ב-Merlin.

Nilrem - טוב. אין לו ידע על אף אחד. אבל כל הטובים מכירים אותו. הרעים יכולים לנצח אם הם מתנקשים בו. מומלץ במשחקים בהם Merlin לא נוכח.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- מעניק יתרון לטובים, יש בנאדם אחד שכולם יודעים שהם יכולים לבטוח בו.

Dagonet - משחק לבד. מנצח רק אם מתנקשים בMerlin או Oberon. חושף את עצמו אם הטובים ניצחו. כלומר, Titania נדרש להיות טוב כל המשחק. בסוף אם המשחק אם הטובים ניצחו צריך לעזור לAssassin להתנקש בMerlin או להטעות אותו ולגרום לו להתנקש בOberon (משתתף בדיון עם הרעים במקום Oberon) שנשאר חבוי. וריאציה: Titania מכיר את Oberon. וריאציה 2: אינו חושף את זהותו בסוף המשחק.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- מוסיף עניין בשלב ההתנקשות.

Titania (גירסא קשה) - טוב. אלא אם כן נשאר לרעים עוד משימה אחת בשביל לנצח על Titania לשים fail בפעם הראשונה שהוא נבחר למשימה.

וריאציה: הרעים מכירים את Titania.

וריאציה 2: כמו וריאציה 1 רק שלאחר ששם fail השחקן רשאי לחשוף את קלף הדמות שלו.

למה כדאי להשתמש בדמות זו – אם כי הרעים יקבלו fail "חינם" המשימות הבאות יהפכו לקלות יותר עבור הטובים שכן הם כבר מכירים דמות אחת לבטוח בה. מקל על הרעים במציאת Merlin בהמשך.

Polygraph - רע. חייב לשים תמיד רק fail. רואה את הרעים האחרים בתחילת המשחק בדיוק כמו רע גיל. מרים 2 אצבעות בשביל שהרעים האחרים ידעו מיהו. וריאציה: לאחר שקלפי המשימה בה Polygraph נכח נחשפים אם משימה מוגדרת כמוצלחת (למרות Polygraph שם fail) רשאי לחשוף את עצמו ולגרום בכך למשימה להיכשל.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- מקל על הרעים במצבים בהם רוצים להימנע מfail כפול. אך מנגד לטובים קל הרבה יותר לעלות על עקבותיו.

Agravain - רע. החוקים החלים עליו הם כשל דמות טוב. אך הוא מנצח רק אם הרעים מנצחים.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- הטובים לא יודעים אם מותר לסמוך גם על מילתו אדם שהוכיח את עצמו במשימות.

Prince Claudin - טוב. מכיר את אביו הרע King Claudas.

King Claudas - רע. מכיר את בנו הטוב Prince Claudin.

וריאציה: אם הטובים מנצחים. לפני שהרעים חושפים את עצמם. על Percival (או Arthur המחזיק את יכול Redemption) לנסות לנחש מיהם כל הרעים. אם הוא מזהה את King Claudas כרע. גם Prince claudin מפסיד במשחק. במידה Percival ניחש נכונה את כל הרעים לAssassin נגזלת זכות ההתנקשות.

למה כדאי להשתמש בדמויות אלו- כעת יש דמות טובה שמנסה במכוון לחפות על אחת מהרעות אך תוך כדי מנסה להימנע מלשלוח אותה למשימות.

Merlin's Apprentice - טוב. מכיר את Assassin. בסוף המשחק Assassin רשאי להתנקש או בדמות זו או בMerlin.

וריאציה: יכול לראות גם את Assassin וגם את Percival (ביחד).

וריאציה 2: Merlin מכיר אותו.

וריאציה 3: יכול לראות גם את Assassin וגם את Merlin (ביחד). מומלץ כשPercival לא במשחק.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- נותן לטובים יותר מידע על הרעים, אך באותו הזמן לרעים יש יותר אופציות להתנקשות בסוף המשחק.

Ner'zhul-רע. יודע מיהו Oberon.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- נותן יתרון לרעים.

-Stray אינו יודע באיזה צד הוא. ערבב קלף דמות טובה אחת עם Mordred ואז החליף אחד מהם עם קלף Stray ואת הקלף האחר החזר לחבילת הקלפים. Stray פותח את ידו כדי שMerlin והרעים האחרים יוכלו לזהות אותו. בכל מקרה רשאי לשים fail.

וריאציה 2 – ניתן להוסיף לכוחותיו של Mordred את כוחותיו של Oberon שיודע מי הם הרעים האחרים אך הם לא מכירים אותו.

וריאציה 3- Stray מחליף דמות גנרית רעה או טובה (בלי כוחות מיוחדים), Mordred Merlin יודעים באיזה צד Stray נמצא.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- מוסיף אתגר למשחק.

Queen Mab-רע. רשאי לשקר לLady Of The Lake. Merlin יודע מה הנאמנות שלה כשהמשחק מתחיל. מומלץ למשחקים עם +7 שחקנים בלבד.

וריאציה: רשאי לשקר רק אם הוא נשאל לפני המשימה האחרונה בלוח.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- מוריד מהאמינות של Lady Of The Lake. מומלץ לא להשתמש במקביל Mordred כיוון שאז לרעים יתרון גדול מדי.

Jarvan-טוב. מומלץ רק במשחקים של +10 שחקנים. עם שימוש בדמות זו על חברי השחקנים שנבחרים כחברי משלחת להניח את הקלף שבחרו הפוך לפנייהם כך שברור איזה שחקן בחר איזה קלף. רשאי לחשוף את זהותו במספר מקרים: 1. אם מופעלת עליו Excalibur הוא רשאי לחשוף את הדמות שלו ולא לשנות את קלף המשימה שבחר. 2. החל מהסיבוב השני אם משלחת ללא Jarvan מאושרת, לאחר ההצבעה של חברי המשלחת הוא רשאי לחשוף את עצמו ולבחור שחקן (יחיד) שעליו לחשוף את הצבעתו, במידה והקלף שנגלה הוא Success אזי Jarvan "מוגלה" ואינו רשאי יותר להשתתף במשלחות עתיד או ביכולת זו, אם כי הוא עדיין רשאי לשמש כמנהיג ולהצביע על אישור משלחות. אם נחשף קלף שאינו Success אזי Jarvan לא מוגלה. 3. במידה Jarvan עוד לא נחשף - במהלך המשימה האחרונה (בבחירת קלפי success והfail) לפני איסוף וחשיפת קלפי המשימה המנהיג שואל "Jarvan האם אתה חפץ להיחשף?" כעת Jarvan רשאי לחשוף את הקלף דמות שלו לכולם. בעשותו כך הוא רשאי להורות לאילו שחקנים (או שחקן) שהוא רוצה להחליף את קלף המשימה שלהם.

וריאציה: הרעים מכירים את Jarven.

וריאציה 2: לאחר שדמותו נחשפה במקרה והטובים מנצחים יכול לשים את קלף הדמות שלו על דמות אחרת מדמויות השחקנים ובכך להגן עליו מהתנקשות.

וריאציה 3: על מנת להקל לשחקן שמחזיק בדמות זו על זיהוי רעים, רשאי בתחילת המשחק לזהות נאמנות של דמות רנדומלית אחת טובה ושל עוד 2 דמויות רנדומליות נוספות.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- נותן הזדמנות להציל את הטובים או לחילופין לחרוץ את גורלם. חשיפתו של Jarvan מאידך מעניקה לרעים יתרון בהתנקשות בMerlin.

הערה: השימוש בכח של Excaliburs בא לידי ביטוי לפני השימוש בכוחו של Jarven.

-Guinevere טוב. מכיר את Lancelot's 2.

אופציה 2: אינו יודע באיזה צד הוא. Guinevere באותו הצוות של Lancelot. נראה ע"י Lancelot. אם Lancelot רע הוא מצביע לשאר הרעים בשלב הלילה מיהו Guinevere. בשלב הלילה בתחילת המשחק יש ליצור 2 ערמות קלפים. ערימה 1: Lancelot טוב, Oberon ודמות רעה נוספת. ערימה 2: Lancelot רע ושתי דמויות טובות רגילות. אם יש 5-6 שחקנים, יש להחליף את הרעה הרגיל בערימה הראשונה בAssassin. במצב זה Lancelot הרע גם לוקח על עצמו את תפקיד Assassin אם ערימה 2 נבחרת. יש לבחור אחת מ-2 הערימות ולסלק את הערימה האחרת מבלי להביט בה, כעת יש להוסיף את Merlini Guinevere לערימה שנבחרה, כעת יש ברשותנו ערימה עם 3 טובים ו-2 רעים.

בהתאם למספר השחקנים במשחק יש להוסיף קלפים לערימה כמפורט: 5 שחקנים-אין מה להוסיף. 6 שחקנים יש להוסיף טוב אחד. 7 שחקנים יש להוסיף Assassin וטוב אחד. 8 שחקנים יש להוסיף Assassin ו-2 טובים. 9 שחקנים יש להוסיף Assassin ו-3 טובים. 10 שחקנים Assassin, רע אחד ו-3 טובים. 11 שחקנים Assassin, רע אחד ו-4 טובים. 12 שחקנים Assassin, 2 רעים ו-4 טובים.

וריאציה: Guinevere Lancelot מכירים זה את זה.

הערה: לפי כמות ההצבעות של הרעים Merlin יכול להסיק באיזה צד Guinevere.

אופציה 3: Lancelot love - בשלב הלילה 2 Lancelot's רואים את Guinevere. כל פעם שאחד מהם במשימה עם Guinevere עליהם להחליף נאמנות (אחרי השימוש בקלף המשימה). Lancelot הרע אינו רשאי להשתתף בדיון הסופי של Assassin. אם 2 Lancelot's נוכחים במשימה עם Guinevere הנאמנות שלהם אינה משתנה.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- אופציה 1: מעניקה יתרון לטובים. אופציה 2: אם השחקנים מהקבוצה השנייה במשחק מצליחים לגלות מיהו Lancelot Guinevere הם מגיעים ליתרון עצום במשחק. או שמצאו 2 רעים או שנטרלו 2 מועמדים אפשריים לתפקיד של Merlin. אופציה 3: מגדיל את חוסר הוודאות לגבי מתי Lancelot מתחלף.

Nimue-טוב. חייב לשים fail כשיוצא למשלחת עם Merlin ללא Galahad. מכיר מיהו Merlin ומיהו Galahad.

Galahad-טוב. אם נוכח עם Nimue במשלחת גורם לו לשים Success אפילו אם Merlin נוכח בה גם. אינו מכיר את Nimue.

למה כדאי להשתמש בדמות אלו- מקשה על הטובים.

Seer-טוב. רואה את הקלף של השחקן לימינו או לשמאלו.

וריאציה: רואה את הקלפים גם של השחקן מימינו וגם של זה שמשמאלו.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- נותן יתרון לטובים.

Bors-טוב. מומלץ להשתמש רק במשחקים עם הרבה שחקנים. אם הוא מקבל את Grail (ראה חפץ) הוא רשאי לחשוף מיהו ולהסתכל בקלף דמות של שחקן אחר לבחירתו.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- נותן יתרון לטובים. אם כי מקל על הרעים במציאת Merlin.

Claudias-רע. מכיר את Oberon Sir Kay. הוא מנצח אם הרעים ניצחו (לפני ניסיונות ההתנקשות) או אם אחד מאלו שהוא מכיר נרצח. להשתמש במשחקים של +8 שחקנים.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- מקשה על הרעים בהתנקשות בMerlin.

Gawain-טוב. אם נהרג בתור Merlin או Mordred הוא המנצח היחיד במשחק.

למה כדאי להשתמש בדמות זו- מוסיף עניין לוויכוח ההתנקשות.

Gwenhwyfar - טוב. כשיוצא למשלחת חייב לשים קלף ריק. אם מופעלת עליו Excalibur חייב לשים Success. רק Gwenhwyfar יכול לשים קלף ריק.
למה כדאי להשתמש בדמות זו- דמות זו עוזרת ל2 הצדדים. הטובים צריכים "להחביא" אותה כדי לא להקל על הרעים במציאת Merlin.

Iseult & Tristan (אוהבים) - טובים. יודעים אחד על השני. מומלץ רק במשחקים עם +9 שחקנים כאשר אין הרבה דמויות המקנות יתרון משמעותי לטובים.
וריאציה: אם Assassin מתנקש ב-2 האוהבים, הרעים מנצחים.
למה כדאי להשתמש בדמויות אלו- מקנים יתרון גדול לטובים.

Melwas - רע. במשחקים שמערבים שימוש בקלפי Plot, Melwas, רשאי להסתכל בקלף שבראש ערימת הקלפים ולבטל אותו.
למה כדאי להשתמש בדמות זו- נותן יתרון קל לרעים.

Puck - טוב. מנצח אך ורק אם המשימה האחרונה בלוח מוצלחת. אפילו אם Assassin מתנקש בהצלחה בMerlin. אם המשחק נגמר לפני המשימה האחרונה או אם המשימה האחרונה נכשלת, Puck מפסיד. רשאי להשתמש בקלפי success fail כראות עיניו. במשחקים של 6, 9 או 10 שחקנים יש להשתמש בPuck על בסיס מקום של דמות טובה. בכל מספר אחר של שחקני יש להשתמש בPuck על בסיס מקום של דמות רעה.
למה כדאי להשתמש בדמות זו- מוסיף מתח למשימה שלפני האחרונה. מאפשר לנצל את כל המשימות בלוח.

Good Reverser - טוב. רשאי להשתמש בקלף המשימה "Reversal". לא מכיר אף אחד אך מופיע בMerlin כרע.

Bad Reverser - רע. רשאי להשתמש בקלף המשימה "Reversal".

במשחקים עם דמויות הReversers השחקנים שנשלחים למשימה מקבלים בנוסף לקלף הSuccess והfail את קלף הReversal. רק הReversers רשאים להשתמש בקלף זה. קלף זה מחליף את תוצאות המשימה, אם המשימה נכשלה אך גם קלף הReversal נוכח אזי המשימה למעשה הצליחה. אם אין fail אחד וקלף הReversal נוכח אזי המשימה נכשלה. במשימות בהם נדרשים 2 fail כדי שהרעים ינצחו החוקים הם כדלקמן: אם נוכח Reversal אחד ואין קלפי fail אזי המשימה הצליחה. אם נוכחים Reversal אחד fail אחד המשימה נחשבת ככישלון. אם נוכח Reversal 2 או יותר fail אזי המשימה מוגדרת כמוצלחת.
למה כדאי להשתמש בדמות זו- מוסיף תהפוכות וחוסר ביטחון למשחק.

Pelinor - נטרלי. המטרה שלו היא למצוא מיהו Questing Beast ואז לצאת עמו למשלחת. יכול לנצח בשלושה מצבים: 1. לא שוחקו קלפי Questing Beast Was Here לאורך כל המשחק. 2. Pelinor נוכח במשלחת בה שוחק קלף Questing Beast Was Here והטובים ניצחו ברוב המשימות בלוח. 3. אם אף אחד מ2 התנאים הקודמים לא התקיימו עד לסוף המשחק Pelinor רשאי לבחור שחקן אחד שהוא מאמין שמחזיק בקלף Questing Beast אם ניחש נכונה Pelinor מנצח.

The Questing Beast - נטרלי. המטרה שלו היא להפגין נוכחות ואז להתחמק מPelinor עד סוף המשחק. יודע מיהו Pelinor. חייב לשים את קלף Questing Beast Was Here בכל משימה אליה הוא יוצא מלבד במשימה אחת בה הוא רשאי לשים success במטרה להתנער מPelinor. דמות זו מנצחת אם התקיימו כל התנאים הבאים: 1. לפחות פעם אחת לאורך המשחק הופיע קלף Questing Beast Was Here. 2. או ש (א) Pelinor אף פעם לא במשלחת בה מופיע קלף הQuesting Beast Was Here או ש (ב) רוב המשימות בלוח נכשלו. 3. Pelinor נכשל בזיהוי של Questing Beast בסוף המשחק.

Sir Robin - טוב. מנצח רק אם הטובים ניצחו והוא משתתף ב2 משימות או פחות.

אופציות משחק נוספות:

Excalibur: אופציה 2: השחקן שמחזיק Excalibur בוחר 2 שחקנים מהמשימה. אם לפחות אחד מקלפי המשימה של השחקנים שבחר הם fail אזי 2 הקלפים שבחר נחשבים כsuccess. אם אין ולו fail אחד, המשימה נחשבת כאילו נכשלה.

וריאציה: ערבב את 2 הקלפים לפני שהשחקן עם Excalibur רואה אותם כך שלא ידע מי בחר מה.

אופציה 3: כמו אופציה 1 ו2, לא ניתן להשתמש בExcalibur כשנותרה לרעים משימה אחת בשביל לנצח.

למה כדאי להשתמש באופציה זו – נותן יורת מוטיבציה להשתמש בExcalibur.

Option variable roles: בחר עבור כל דמות, דמות עם כוחות דומים לה מבחינת היתרון שהיא מקנה לצד זה או אחר. כעת יש לנו מערום של 2 קלפים כמספר השחקנים. מכל מערום שלוף קלף אחד באקראי והוסף אותו למערום חדש אותו תחלק בין כל השחקנים. בדרך זו לא תדע אילו מהדמויות במשחק ואילו לא. דוגמא לזוג עם כח דומה – Merlin-Viviana. במקרה של דמויות זוגות כשאחת מהן רעה ואחת טובה- ערבב יחדיו את הדמויות הרעות של הצמדים. שלוף קלף אחד אותו תכניס למשחק. בשלב הלילה אם בן זוג טוב לא מוצא את בן זוגו הרע אזי הוא משמש כטוב רגיל למשך המשחק.

למה כדאי להשתמש באופציה זו- חוסר הידיעה אילו דמויות נמצאות במשחק ימלא את כולם בספקות חדשות.

Bunches Option: הכן שני ערימות כשאחת מכילה את Merlin+רע והשנייה את Viviana (אופציה 4) + Morgana. בחר ברנדומליות אחת מהערימות והיפטר מהשנייה. את הערימה שנבחרה יש לערבב עם שאר הדמויות שנבחרו למשחק. בדרך זו Percival לא יודע אם בשלב הלילה מי שהוא רואה זה Merlin או Morgana.

וריאציה: ברגע שלרעים נשאר עוד משימה אחת בשביל לזכות בניצחון, נחשפים הקלפים של הערימה שלא נכנסה למשחק.

אופציה 2: כמו אופציה אחת, יש לבנות ערימות כמספר הקלפים של הזוגות (טוב-רע) שרוצים להכניס למשחק +1. כל ערימה מכילה שחקן טוב ושחקן רע, כשאחת מהן מכילה זוג שחקנים שאין ביניהם קשר. מתוך כלל הערימות שנצרו יש לבחור ערימה אחת ואת האחרות להעיף.

וריאציה: במשחקים עם הרבה שחקנים יש לבחור 2 ערימות מתוך הערימות המוצעות.

אופציה 3: כמו אופציה 1, אולם יש להכין 3 ערימות: Lancelot רע + דמות טובה, Lancelot טוב +דמות רעה, Balin+Balain. רק Balaini Balin מחליפים נאמנות. יש לבחור ערימה אחת אותה נכניס למשחק.

וריאציה: במשחקים עם הרבה שחקנים יש לבחור 2 מתוך ה3.

למה כדאי להשתמש באופציה זו- שחקנים יצטרכו לחשוב יותר על כל משימה, יהיה יותר קשה לזהות את הדמויות הרעות.

Option evil hidden: בחשיפת קלפי המשימה, יש לחשוף אותם אחד אחד. אם חושפים את מספר fail הנדרש בשביל להכשיל משימה, לא ממשיכים לחשוף את שאר ההצבעות. בדרך זו לא יודעים אם היה fail בעודף במשימה.

למה כדאי להשתמש באופציה זו- מחפה במקצת על מעשיהם של הרעים.

Option random missions: אם משלחת לא מאושרת. ההנהגה עוברת והמשימה משתנה. בכל משחק המשימה יכולה להשתנות בדרך זו עד 2 פעמים. המשימה האחרונה עדיין צריכה להתבצע אחרונה.

למה כדאי להשתמש באופציה זו- סדר המשימות נשאר באפלה.

Option absence of Merlin: קח ערימת קלפים שכל הדמויות בה הן ש Merlin. גודל הערימה הינו כגודל השחקנים הטובים פחות אחד. הוסף לערימה קלף של דמות טובה גנרית. ערבב את הערימה ובחר קלף אחד. אוסף את הקלף שנבחר אל ערימת הקלפים של שאר הדמויות שנבחרו למשחק, בדרך זו יש סיכוי שMerlin לא במשחק. במקרה זה אם הטובים מנצחים על מנת שAssassin יזכה את הרעים בניצחון הוא צריך להצהיר שMerlin לא במשחק.

וריאציה: הסר עוד קלפים של Merlin בשביל להקטין את הסיכוי של Merlin להיות נוכח.

אופציה 2: כמו אופציה אחת, אולם במקום Merlin יש להשתמש Viviana.

למה כדאי להשתמש באופציה זו- מגדיל את חוסר הוודאות. טוב בשביל להכניס פלפל למשחקים עם קצת שחקנים.

Grall Option: ניתן להשתמש בקלף Grall פעם במשחק. אם משלחת אושרה בהצלחה מתרחשת הצבעה נוספת הקובעת האם יש להשתמש בGrall או לא. אם עד למשימה השלישית לא נעשה שימוש בGrall אוטומטית כוחו מופעל. כאשר קלף זה מופעל כל הרעים במשלחת חייבים לשים fail.

וריאציה: כאשר חושפים את קלפי המשימה יש לחשוף אחד בכל פעם עד שנחשפים 2 קלפי fail ולא יותר. בדרך זו גם אם יש יותר מ-2 רעים במשימה לא ניתן לדעת זאת.

אופציה 2: יש להשתמש בדמויות Sir Kay או Lot או בסתם דמות טובה ללא כוח אולם לא ביותר מאחד מהם. יש להשתמש בדמות Ector. להשתמש במשחקים של +8 שחקנים בלבד. במקרה זה Graal נכנס לידי ביטוי לאחר חשיפת קלפי המשימה של חברי המשלחת השלישית ובתנאי שלטובים נשארה יותר ממשימה אחת להשלים על מנת לנצח במשחק טרם ביצוע משימה זו. באופציה זו המשימה השלישית מוכתרת באופן אוטומטי כמוצלחת. ברגע זה אחת מהדמויות שהוזכרו למעלה שנמצאת במשחק (לא Ector) מחליפה את הנאמנות שלה ומנצחת עם הרעים (רשאית כעת לשים fail). מרגע זה Ector רשאי להשתתף במשלחות.

אופציה 3: הטובים רשאים להחליט במהלך המשחק האם להשתמש באופציה 1 או באופציה 2 על פי הצורך. Ector צריך להחליט באיזו אופציה לבחור- רשאי להתלבט עם כל השחקנים לפני שמגיע להחלטה. כעת על כל השחקנים להצביע האם להשתמש באופציה או לא.

אופציה 4: הרעים חייבים לשים fail אבל המשימה נכשלת אם יש בדיוק fail אחד.

למה כדאי להשתמש באופציה זו- עוזר לטובים.. אולי.

True Leader Option- מנהיג המשלחת בוחר שחקן אסקטרה למשלחת. לאחר שהשחקנים שנבחרו בוחרים את קלפי המשימה שלהם המנהיג בוחר שחקן אחד שהצבעתו לא נחשבת ומסתכל על בחירתו של אותו שחקן.

למה כדאי להשתמש באופציה זו- הופך את תפקיד המנהיג ליותר משמעותי.

Option gain success: תפקיד הרעים הינו להמיט כישלון בכל המשימות. עם אופציה זו המשימות ימשכו נצח או לפחות עד ההצלחה של החברה הרעים. (במשחקים של 5-7 אנשים יש הרעים צריכים לנצח ביחס של רק 4 משימות מתוך 5).

וריאציה: הפחת את כמות המשימות אותן הרעים נדרשים להכשיל על מנת להקשות על הטובים.

למה כדאי להשתמש באופציה זאת- החברה הרעים יחליטו להיחשף מוקדם או מאוחר מכרגיל.

Corruption Option: עבור שחקנים מנוסים בלבד. בתחילת המשחק כל שחקן מקבל 2 מטבעות. לאחר יציאת המשלחת, לפני טריפת וחשיפת קלפי המשימה, כל שחקן שאינו המנהיג יכול לשחד את המנהיג ע"י תשלום של מטבע אחד כדי לשנות את קלף המשימה של שחקן אחר. כל שחקן רשאי לשחד את המנהיג פעם אחת במשימה. לאחר שהקלפי משימה נטרפו זה אפשרי להפוך את תוצאות

המשימה ע"י תשלום של 4 מטבעות (משחקן יחיד!) (לפני שקלפי המשימה נחשפים!). הדרך היחידה שניתן לתת כסף לשחקן אחר זה ע"י שיחוד שלו כשהוא המנהיג. לא ניתן לעשות איסוף כסף משחקנים שונים על מנת להגיע ל-4 מטבעות.

למה כדאי להשתמש באופציה זו- מוסיף יותר אסטרטגיה למשחק.

Option-time-game: לכל מנהיג יש 3 דקות בשביל לבחור משלחת ואז המשלחת שמוצעת ע"י המנהיג מאושרת אוטומטית.

וריאציה: השתמש במגבלת זמן אחרת.

אופציה 2: יש 16 דקות סה"כ להשלים את כל המשימות. ברגע שהזמן נגמר משלחות שמוצעות ע"י המנהיג מאושרות באופן אוטומטי.

וריאציה: השתמש במגבלת זמן אחרת.

למה כדאי להשתמש באופציה זו- מוריד את הזמן לחשוב וההיסוס מוביל לכישלון.

Sticker Option: להשתמש במשחקים עם +8 שחקנים בלבד. הכן חפיסה של החברה הרעים אותם תרצה להכניס למשחק (כמספר כמות החברה הרעים המומלצת למשחק + כמות המדבקות שרוצים להדביק). הדבק באקראי מדבקה על דמות לבחירתך שלמעשה תגדיר את הדמות כטובה שמנצחת עם הטובים. רע עם מדבקה רשאי לשים fail על מנת לטשטש את עקבותיו. מופיע כרע עבור הרעים האחרים ועבור Merlin. בסוף המשחק הרעים האמיתיים רשאים לנסות להתנקש ברעים-הטובים העונדים את המדבקה במקום Merlin. במשחקים עם מספר זוגי של שחקנים שימוש באופציה זו, בהצבעה לאישור משלחת תיקו משמעו שהמשלחת יוצאת. בגלל שAssassin יכול להיות זה שמקבל את המדבקה, ההתנקשות מתבצעת ע"י הצבעה דמוקרטית של הרעים. במקרה של שוויון Assassin משמש כשובר שוויון.

אופציה 2: שימוש במדבקה שמייצגת Fake Oberon. אופציה זו מחייבת שימוש באופציה 3 בדמות של Oberon (הרעים רואים את Oberon אך הוא לא רואה אותם). יש להכין ערימה של קלפי דמויות טובות שרוצים שיקללו במשחק. על אחת מהן יש לשים באקראי את המדבקה של Fake Oberon. בשלב הלילה כשהרעים נגלים זה לזה על Oberon האמיתי והמזויף להרים אגודל בלבד מבלי לפתוח את עיניהם. כשMerlin רואה את החברה הרעים הוא רואה רק את Oberon האמיתי.

למה כדאי להשתמש באופציה זו- מוסיף רובד נוסף של אי וודאות למשחק.

THavalon Option: בבניית המשלחת בשלב הראשון נבחרים באופן רנדומלי 2 שחקנים (עם שחקן שלישי שנבחר להתחיל את הסיבוב השני). כל אחד משני השחקנים שנבחרו מציע משלחת. כל השחקנים מצביעים אילו מן המשלחות שנבחרו לאשר כאשר אגודל למעלה מצוין בחירה עבור המשלחת של השחקן ה-1 ואגודל למטה מצוין בחירה עבור המשלחת של השחקן השני. במקרה של שוויון, הקבוצה שהוצעה ע"י השחקן שרחוק יותר בסדר הצעת המשלחות מן הבנאדם השלישי שנבחר להתחיל את הסיבוב השני נבחרת לצאת למשימה. אחרי שנחשפות תוצאות המשלחת הראשונה המשחק מתחיל עם השחקן השלישי שנבחר להתחיל את הסיבוב השני. מרגע זה ואילך כמות ההצעות עבור כל משימה (כמות הפעמים שניתן להעביר הנהגה במשימה) שווה למספר הרעים במשחק + 1. בהצעה האחרונה בכל משימה, המשלחת שנבחרת ע"י המנהיג היא זו שיוצאת (בלי הצבעה) (Force). זה מחליף את החוק הרגיל שכאשר נופלות מספר הצעות למשלחת הרעים זוכים אוטומטית במשימה. באופציה זו יש שימוש בכלי ה"תחקור" (Inquisition). לכלי התחקור 2 וריאציות: תחקור "חזק" ותחקור "חלש". כל תחקור מספק למנהיג המשימה מידע חיוני למהלך המשימה. כאשר משתמשים בתחקור בשלב בחירת קלפי המשימה טרם ערבוב הקלפים יחדו כל חבר משלחת מניח את בחירתו לפניו. במקרה של תחקור חזק, אשר יכולה להינתן לו במה אך ורק במקרה של אישור ההצעה הראשונה למשלחת במשימה במקרה של משימה עם 5 הצעות סה"כ (רק במשחקים של 10+ אנשים). תחקור חזק דורש מהמנהיג לבחור בין 2 אופציות: 1) להסיר קלף משימה של אחד מחברי המשלחת אך לא לחשוף אותו. 2) לחשוף קלף משימה של חבר המשלחת. תחקור חלש מתרחש אם 1) ההצעה השנייה למשלחת במשימה מאושרת במשימות בהן ייתכנו סה"כ

5 הצעות, או 2) ההצעה הראשונה למשלחת במשימה מאושרת במשימות בהן ייתכנו סה"כ 4 הצעות. תחקור חלש מאפשר למנהיג לחשוף קלף משימה של אחד מחברי המשלחת. הקלפים שנחשפו עדיין משפיעים על תוצאות המשימה אלא אם כן נאמר שהם הוסרו מהמשימה. המנהיג רשאי להשתמש בכלי התחקור על עצמו אך הוא אינו רשאי שלא להשתמש ביכולות זו כאשר התנאים שלה מתקיימים. תחקור חזק ותחקור חלש יכולים להתרחש כל אחד רק פעם אחת במשחק. במידה וכבר נעשה שימוש בתחקור חזק והתנאים של התחקור החזק מתקיימים מחדש יש להשתמש בתחקור חלש במקום.

Players	1 st	2 nd	3 rd	4 th	5 th
5/6	Normal	Normal	Force	--	--
7/8/9	Weak Inq.	Normal	Normal	Force	--
10	Strong Inq.	Weak Inq.	Normal	Normal	Force

4 Player option: יש להשתמש בלוח של 5. כאשר ישנם 2 טובים רגילים, Lancelot טוב Lancelot רע.

Dealer Option: האדם שמחלק את הקלפים רשאי לבחור לעצמו ראשית קלף לפי רצונו ואז לחלק את שאר הקלפים.

Resistance Junior- בתחילת המשחק כל שחקן רואה קלף דמות של שחקן אחד נוסף. (למשחקים של +8 שחקנים)

קלפי פיילוט:

דרכים להשתמש בקלפים:

יש לשלוף קלף אחד בכל בחירת משלחת קלף משימה אחד.

אופציה 2: יש לבחור 2 קלפי משימות, על המנהיג לקרוא אחד מהם בקול ואת השני להוסיף חזרה לתחתית החפיסה. יש להוציא מהמשחק את הקלפים בהם בוצע שימוש.

קלפים ותפקידם:

(1/2/3) Challenged Allegiance - המנהיג לא יכול להיות חבר במשלחת שיוצאת.

(3/4) Defenders of Camelot - יש לשלוח בנאדם אחד פחות במשלחת.

(1/2/3) Reinforcement - יש לשלוח בנאדם אחד יותר במשלחת.

(2/3/4) Mists Of Avalon - אסור לשחקנים לדבר ולייעץ למנהיג את מי להוציא.

(1/2/3/4) The Sword In The Stone - אם המשימה מוצלחת Excalibur נכנסת למשחק.

(2/3/4) The Enchanting Mistress - אם המשימה מוצלחת המנהיג יכול להעניק את The Lady Of The Lake לאחד מחברי המשלחת.

(2/3/4) Consult The Lady Of The Lake - אם המשימה נכשלת המנהיג יכול להשתמש בקלף The Lady Of The Lake על אחד מחברי המשלחת.

(1/2/3/4) Beware Of The Questing Beast - אם 2 הצעות המשלחת הבאות נכשלות המשימה מוגדרת כנכשלת.

(3/4/5) Round Table Congress - לאחר דיון כולל. כל שחקן משמש כמנהיג ומציע משלחת (שאינה כוללת את עצמו). השחקנים ששמותיהם הופיעו הכי הרבה במשלחות המוצעות יוצאים למשלחת (חוכמת ההמונים). במקרה של תיקו יש לערוך הצבעה נוספת. המנהיג המקורי של הסיבוב משמש כמנהיג במשימה הבאה.

(3/4/5) Secret council of the round table - ללא דיון. כל שחקן משמש כמנהיג ומציע משלחת (שאינה כוללת את עצמו). השחקנים ששמותיהם הופיעו הכי הרבה במשלחות המוצעות יוצאים למשלחת (חוכמת ההמונים). במקרה של תיקו יש לערוך הצבעה נוספת. המנהיג המקורי של הסיבוב משמש כמנהיג במשימה הבאה.

(1/2/3/4) Siege Perilous - מנהיג המשימה מקבל את קלף Grail בו הוא יכול להשתמש בהמשך המשחק בשביל לבטל Plot card שאינו לרוחו.

(5) Confront Mordred - השחקנים חייבים לנחש מישהו Mordred. אם Mordred נמצא הטובים מנצחים, אחרת הרעים מנצחים.

(1/2/3/4/5) Make Your Stand - מנהיג המשימה מרגע זה ואילך צריך להצביע ראשון על אישור משלחות.

(4/5) Show Yourself - המנהיג חייב להראות את הנאמנות שלו לשחקן לבחירתו.

(2/3/4) Trail - המנהיג בוחר חבר משלחת שעליו לחשוף את קלף המשימה שהוא בוחר בפומבי.

(3/4/5) A Lucky Charm - השחקן שלשמאלו של המנהיג מקבל את קלף Talisman. קלף זה מאפשר למחזיק בו להצביע אחרון על אישור המשלחת, לאחר השימוש בו הקלף עובר לשחקן משמאל למחזיק הקלף הנוכחי.

- Magic Door (1/2)** - המנהיג רשאי לבחור איזו משימה אותה הוא חפץ לבצע על פני הלוח.
- Wrath Of The Sorcerer (1/2/3/4/5)** - אם Merlin נמצא במשלחת הוא יכול לגרום לכך שהמשימה תחשב כמוצלחת גם אם היא נכשלה.
- Mandate (1/2/3/4/5)** - על המנהיג להציע שחקן שחקן למשימה שכלל הקבוצה צריכה להצביע האם לאשר אותו למשלחת או לא. שחקן שכבר נבחר לא יכול לצאת מהמשלחת. כל הצעת שחקן שנכשלת נחשבת בVote Track והמנהיג מוחלף.
- The mission must prepare urgently! (1/2/3/4)** - המשלחת מאושרת אוטומטית בהצעה ה-3 למשימה ספציפית.
- Time is running out! (1/2/3/4)** - אם המשימה נכשלת. כל המשימות הבאות כעת עם הצעה אחת פחות בVote Track.
- Will pay the consequences of our mistakes (1/2/3/4)** - אם המשימה נכשלת, המשימה הבאה מתחילה מההצעה השלישית בVote Track.
- Evil is already among us (1)** - ערבב 3 קלפי success וקלף fail אחד. המנהיג צריך לבחור אחד מהם רנדומלית במשימה הנוכחית (מבלי להסתכל). בנוסף לקלף המשימה שלו.
- Be wary of others (2/3/4)** - הוסף הצבעת "נגד" לכל הצעה. במקרה של תיקו אפקט זה נעלם.
- I trust you! (2/3/4)** - הוסף הצבעת "בעד" לכל הצעה. במקרה של תיקו אפקט זה נעלם.
- Heroic Leader (1/2/3)** - יש להוסיף בנאדם למשלחת ועל מנהיג המשימה להצביע פעמיים במשימה. נדרשים 2 fail לפחות על מנת שהמשימה תכשל.
- Don't forget your assignment (1/2/3/4)** - הטובים חייבים לנצח את המשחק עד המשימה הרביעית. יש להוסיף שחקן למשלחת הנוכחית.
- I Quit (1/2/3/4)** - על המנהיג להעביר את המנהיגות לשחקן לבחירתו. הוא אינו רשאי להישאר המנהיג. ואינו רשאי להשתתף בדיון עד לבחירת המשלחת.
- Confession (1/2/3/4)** - חבר משלחת אחד צריך להראות את הנאמנות שלו לשחקן אחר לבחירתו.
- Leaders are born (1/2/3/4)** - הצבעת המנהיג למשלחת המוצעת נספרת כפול.
- The most important mission (1/2)** - במשימה זו כל הרעים צריכים לשים fail. אם המשימה נכשלת עם בדיוק fail אחד. המשימה הבאה בתור נחשבת כמוצלחת. אלא אם כן זה יגרום לטובים לנצח במשחק.
- We are all riders (1/2/3/4)** - כל שחקן בוחר שחקן שהוא רואה כנכון שיהיה מנהיג. השחקן עם הכי הרבה קולות הופך למנהיג.
- Search successfully (1/2/3/4)** - יש לומר דמות רעה אחת שרוצים לראות (המנהיג?)
- It's my fault! (1/2/3/4)** - אם המשימה נכשלת הקבוצה בוחרת דמות טובה אחת (עם כמה שפחות כוחות) שצריכה לחשוף את עצמה.
- God is with me! (1/2/3/4)** - בסוף המשחק אם הרעים מנצחים. Percival רשאי לבחור שחקן. אם הוא בחר בMordred (אם Mordred לא במשחק אז Assassin) הטובים מנצחים.
- Stabbed treacherously (3/4)** - אם Assassin לפני סוף המשחק יוצא למשימה עם Merlin הרעים מנצחים אוטומטית. בשלב זה חוזרים למצב לילה בו Assassin מתגלה לMerlin.

The spy (1/2/3/4) - Assassin יש כעת 2 הזדמנויות לזהות את Merlin. אלא אם כן הוא נפל בניסיון הראשון על Percival.

Our destiny will change (1/2/3/4/5) - יש לחלק מחדש את כל הדמויות. החל ממשימה 1 כל המשימות שנכשלו והצליחו נשמרות ומתחילים את לוח המשימות מחדש. על מנת לנצח יש צורך בלנצח יותר ממחצית המשימות (יכול להיות גם תיקו)

Illuminated by light (2/3/4) - עוד דמות טובה לבחירתנו כעת רשאית לדעת מיהו Merlin.

The evil lurks in the shadow (1) - Assassin בלתי נראה לMerlin.

The deception of Morgana (1) - Morgana בלתי נראה לMerlin.

Merlin in love (1) - Morgana מכירה את Merlin. אם מתנקשים בו היא מפסידה.

Assisted by God, not by Merlin (1) - Percival לא רואה את Merlin.

Alliance found (1/2/3/4) - Oberon כעת יכול לראות את שאר הרעים.

The light will lead us to victory (1/2/3) - מעתה סדר המשימות יקבע באופן רנדומלי.

Calls the reinforcements (2) - המשימה כעת דורשת 2 אנשים יותר ועוד קלף fail נדרש כעת על מנת להכשילה.

Evil lurks (1/2/3/4) - מפעיל את אופציית "evil hidden" (ראה אופציות- חושפים את קלפי המשימה אחד אחד, ברגע שנחשפו מספר הfail הדרושים על מנת להכשיל משימה לא ממשיכים לראות מה הם שאר קלפי המשימה שנבחרו).

The evil Eye of the Druid (1/2/3/4) - כעת המשימה האחרונה בלוח דורשת חבר משלחת אחד יותר. וגם fail אחד יותר על מנת להכשילה.

Corrupted by Evil (1/2/3/4) - לא מתאים למשחקים של 5 או 7 שחקנים. המשימה האחרונה בלוח מחייבת כרגע 2 fail על מנת שהרעים ינצחו. שחקן טוב אחד הופך לרע ברגע שמתחילה המשימה האחרונה בלוח. (יש להגיד בקול את שם הדמות הטובה שנבחרה) אם השחקן הזה נבחר למשלחת ההצבעה שלו לא נחשבת Success אלא fail (למרות שהוא שם success). אם במשימה האחרונה בלוח עם הצבעתו הרעים מנצחים הוא מכריז את זה. הרעים לא יכולים להתנקש בMerlin.

Lancelot and Guinevere (1/2/3/4/5) - החלף בין 2 לLancelot'sn.

The poisoned apple (1) - הרעים יכולים לכפות על שחקן שחלק מהמשלחת להצביע fail. לילה, הרעים מתעוררים ונוגעים בשחקן שחייב כעת לשים fail. אסור לשחקן לספר שנגעו בו, במידה וסיפר יש להתחיל את המשחק מהתחלה. הרעים רשאים גם לא לגעת באף אחד.

Laughs well who laughs last (1/2/3/4/5) - אם הטובים מנצחים יש לערוך משימה נוספת בה מספר חברי המשלחת שווה למספר החברה הטובים. ייתכן מצב של תיקו בין הטובים לרעים.

Of fidelity demonstration (1/2) - על כל חברי המשלחת להצביע בפומבי.

It was all an illusion (1/2/3) - המר ניצחון עבר של הטובים לכישלון.

Dark omen (1/2/3/4) - ככל שיש יותר fail במשימה כך vote track יתקדם יותר בהתאם לעודף fail. כלל זה תקף עד סוף המשחק.

The sick knight (1/2/3/4) - חבר משלחת לבחירת המנהיג מצביע קלף משימה במקומו.

Take my place! (1/2/3/4) - המנהיג בוחר שחקן שהצביע בעד המשלחת לתפוס את מקומו במשלחת. הוא אינו יכול לקחת שחקן שכבר בתוך המשלחת.

Selfish Leader (1/2/3/4/5) – מעכשיו המנהיג תמיד חייב להיות חלק מהמשלחת.

All or nothing (1/2/3) – המשימה כעת היא המשימה האחרונה בלוח ומי שמנצח בה מנצח במשחק.

וריאציה: Assassin רשאי לנסות להתנקש בMerlin רק טרם בחירת המשלחת או להישאר חבוי בתקווה שהמשלחת תיפול.

We have a new business (1/2/3) – עבור מידית למשימה הרביעית. המשחק יכול להיגמר בתיקו.

We have a new mission (1/2) – עבור מידית למשימה השלישית. המשחק יכול להיגמר בתיקו.

We have a new job (1) – עבור מידית למשימה השניה. המשחק יכול להיגמר בתיקו.

Dual in the fog (1/2/3/4) – Balini Balain מחליפים נאמנות.

Lance brings bad luck (1/2/3/4) – כל הצמדים רע-טוב שיכולים להחליף נאמנות צריכים כעת להחליף אותה.

Expedition to distant lands (1/2/3) – השתמש באופציה gain success (4 משימות מתוך 5 נדרשות להיכשל. ראה אופציות). המשימות שנכשלו עד כה נחשבות כמשימה אחת שנכשלה.

This is true leader! (1/2/3/4) – הוסף למשחק את אופציית true leader (ראה אופציות).

Change of plans (1/2/3/4) – החלף את לוח המשחק מ5 ל7 משימות (או להפך) – אם אתה במשימה הראשונה ב5 החלף למשימה הראשונה ב7, המשימה השנייה החלף לשנייה, השלישית החלף לרביעית, הרביעית ל6.

No time to talk! (1/2/3/4/5) – יש בדיוק דקה לדון במי כדאי להוציא למשלחת.. לאחר מכן אסור לדבר ואסור להחיות מחוות.

The leader is in hurry (1/2/3/4/5) – למנהיג יש בדיוק 3 דקות למצוא את הפורמולציה למשלחת הכי טובה.. ואז הצעתו מאושרת אוטומטית.

The long tail of the dragon (1/2/3/4) – אם המשלחת מאושרת, תוצאותיה נשארות חבויות עד לאחר ההצבעה לאישור המשלחת למשימה הבאה.

Rumors in the depths (1/2/3/4) – אם המשלחת מאושרת, חברי המשלחת צריכים להיות בדממה עד אשר המשלחת למשימה הבאה מאושרת.

Trapper module (1/2/3/4) – על המנהיג לבחור שחקן נוסף למשלחת, אם המשלחת מאושרת, על המנהיג לבחור חבר משלחת שהצבעת קלף המשימה שלו לא תחשב, המנהיג רשאי להסתכל על קלף המשימה של השחקן שהוציא.

Setting true the course (1/2/3/4) – רלוונטי במקרה של אופציית 2 בבחירת הקלפים. אם המשלחת מאושרת המנהיג הבא בתור צריך להשתמש בקלף Plot שהמנהיג לפניו לא עשה בו שימוש.

The final assault (1/2/3/4) – יש לעבור אל המשימה האחרונה בלוח. Assassin יכול לזהות את עצמו ולנסות להתנקש בMerlin לפני שהמשלחת מוצעת או להישאר חבוי בתקווה שהמשימה תכשל.

Test of Loyalty (2/3/4) – לאחר שכל חברי המשלחת בוחרים את קלף המשימה שלהם. המנהיג בוחר מספר. אם המספר שבחר זהים למספר fail שיש המשימה מוצלחת. אחרת המשימה נכשלת.

Xanatos Gambit (2/3/4) – במשימה זו שחקנים טובים רשאים לשים fail. המשימה עוברת אם יש fail אחד בלבד. אחרת היא נכשלת. אם המשימה דורשת בדרך כלל 2 fail היא כעת תעבור אם יהיה fail אחד או 2 fail.

Revelation (4/5) - כל אחד בוחר שחקן אחר. השחקן עם הכי הרבה קולות נאלץ לחשוף את קלף הדמות שלו. במשחקים של +7 שחקנים בלבד.

Pandemonium (2/3/4/5) - על כל השחקנים המחזיקים קלפי Plot אישיים למסור אותם לשחקן אחר.

קלפי Plot פר שחקן:

עבור 5-6 שחקנים – המנהיג נותן קלף לשחקן 1 בסיבוב

עבור 7-8 – המנהיג נותן קלף ל-2 שחקנים בסיבוב

עבור 9-10 – המנהיג נותן קלף ל-3 שחקנים בסיבוב

עבור 11-12 – המנהיג נותן קלף ל-4 שחקנים בסיבוב.

Urgency - ההצבעה שלך על אישור המשלחת כעת בעלת משקל כפול. (+5 שחקנים. שימוש מיידי).

Silenced - אינך רשאי לדבר עד למשימה הבאה. (+5 שחקנים. שימוד מיידי)

Imperial Decree - אם אתה מרגל אתה לא רשאי לשים fail (+7 שחקנים. שימוש מיידי)

Love Letter - אם אתה שחקן טוב אתה רשאי למסור קלף זה לשחקן לבחירתך. אם אתה רע אתה חייב לתת קלף זה למישהו טוב. (+7 שחקנים. שימוש מיידי)

Confinement - אינך רשאי להשתתף בהצבעה ליציאת משלחת במשימה זו. (+5 שחקנים. שימוש מיידי)

Filibuster - אתה רשאי לדרוש משלחת בהרכב שונה למשימה הנוכחית (+5 אנשים. לא שימוש מיידי)

Pariah - אינך רשאי להיות מנהיג עד סוף המשחק (+7 שחקנים)

Turn the Tide - אתה רשאי להפוך את הכיוון של מעבר המנהיגים (+5 שחקנים. לא שימוש מיידי)

Power play - אתה רשאי להחליף את עצמך עם אחד מחברי המשלחת שאושרה אם היא הוצעה על ידך או אם מדובר במשימה האחרונה בלוח (+7 שחקנים. לא שימוש מיידי).

Misinformation - הינך רשאי לבטל קלף Plot אישי של שחקן אחר. (+5 שחקנים. לא שימוש מיידי)

Kamikaze - אם אתה רע אתה רשאי לחשוף את קלף הדמות שלך ולהכשיל את המשימה אוטומטית. לא ניתן להשתמש בקלף זה אם נשארה לרעים רק משימה אחת בשביל לנצח. (+7 שחקנים. לא שימוש מיידי)

Extra Ammo - הינך רשאי להשתמש שוב בכוחו של קלף Plot אישי שהיה או כרגע ברשותך. (+7 שחקנים. שימוש מיידי)

Decoy - הינך רשאי לבחור חבר משלחת שהצבעתו במשימה לא תחשב (יש לבחור חבר משלחת לאחר שכלל השחקנים בחרו את בחירתם) (+5 שחקנים שימוש מיידי)

New Target - הינך רשאי להחליט איזו משימה לבצע כעת. (+5 שחקנים, שימוש מיידי)

Follow along behind - אם אתה לא חבר במשלחת הינך רשאי לראות את הנאמנות של אחד מהשחקנים חברי המשלחת. (+5 שחקנים, שימוש מיידי)

Leaked documents - שחקנים שמחזיקים בקלף זה רשאים להראות אחד לשני את הנאמנות שלהם. (לכל אחד צריך להיות עותק של הקלף). (+5 שחקנים, לא שימוש מיידי)

Take Extra Responsibility - השחקן שקיבל קלף זה. רשאי לקחת קלף Plot של שחקן אחר. השחקן שנגנב לו הקלף לוקח קלף חדש מראש הערימה. אם אין קלף זמין לגנוב, המחזיק בקלף זה לוקח קלף מראש חפיסת קלפי ה-Plot האישיים. (+5 שחקנים. לא שימוש מייד)

Instant Strong Leader - שחקן שקיבל קלף זה הופך למנהיג המשלחת במיד. (+5 שחקנים)

Are you the one? - מחזיק קלף זה רשאי לבחון את הנאמנות של אחד מהשחקנים שיושבים לידו (+7 שחקנים, לא שימוש מייד)

The king returns - אתה רשאי לדרוש את החלפת המנהיג (+5 שחקנים, שימוש מייד)

We found you - אתה רשאי להכריח חבר משלחת לחשוף את קלף המשימה שלו בפומבי (+5 שחקנים, שימוש מייד)

Show your true nature – אתה חייב להראות את הנאמנות שלך לשחקן לבחירתך. (+5 שחקנים, שימוש מייד)

Ambush - אתה רשאי להציץ בקלף המשימה של אחד מחברי המשלחת (+5 שחקנים, שימוש מייד)