

A vibrant, stylized illustration of a female elf with blonde hair and pointed ears. She is wearing a teal beret with a gold band and a feather, a teal top, and a red and white striped skirt. She is playing a brown violin with a bow. The background is a dark purple with glowing light trails. Several white musical notes are scattered across the bottom half of the image.

Livret de Scénarios
Solos et
Coopératifs

Scénarios Solo et Coop

Introduction

Hey aventuriers,
Vous avez entre les mains le **livret de scénarios** débloqué pendant la campagne de financement de Merl'inn, qui s'est déroulée de février à mars 2026 sur ulule. Merci à tous les participants d'avoir débloqué ce "stretch goal".

Ce livret vous permettra de renouveler vos parties grâce à **8 scénarios loufoques**, jouables en **solo** ou en **coopération** dans n'importe quel ordre.

Testés sur de nombreuses parties par **Steve** et **Adrien**, ces scénarios ont été imaginés pour vous faire découvrir de nouvelles façons d'explorer le jeu... et on s'est bien éclaté à les créer !



Comment jouer ?

Chaque scénario possède ses propres règles, objectifs et surprises... alors préparez vos chopes, vos sorts et votre sens du chaos !

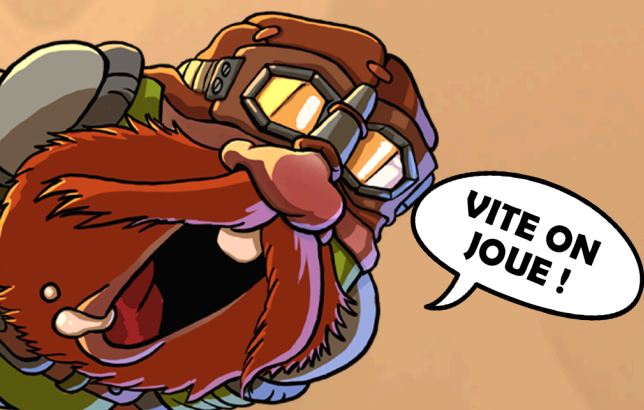
Certains scénarios sont même **exclusivement jouables en coopération**, et d'autres se jouent en **deux parties consécutives**. Bien sûr, rien n'est obligatoire : si vous manquez de temps, vous pouvez tout à fait ne jouer que **la première partie**.

Les règles du jeu de base restent identiques : chaque scénario vous indiquera précisément les **modifications à appliquer** par rapport aux règles classiques.

Scénarios en Coopération

En mode **coopération**, l'automa cherchera **toujours** à éviter de voler ou d'embêter son partenaire (sauf s'il n'a vraiment pas le choix) et se concentrera principalement sur **vous et votre allié** pour déterminer **les cibles des effets de cartes**.

Si vous ne savez pas comment **déterminer une cible** pour **un effet de carte**, appliquez-la de la manière la plus cohérente possible pour l'automa et sa stratégie.



Les Rois Gobelins

Solo et Coop

Difficulté **

Ce scénario se joue en deux parties successives contre les **Gobelins**.

Mode solo :

- Affrontez un seul adversaire **Gobelin**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Gobelins**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guilde non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.



Les gobelins se prennent tous pour des rois et se chamaillent pour des trônes imaginaires. Préparez vos cartes : ici, même les rois sont idiots !



Première Partie

Elle se joue en 4 journées.

Règles spéciales pour l'Automa du Tavernier :

- Les Gobelins commencent avec **8 points** chacun.
- Les Gobelins marquent **1** supplémentaire à chaque **Quête réalisée**.

Règles spéciales pour les joueurs :

- Lorsqu'un joueur joue une carte, le Gobelin visé perd **-1** si l'effet de la carte permet **avec succès de voler une ressource ou un aventurier, ou de coucher un aventurier**, au maximum 1 point par carte jouée.

Fin de la Partie

- Chaque joueur garde 1 **Carte** coûtant **5** ou moins et 1 **Mobilier**. Cette carte sera ajoutée à votre main de départ pour la deuxième partie et le Mobilier ajouté à votre taverne.
- Enregistrez votre score et celui des Gobelins.

Deuxième Partie

Elle se joue en 4 journées.

Règles spéciales pour l'Automa du Tavernier :

- Les Gobelins commencent cette fois avec **10 points** chacun.
- Les Gobelins gagnent **2 Aventuriers** à chaque début de journée au lieu de 1 désormais.
- **Les autres règles restent inchangées**

Conditions de Victoire

- Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Gobelins ensemble**.
- Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige des deux parties dépasse celui des Gobelins.

Ça va Barder !

Solo et Coop

Difficulté **

Ce scénario se joue en deux parties successives contre les **Bardes**.

Mode solo :

Affrontez un seul adversaire **Barde**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Bardes**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guilde non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.



Les bardes sillonnent les tavernes, observant **attentivement leurs rivaux...** avant de reprendre à leur compte leurs meilleures performances


Première Partie

Elle se joue en 4 journées.


Mise en place :

- **Retirez** du paquet Défi la carte « **Avoir moins d'Elfes** »
- **Piochez** la carte Défi « **Avoir plus d'Elfes** ». Elle devient un Défi supplémentaire et **permanent** pour toute la partie.


Règles spéciales pour l'Automa du Tavernier :

- Les Bardes tentent de résoudre **les deux Défis** à chaque journée et gagnent  supplémentaire par comparaison réussie.
- Les Bardes ne peuvent plus jouer de **carte supplémentaire** en dépensant de la malice.
- **À la place**, lorsqu'un Barde devrait jouer une carte supplémentaire, il **copie l'effet** de la dernière carte jouée par le joueur à sa gauche.

Règles spéciales pour les joueurs :

- Piocher une carte en dépensant de la  **ne compte pas** dans la limite d'une action de malice par service.

Fin de la Partie

- Chaque joueur garde 2 **Cartes** coûtant  ou moins. Ces cartes seront ajoutées à votre pioche de départ pour la deuxième partie.
- Enregistrez votre score et celui des Bardes.

Deuxième Partie

Elle se joue en 4 journées.

Mise en place supplémentaire :

- Les Bardes commencent avec un exemplaire de "**Elfe fest**" dans leur paquet.

Règles spéciales pour l'Automa du Tavernier :

- Les Bardes ne peuvent plus jouer de **carte supplémentaire** en dépensant de la malice.
- **À la place**, lorsqu'un Barde devrait jouer une carte supplémentaire, il **copie l'effet de la carte la plus puissante au marché de cartes** (en cas d'égalité de puissance jouez la carte la plus à gauche)
- **Les autres règles restent inchangées**

Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Bardes ensemble**.

Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige des deux parties dépasse celui des Bardes.

Chéri, j'ai rétréci le stock de Nains !

Solo et Coop

Difficulté **

Ce scénario se joue en deux parties successives contre les **Nainbibés**.

Mode solo :

Affrontez un seul adversaire **Nainbibés**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Nainbibés**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guilde non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.



Première Partie



Elle se joue en 4 journées.

Mise en place :

- Retirez du paquet Évènement **les deux cartes "Nainvasion"**.
- À chaque journée, il doit **toujours** y avoir au moins une **Quête** demandant des 🍷. Piochez de nouvelles quêtes jusqu'à en avoir une.
- Placez uniquement 9 🍷 dans **la réserve** en solo et 18 en coopération. (Les autres 🍷 sont rangés **dans la boîte**.)

Règles spéciales de l'Automa :

- Quand l'automa **valide une Quête** avec des 🍷, ceux-ci sont immédiatement **remis dans la boîte**.
- Les automas **remportent instantanément** la partie si un 🍷 doit être placé alors qu'il n'y en a plus dans la **réserve**.

Règles spéciales des joueurs :

- Quand un joueur réalise une quête avec des 🍷, remettez dans **la réserve** autant de 🍷 que d'🍷 défaussés. Ces 🍷 sont pris dans la **boîte de jeu**.
- Votre carte de base "Souffle du dragon" renvoie directement un 🍷 ciblé dans **la réserve** au lieu de réaliser son effet 🗡️.

Fin de la Partie

- Chaque joueur garde **2 Mobiliers** dans sa taverne.
- Enregistrez votre score et celui des Nainbibés.

Les Nainbibés refusent d'entrer tant qu'il reste trop d'Elfes dans la taverne. Question de principe !

Deuxième Partie



Elle se joue en 4 journées.

Mise en place supplémentaire :

- Placez uniquement 8 🍷 en solo dans la **réserve** et 16 🍷 en coopération.
- L'un des Automas commence avec la carte **"Ambasad'or"** dans son paquet et le second avec la carte **"Nainportequoi"**.

Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Nainbibés ensemble**.

Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige des deux parties dépasse celui des Nainbibés.



Le Royaume à Sec

Solo et Coop

Difficulté ***

Ce scénario se joue en 1 partie contre les **Déboulonneurs**.

Mode solo :

Affrontez un seul adversaire **Déboulonneur**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Déboulonneurs**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guildes non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.




Le royaume traverse une étrange époque : la collecte a disparu ! Même les gobelins commencent à compter les miettes. On appelle ça "la gestion", mais personne n'y croit vraiment.

Règles du scénario

Il se joue en 4 journées.

Mise en place :

- Retirez du paquet toutes les **Quêtes** ne donnant **pas de ressource**  en récompense.

Règles spéciales du Scénario :

- La phase de **collecte** est **ignorée** à chaque journée.
- Les **ressources**  **gagnées** lors des **Défis** et des **Quêtes** sont **doublées**.

Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Déboulonneurs ensemble**.

Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige dépasse celui des **Déboulonneurs**.



La Reine et le Bouffon

Coop uniquement

Difficulté ***

Ce scénario se joue uniquement en coopération

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Palanains**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guilde non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux **Palanains** utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.



Tandis que la Reine élabore des stratégies brillantes pour assurer la victoire du royaume, son Bouffon s'emploie à **saboter la concurrence** pour le meilleur, et surtout pour le pire !

Règles du scénario

Il se joue en 4 journées.

Choisissez un joueur qui incarnera la **Reine** :

- La **Reine** joue une partie normale.
- Elle est **la seule** à pouvoir marquer des 📄 via les **Défis** et les **Quêtes**.
- Chaque fois que la **Reine** dépense de la 📄, le **Bouffon** gagne immédiatement 1 📄.

L'autre joueur incarne le **Bouffon** :

Les 📄 qu'il marque via les **Défis** et les **Quêtes** ne lui **rapportent rien** : la **Reine** gagne à la place 1 📄 de son choix par 📄.

Le **Bouffon** dispose de pouvoirs :

- Tous ses coûts en 📄 sont réduits de 1 (minimum 1 pour chaque action).
- Il peut effectuer 2 actions de 📄 **par service**. Toutes ses actions de 📄 sont illimitées, sauf celles limitées à une fois par partie.
- Lorsqu'il dépense de l'📄, la **Reine** gagne 1 📄.
- Lorsqu'il dépense de la 📄, la **Reine** gagne 1 📄.

Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Palanains ensemble**.

Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige dépasse celui des **Palanains**.



Il y a le bon et le mauvais Chasseur

Solo et Coop

Difficulté ***

Ce scénario se joue en une partie contre les **Chasseurs**.

Mode solo :

Affrontez un seul adversaire **Chasseur**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Chasseurs**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guilde non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.



Le mauvais chasseur il fait une quête et il score direct... Le bon chasseur lui, au contraire, il fait une quête et il score directement aussi oui... mais c'est un bon chasseur quoi, c'est pas la même chose...




Règles du scénario

Elle se joue en 4 journées.

Mise en place :

- Chaque joueur commence la partie avec 3 cartes **Quêtes** en main.
- Au cours de la partie, un joueur ne peut jamais avoir plus de **3 Quêtes en main**. Si ce maximum est dépassé, les cartes excédentaires sont immédiatement défaussées.

Règles spéciales des joueurs :

- Les joueurs **peuvent uniquement réaliser les Quêtes de leur main**. Les Quêtes affichées à chaque journée sont réservées uniquement aux automas Taverniers.
- À chaque fois que vous , vous pouvez choisir de piocher **une Quête** ou **une carte** de votre paquet.
- L'Action de Malice   devient illimitée.
- Lorsque vous **jouez une carte** avec un effet « **Échangez** des aventuriers ou des ressources », vous pouvez échanger l'une de vos Quêtes avec celles affichées pour la journée, ou avec votre binôme si vous jouez en coopération.

Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Chasseurs ensemble**.

Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige dépasse celui des Chasseurs.



Dom'MAGEs collatéraux

Solo et Coop

Difficulté ***

Ce scénario se joue en une partie contre les **Mages**.

Mode solo :

Affrontez un seul adversaire **Mage**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires Mages**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guilde non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.



Règles du scénario

Il se joue en 3 journées.

Mise en place :

- Les Mages retirent la carte "**Sans elfe fort**" de leur paquet de départ.
- Chaque joueur commence avec un **Mobilier "Autel de mana"** dans sa taverne.

Règles spéciales du Scénario :

- Les cartes achetées au marché sont à **usage unique** : une fois achetées, appliquez immédiatement leur effet, marquez les 🗑️, puis défaussez la carte. **Elle ne va pas dans votre paquet.**
- Tous les **coûts de** 📉 des joueurs sont réduits de 1, avec un minimum de 1.
- Chaque joueur peut, **une fois par partie**, remplacer les cartes du marché.



Les **Mages** lancent des sorts en criant des mots compliqués. En théorie, ça ne devrait pas marcher. En pratique, ça marche... mais personne ne sait pourquoi. À vous d'essayer !



Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les Mages ensemble.**

Les joueurs **remportent la partie** si leur total dépasse celui des **Mages**.



Quêtons pour un champion

Solo et Coop

Difficulté ***

Ce scénario se joue en une partie contre les **C'Orcsaires**.

Mode solo :

Affrontez un seul adversaire **C'Orcsaire**.

Mode coop

- Affrontez **deux adversaires C'Orcsaires**.
- Le deuxième adversaire utilise une carte de guildes non utilisée, choisie au hasard.
- Les deux adversaires utilisent **la même carte Automa** mais possèdent chacun leur taverne.

C'est la Quête noire ?



Ici, les quêtes ne restent jamais longtemps en place. Que le meilleur pillard gagne la chope d'or !

Règles du scénario

Elle se joue en 4 journées.

Mise en place :

- Il doit toujours y avoir 3 **Quêtes** visibles pour tous les joueurs et les automas. Lorsqu'une **Quête** est accomplie, elle est immédiatement remplacée.

Règles spéciales :

- Vous pouvez valider des **Quêtes** en défaussant des aventuriers à la **fin de chacun de vos services**. L'Automa peut également le faire.

La structure de la journée reste identique, mais ignorez le point B de l'étape III. **Défis et quêtes.**




Conditions de Victoire

Additionnez les scores de chaque camp séparément : **les joueurs ensemble, les C'Orcsaires ensemble.**

Les joueurs **remportent la partie** si leur total de points de prestige dépasse celui des **C'Orcsaires**.





Apparemment, ils prévoient un autre jeu en 2027 ! À suivre !



À bientôt !



Merci d'avoir joué !

Le jeu du Nain !

Règles :
Ne regarde pas le Nain

