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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Les Chevaliers de la Table Ronde
Serge Laget & Bruno Cathala
Règles du Jeu
Joueurs : 3-9
Age : 10+
Durée : 60-90 minutes
DAYS OF WONDER

Tandis qu'une hirondelle égarée survole la lande anglaise, les forces du Mal se regroupent autour de Camelot - Le Chevalier Noir aurait été aperçu au sommet d'une crête désolée ; Morgane, manipulatrice comme à son habitude, trame de toujours plus sombres complots ; Des compagnies entières de Saxons seraient en marche ; et déjà le bruit des bois abattus pour les Engins de Siège résonne dans la forêt. Plus inquiétant encore, Lancelot semble avoir disparu, Excalibur être perdue à jamais…

Jeune écuyer nouvellement équipé, saurez-vous prêter serment - et main forte - à vos frères Chevaliers de la Table Ronde ? Votre cœur est-il suffisamment pur, vos intentions suffisamment nobles, pour vous sacrifier au bien commun ? Ou succomberez-vous plutôt aux avances des Ténèbres et à leurs promesses d'un pouvoir solitaire sans égal ?

Préambule

Dans la plupart des jeux de plateau, les joueurs sont en compétition, chacun essayant de gagner la partie aux dépens des autres. Mais Les Chevaliers de la Table Ronde n'est pas une aventure ordinaire ! Ici, c'est en collaboration avec vos compagnons d'armes, tous incarnant de valeureux et nobles Chevaliers, que vous allez lutter ensemble pour votre survie… contre le jeu lui-même !

Pareille mission est en apparence fort simple : une escouade de nobles et preux Chevaliers comme la vôtre devrait se jouer d'un tel défi comme d'un simple jeu d'enfants, n'est-ce pas ? Rien n'est en fait moins sûr…

Car votre tâche risque d'être singulièrement compliquée par la présence, toujours possible, jamais certaine, d'un traître infiltré en votre sein, attendant patiemment son heure pour frapper au pire moment et semer ainsi troubles et dévastations sur votre groupe affaibli. Et dire que la victoire semblait si proche…

Mais assez parlé : Revêtez votre armure, enfourchez votre fidèle destrier, et galopez de par les landes désolées pour nous rejoindre à Camelot !

Bruno Cathala & Serge Laget

— Avril 2005

Contenu de la Boîte

- 1 plateau de jeu principal représentant Camelot et ses environs
- 3 plateaux de Quêtes annexes, imprimés double face (le Saint Graal, Lancelot & le Dragon et Excalibur)
- 16 Épées de la Table Ronde, blanches d'un côté et noires de l'autre
- 168 cartes de personnages, d'évènements et d'Allégeance, dont :

- 7 Blasons (1 par Chevalier)
- 7 dés standard (1 par Chevalier)
- 1 dé à 8 faces pour les Engins de Siège
- 1 livret de règles et le Grand Livre des Quêtes (livret de référence)
- 1 code d'accès à nos jeux en ligne, situé au dos de ces règles
- 30 figurines et miniatures, dont :
  - 3 Reliques miniatures
  - 4 figurines de Saxons et de Pictes
  - 12 Engins de Siège miniatures
  - 7 Chevaliers

Camelot et ses environs

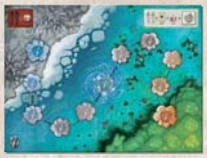
Quête du Saint Graal

Quête de Lancelot et du Dragon

7 Blasons

16 épées

Quête d'Excalibur



7 dés standard

1 dé à 8 faces

12 Engins de Siège

Armure de Lancelot

Le Saint Graal

Excalibur

4 Pictes

4 Saxons

Le Roi Arthur

Sire Gauvain

Sire Galahad

Sire Kay

Sire Palomides

Sire Perceval

Sire Tristan

Découverte du Matériel

La boîte des Chevaliers de la Table Ronde contenant un grand nombre d'éléments de jeu, il est préférable de se familiariser rapidement avec les plus importants d'entre eux. Nous vous suggérons donc de fournir les explications suivantes à tout nouveau joueur se joignant à votre groupe, de façon idéale lors de la mise en place du jeu.

Cartes

Il existe trois principaux types de cartes dans Les Chevaliers de la Table Ronde :

Les cartes d'Allégeance, distribuées en début de partie, déterminent l'allégeance de chacun des joueurs - en faveur de Camelot et de l'ensemble des Chevaliers du groupe lorsque la carte est Loyal ; en faveur des Forces du Mal si la carte est celle du Félon.

Les cartes Blanches, reconnaissables à leur dos et bordure de couleur blanche, représentent une variété d'évènements ou de personnages favorables aux Chevaliers loyaux. Ces cartes sont **Standard**, ou plus rarement **Spéciales** pour les plus puissantes d'entre elles, et reconnaissables à leur symbole.

Les cartes Noires, reconnaissables à leur dos et bordure de couleur noire, sont quant à elles systématiquement porteuses de mauvaises nouvelles pour les Chevaliers. Ici aussi, les cartes **Standard** sont plus fréquentes et généralement moins dangereuses que les cartes **Spéciales**. Ces dernières sont reconnaissables à leur symbole.

Dos d'une carte d'Allégeance

Un Chevalier Loyal

Le Félon

Dos d'une carte Blanche

Carte Blanche Standard

Carte Blanche Spéciale

Dos d'une carte Noire

Carte Noire Standard

Carte Noire Spéciale

Symbole des cartes Blanches Spéciales

Symbole des cartes Noires Spéciales

Blasons

Chaque Chevalier possède un Blason qui lui est propre. Véritable fiche de personnage, ce Blason tient lieu de feuille de route pour le joueur tout au long de la partie.

Systématiquement tourné Chevalier face visible en début de partie, c'est là qu'est placé le dé matérialisant les Points de Bravoure du Chevalier et qu'est stockée toute relique gagnée au cours d'une Quête. C'est également sous ce Blason qu'est glissée, face cachée, la carte d'Allégeance du Chevalier en début de partie.

Chaque Blason décrit également le pouvoir spécifique de chacun des Chevaliers. Ceux-ci sont également repris en annexe 1 du Grand Livre des Quêtes.

La face opposée du Blason de chaque Chevalier représente celui-ci en tant que traître, une fois démasqué, s'il s'avérait être le Félon, et décrit les mécanismes de jeu qu'il utiliserait alors.

Quêtes

Dans Les Chevaliers de la Table Ronde, les différents plateaux de jeu (plateau principal et plateaux annexes) représentent les différents lieux à visiter au cours des Quêtes qui forment l'essence même du jeu.

Chacune de ces Quêtes possède :

- **Un nom et un symbole propre à cette Quête**, utilisé pour désigner celle-ci sur les cartes et autres éléments de jeu ;
- **Une illustration du lieu où se déroule la Quête** et, le cas échéant, du ou des opposants que les Chevaliers devront affronter ;
- **Des emplacements où déposer les cartes Blanches ou Noires** liées à cette Quête, le cas échéant ;
- **Un ou plusieurs emplacements pour le(s) Chevalier(s) visitant cette Quête**, suivant que la Quête est une Quête Solitaire ou de Groupe ;
- **Deux cartouches de Pictogrammes** indiquant les bénéfices que procure une victoire et les conséquences d'une défaite.

À chaque Quête sont généralement également rattachées une ou plusieurs cartes Noires ou Actions Maléfiques favorisant les forces du Mal, et une ou plusieurs cartes Blanches ou Actions Héroïques faisant avancer la cause des Chevaliers.

Pour une description complète de chacune des Quêtes, consultez le Grand Livre des Quêtes.

Reliques

Certaines Quêtes accueillent de puissantes Reliques, qui deviennent la propriété du courageux Chevalier qui mène la Quête à son terme. Ces Reliques apportent souvent une aide précieuse sur le chemin de la victoire.

Ces Reliques - et les Quêtes qui leur sont attachées - sont :

- **Excalibur,** épée de légende, dans la Quête d'Excalibur ;
- **Le Saint Graal,** dans la Quête du même nom ;
- et **l'Armure de Lancelot,** dans la Quête de Lancelot.

Si vous gagnez une de ces Quêtes, vous recevez immédiatement la Relique correspondante. Placez-la à l'emplacement prévu à cet effet sur votre Blason pour bénéficier du pouvoir indiqué.

Si par malheur une Quête contenant une Relique venait à échouer, la Relique serait par contre perdue à jamais, et placée hors d'atteinte des joueurs, dans la boîte du jeu.

Épées de la Table Ronde

Les 16 Épées, blanches d'un coté, noires de l'autre, sont progressivement placées sur la Table Ronde tout au long de la partie, au gré des Quêtes gagnées ou perdues. Elles symbolisent la progression des Chevaliers (face blanche visible) et des forces du Mal (face noire visible). En fin de partie, le nombre et la couleur des Épées ainsi posées déterminent la victoire ou l'échec de chacun.

But du Jeu

Dans Les Chevaliers de la Table Ronde, les joueurs forment une compagnie de Chevaliers, la célèbre Table Ronde. Tandis qu'ils s'efforcent avec noblesse et courage de défendre Camelot et d'effectuer les Quêtes nécessaires à la victoire ultime du bien, les forces du Mal sont également à l'œuvre, intriguant et complotant.

La victoire ou la défaite dépendra de la réussite ou de l'échec des différentes Quêtes poursuivies par les Chevaliers. Au nombre de ces Quêtes figurent une Quête pour retrouver Excalibur, la fameuse Quête du Saint Graal, une Quête pour retrouver l'Armure de Lancelot, une Quête pour terrasser le Dragon, des Tournois contre le Chevalier Noir et d'incessantes Guerres contre les Pictes et les Saxons...

Chaque Quête offre un défi différent, avec des enjeux divers - avantages pour les joueurs en cas de réussite, conséquences néfastes en cas d'échec. La fin d'une Quête amène le plus souvent une ou plusieurs nouvelles Épées à la Table Ronde. Ces Épées sont placées côté blanc en cas de succès des Chevaliers, côté noir en cas d'échec face aux forces maléfiques.

La partie se termine prématurément par un triomphe des forces du Mal si :

- **12 Engins de Siège encerclent Camelot**
- **plus rarement, dès qu'une 7ème Épée noire est déposée la Table ronde ;**
- **ou enfin si tous les Chevaliers - Félon excepté - en viennent à mourir.**

Sinon, la partie se termine immédiatement après la première action amenant une 12ème Épée sur la Table Ronde. La victoire ou défaite est alors déterminée par la couleur majoritaire des Épées placées sur la Table Ronde.

Le Félon - s'il y en a un (il n'y a qu'une carte Félon, qui peut ou non avoir été mise en jeu lors de la distribution des cartes d'Allégeance) - gagne si les Chevaliers perdent, et vice-versa.

Mise en place

Dépliez le plateau principal de Camelot et placez-le au centre de la table 1. Détachez les Quêtes d'Excalibur, du Saint Graal et de Lancelot & le Dragon, puis placez-les à côté du plateau principal comme indiqué 2. La Quête de Lancelot & le Dragon est placée avec Lancelot face visible.

Nous vous recommando
aux joueurs les différe
lors de leur n

Placez ensuite les miniatures d'Excalibur, du Saint Graal et l'Armure de Lancelot sur les emplacements qui leur sont réservés sur ces Quêtes 3. Placez les 12 Engins de Siège, les 4 Saxons, les 4 Pictes et 16 Épées double face en réserve à côté du plateau de jeu 4.

Distribuez au hasard un Blason à chacun des joueurs. Chaque joueur prend connaissance de son Chevalier et annonce à tous son nom et son pouvoir spécifique. Chacun place son Blason face visible devant lui 5. et pose un dé à six faces, face 4 visible, sur l'emplacement réservé à cet effet. Ce dé indiquera, tout au long de la partie, les Points de Bravoure du Chevalier.

Placez les figurines des joueurs sur leur fauteuil respectif à la Table Ronde 6, où ils se trouvent tous rassemblés au début du jeu.

Séparez les cartes en 3 pioches distinctes (cartes Blanches, cartes Noires, cartes d'Allégeance). Mélangez les cartes Noires pour former une pioche, que vous poserez sur l'emplacement qui lui est réservé en face de Camelot 7.

Cherchez dans les cartes Blanches autant de cartes Merlin qu'il y a de joueurs, et distribuez-en une par joueur, puis mélangez les cartes Blanches restantes (y compris les cartes Merlin excédentaires). Distribuez 5 de ces cartes à chaque joueur puis formez avec les cartes Blanches restantes une pioche que vous placez en face de Camelot 8 sur l'emplacement prévu à cet effet.

Mélangez les 8 cartes d'Allégeance et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur 9. Pour une partie à 3 joueurs, veuillez consulter préalablement le paragraphe "Trois Chevaliers Intrépides !" p.19. Chacun prend secrètement connaissance de sa carte et la repose face cachée devant lui, partiellement sous son Blason, à l'emplacement prévu à cet effet. Cette carte restera secrète jusqu'à ce que son propriétaire soit éventuellement accusé de félonie. Les cartes d'Allégeance non distribuées sont replacées face cachée dans la boîte, sans les regarder.

Note importante

Au cours de la partie, chaque fois que des cartes Blanches ou Noires seront défaussées, elles le seront face cachée. Dès lors, et afin de pouvoir distinguer facilement les pioches des piles de défausse, il est recommandé de placer systématiquement les défausses en dehors du plateau de jeu, tandis que les pioches sont placées aux portes de Camelot 10.

ns de brièvement décrire
nts composants du jeu
nise en place.

La partie commence

Au tout début de la partie, chaque joueur choisit une carte Blanche de sa main et la pose, face visible, sur la Table Ronde. Les joueurs débattent ensuite pour se répartir ces cartes au mieux de leur intérêt commun.

Un ou plusieurs Chevaliers peuvent se porter volontaires pour ne prendre aucune de ces cartes, afin de permettre à d'autres compagnons d'en prendre plusieurs. Si les joueurs ne réussissent pas à s'entendre sur la répartition de ces cartes, elles sont redistribuées à chacun de façon aléatoire.

La partie peut désormais commencer...

Recommandations pour une première partie

Ce jeu est différent, réellement différent ! Vous allez à la fois jouer contre le jeu et l'aider à vous battre. Si les mécanismes du jeu sont assez simples, les conséquences de chacun de vos actes peuvent être complexes.

Il est ainsi suggéré, à moins que votre groupe ne soit constitué que de joueurs expérimentés ayant tous préalablement lu les règles, de faire votre première partie sans inclure de Félon. Cela diminuera certes l'appréhension (et le plaisir !) d'un coup de poignard judicieusement placé, mais donnera à chacun l'opportunité de saisir les tenants et aboutissants du jeu dans une relative sérénité.

Pour procéder de la sorte, retirez du jeu la carte Félon et utilisez uniquement les cartes d'Allégeance « Loyal », face visible, comme aide-mémoire de vos conditions de victoire.

Cela vous permettra de maîtriser rapidement les mécanismes du jeu et de vous familiariser avec les pouvoirs des Chevaliers, ainsi qu'avec les Quêtes, événements et personnages que vous aurez à affronter.

L'épaisseur du livret de règle peut intimider au premier abord, mais il n'y a nul lieu de s'en inquiéter. Une fois le matériel découvert et le jeu mis en place, il vous suffit d'acquérir une vision d'ensemble de la structure du tour de jeu, telle que résumée sur votre Blason de Chevalier. Vous découvrirez le reste du jeu en jouant, en vous référant au Grand Livre des Quêtes lorsque vous découvrirez une nouvelle Quête, et occasionnellement au descriptif des cartes en annexe si le texte venait à soulever une question.

Après avoir joué une ou deux parties de la sorte, introduisez à nouveau la carte Félon pour vous délecter dans un nouveau monde tout en demi-teintes !! Mais n'oubliez jamais que désormais, l'un des vôtres attend peut-être son heure pour trahir et anéantir votre compagnie de preux Chevaliers..., un Chevalier qui, hélas, connaît maintenant tous les secrets du royaume aussi bien que vous !

Un mot sur la collaboration

La victoire va dépendre de la capacité de chacun à faire, tout au long de la partie, les meilleurs choix individuels pour l'intérêt général. En fonction de son pouvoir spécifique et des cartes qu'il a en main, chaque Chevalier devra faire des choix, pas toujours évidents, sur les actions à effectuer et les Quêtes à réaliser. Souvent, la victoire ne pourra être obtenue qu'en collaborant de façon à utiliser au mieux les spécificités de chacun.

Il est cependant nécessaire d'observer un minimum de règles en ce qui concerne la communication entre les Chevaliers.

Il est possible de faire librement des déclarations d'intention (« J'ai entendu dire que ces ‹censuré› de Saxons se sont à nouveau mis en marche... je m'en vais les affronter !! »). On peut discuter ouvertement de ses ressources (« Mes hommes de main sont puissants et prêts au combat ») et capacités (« Quel est ce Chevalier Noir ridicule de l'autre côté du pont ?? ») pour autant que ces informations restent générales et ne divulguent aucun renseignement spécifique. Il est en particulier strictement interdit, tout au long du jeu, de discuter de façon explicite au sujet de la valeur des cartes ou des mécanismes du jeu (« J'ai déjà trois Graals, laissez-moi prendre celui-là » ou « Je t'échange 3 cartes Combat de valeur 2 contre une carte Combat de valeur 5 »). Un dernier point : Les Chevaliers sont aussi fiers qu'ils sont nobles. Chacun prend ses décisions en son âme et conscience, et nul n'a à se plier aux souhaits ou menaces de ses camarades. Un Chevalier peut toujours mentir (sur ses intentions, actions ou ressources), **mais ne peut jamais tricher.**

Tour de Jeu

Premier joueur

Comme il convient à un monarque de son rang, le joueur incarnant le Roi Arthur débute la partie. Si Arthur n'est pas en jeu, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Ordre du tour

Chaque joueur joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que :

- la partie soit perdue prématurément,
- **ou** qu'une 12ème Épée soit placée à la Table Ronde, auquel cas c'est la couleur des Épées majoritaires qui décide du camp gagnant.

Les 2 Phases de jeu

Le tour d'un joueur est constitué de deux phases, les conditions de fin de partie étant vérifiées à la fin de chacune d'elles.

Dans la première phase, appelée la Progression du Mal, le joueur doit choisir entre 3 possibilités, toutes néfastes, chacune d'elles favorisant la progression des forces maléfiques.

Au cours de la seconde phase, dite d'Action Héroïque, le Chevalier tente de faire progresser sa cause en réalisant une (et parfois plus) des 5 Actions Héroïques à sa disposition.

Structure du tour de jeu

Le tour de jeu est articulé autour de deux phases successives :

• PROGRESSION DU MAL - Au cours de cette phase, vous DEVEZ choisir l'une des trois actions suivantes :

a. Piocher la première carte de la pioche Noire, la lire, et appliquer son effet (voir piocher une carte Noire - p 10)

b. Ajouter un Engin de Siège autour de Camelot (p 12)

c. Ou perdre un Point de Bravoure (p 12)

Une fois votre choix effectué, vérifiez qu'aucune des conditions de fin de partie n'est remplie avant de passer à la phase 2.

• ACTION HÉROÏQUE - Pendant cette phase, vous DEVEZ maintenant réaliser l'une des 5 Actions Héroïques suivantes :

a. Vous déplacer vers une autre Quête (voir Se Déplacer - p 12)

b. Réaliser l'action spécifique du lieu où vous vous trouvez (voir Agir en Héros - p 13 à 15)

c. Jouer une carte Blanche Spéciale (p 16)

d. Vous soigner (p 16)

e. Accuser un autre Chevalier de traîtrise (voir Porter une accusation - p 16)

Une fois l'Action Héroïque de votre choix accomplie, vérifiez qu'aucune des conditions de fin de partie (p 18) n'est remplie avant de passer au tour du joueur suivant.

Pendant la Progression du Mal et la phase d'Action Héroïque, les joueurs ont tout intérêt à discuter, en respectant néanmoins les règles exposées dans la section « Un mot sur la collaboration » p 8. Le Chevalier dont c'est le tour garde toujours le dernier mot et décide de ses choix en son âme et conscience.

1. Progression du Mal

Le mal progresse au début du tour de chaque joueur. Le joueur doit faire un choix difficile entre 3 possibilités, toutes défavorables car toutes destinées à faciliter la progression des forces du Mal dans leur campagne contre Camelot et les Chevaliers. L'une d'entre elles DOIT cependant être privilégiée ; de 3 maux, il faut donc choisir le moindre.

a. Piocher une carte Noire

Lorsque le joueur choisit de piocher une carte Noire, il prend la première carte de la pioche Noire, la lit à voix haute, puis applique son effet. Si nécessaire, il se réfère aux détails des effets de cette carte, en annexe 2 du Grand Livre des Quêtes.

Notez que les cartes Chevalier Noir et Lancelot/Dragon peuvent être jouées face cachée, si vous le souhaitez, comme indiqué sur leur texte. Dans ce cas, vous devrez bien sûr taire leur valeur numérique à vos compagnons de jeu.

Lorsque la pioche est épuisée, toutes les cartes de la défausse sont mélangées pour constituer une nouvelle pioche Noire. Simultanément, la pioche et la défausse Blanche sont remélangées pour constituer une nouvelle pioche Blanche.

Le pouvoir spécifique de SIRE PERCEVAL lui permet de prendre connaissance de la première carte de la pioche Noire avant de choisir l'une des trois possibilités pour la Progression du Mal. La carte, si non-jouée, est reposée face cachée sur la pioche Noire.

Note Importante

Pendant la partie, chaque fois qu'une pioche (Noire ou Blanche) sera épuisée, il vous faudra remélanger les deux pioches et défausses correspondantes afin de reconstituer deux nouvelles pioches, et cela même si l'autre pioche était loin d'être épuisée. De la sorte, les cartes Blanches et Noires sont toujours recyclées au même moment, indépendamment du rythme auquel elles sont tirées.

Cartes Noires Spéciales

Si la carte piochée est une carte Spéciale :

Symbole des cartes Noires Spéciales

Brocéliande

Désolation

Guenièvre

Brumes d'Avalon

Mordred

Morgane (x5)

Viviane

son texte est lu à haute voix.

Ses effets sont immédiatement appliqués, sauf si les Chevaliers choisissent d'annuler l'effet de cette carte en défaussant collectivement 3 cartes Merlin.

Attention : Seules les cartes Noires Spéciales peuvent être contrées de cette manière, et uniquement au moment où elles entrent en jeu. Un tel contre ne peut jamais être appliqué de manière rétroactive. Ainsi, si Viviane ou Brocéliande entre en jeu et que les joueurs n'ont pas 3 cartes Merlin pour contrer leur apparition, son effet persistera jusqu'en fin de la partie, même si 3 Merlins venaient à être rassemblés plus tard.

Note Importante

Tout au long de la partie, toute carte jouée et défaussée ou écartée doit l'être face cachée. Les cartes jouées sur les différentes Quêtes sont quant à elles jouées face visible sauf contre-indication explicite.

La carte piochée, et les 3 cartes Merlin le cas échéant, sont ensuite défaussées face cachée dans leur défausse respective.

Cartes Noires Standard

Lorsque la carte Noire piochée est une carte Standard :

Chevalier Noir

Désespoir

Excalibur

Lancelot & Dragon

Mercenaires

Pictes

Saxons

la carte est jouée sur la Quête correspondante, indiquée par l'icône figurant sur la carte.

À la différence des cartes Noires Spéciales, ces cartes ne peuvent pas être contrées par des cartes Merlin lors de leur entrée en jeu.

Les effets des cartes Mercenaires sont appliqués en ajoutant une figurine de guerrier soit côté guerre contre les Saxons, soit côté guerre contre les Pictes, au choix du joueur qui a pioché la carte.

Les cartes Lancelot/Dragon sont placées sur la Quête en cours au moment où elles arrivent en jeu (Lancelot au début du jeu, puis Dragon après que la Quête Lancelot a été terminée).

Lorsque la carte Noire est une carte de Combat avec une valeur numérique (Lancelot/Dragon ou Chevalier Noir), le joueur peut choisir de la placer sur la Quête correspondante face cachée au lieu de la déposer sur cette Quête face visible. Cela a pour conséquence de cacher la valeur numérique de la carte aux autres joueurs, ce qui peut valoir quelques regards suspicieux mais permet au joueur de piocher immédiatement la première carte du sommet de la pioche Blanche pour l'ajouter à sa main.

Sur la Quête de Lancelot on considère le chiffre a gauche

Sur la Quête du Dragon on considère le chiffre a Droite

Dans le cas où la carte piochée désigne une Quête qui n'est plus en jeu (les Quêtes Excalibur, Graal, Lancelot/Dragon sont retournées ou retirées du jeu une fois terminées), un Engin de Siège est immédiatement ajouté autour de Camelot; la carte piochée est alors défaussée sur la pile de défausse (et non sur le dessin de la carte sur le plateau de jeu, celui-ci étant juste là pour vous rappeler que cette carte rajoute désormais un Engin de Siège à Camelot).

Si la carte Noire tirée est :

- une carte Chevalier Noir ou Lancelot/Dragon qui remplit le dernier emplacement de cartes Noires libre sur la Quête correspondante ;
- ou la carte Excalibur qui manquait pour faire sombrer Excalibur dans l'oubli en l'amenant sur les berges de la rivière du côté des forces du Mal ;
- ou la carte Désolation ou Désespoir qui manquait pour recouvrir l'ensemble de la Quête du Saint Graal de cartes Noires ;
- ou encore une carte Pictes, Saxons ou Mercenaires conduisant à la dépose d'une 4ème figurine de guerriers sur cette guerre ;

alors la Quête correspondante se termine immédiatement. Vérifiez dans le Grand Livre des Quêtes si la Quête est gagnée ou perdue, puis appliquez les récompenses ou pertes correspondantes, comme indiqué par la cartouche de Pictogrammes correspondante.

b. Ajouter un Engin de Siège autour de Camelot

Engin de Siège

Prenez un Engin de Siège dans la réserve et placez-le sur un emplacement libre autour de Camelot.

S'il s'agit du 12ème Engin de Siège, la partie prend fin immédiatement par une défaite des Chevaliers (et une victoire du Félon, s'il y en a un.)

c. Perdre un Point de Bravoure

Un Chevalier peut toujours offrir son propre corps en rempart contre les forces du Mal.

Perdez un Point de Bravoure, et tournez le dé matérialisant vos Points de Bravoure (le dé à 6 faces présent sur votre Blason) sur la face indiquant la valeur immédiatement inférieure.

Le nombre de Points de Bravoure d'un Chevalier ne peut jamais descendre au-dessous de 0, ni monter au-dessus de 6.

Note Importante

Même mort, un Chevalier ne doit JAMAIS révéler son allégeance avant la fin de la partie. Même tombé au champ de bataille, vous remporterez une victoire à titre posthume si votre camp (les Chevaliers si Loyal, les forces du Mal si Félon) gagne la partie ultérieurement.

Si vous tombez à 0 Points de Bravoure (en raison d'un sacrifice généreux ou pour toute autre raison au cours de la partie), vous passez immédiatement de vie à trépas et quittez la partie. Tout ce que vous possédiez est perdu. Si elles étaient vôtres, Excalibur et l'Armure de Lancelot sont retirées du jeu. Vos cartes Blanches rejoignent la pile de défausse.

Le Saint Graal

Seul le Saint Graal peut vous tirer d'un tel mauvais pas. En effet, si celui-ci a déjà été récupéré par un Chevalier, et que son propriétaire l'accepte, il vous sera possible de boire à sa coupe dans un ultime sursaut. Le Saint Graal redonne ses 4 Points de Bravoure initiaux à quiconque y trempe ses lèvres, mais disparaît immédiatement après et n'est donc utilisable qu'une seule fois dans la partie, avant d'être retiré du jeu. Notez qu'il vous est possible d'utiliser le Saint Graal pour votre propre bénéfice, si vous en êtes le propriétaire, et ce même si vous veniez de tomber à zéro Point de Bravoure.

2. Actions héroïques

Si vous avez survécu à votre action maléfique durant la Progression du Mal, vous devez désormais accomplir une Action Héroïque parmi les cinq suivantes :

- **vous déplacer - p 12 ;**
- **agir en héros sur la Quête sur laquelle vous vous trouvez - p 13-15 ;**
- **jouer une carte Blanche Spéciale - p 16 ;**
- **vous soigner - p 16 ;**
- **ou accuser un autre Chevalier de félonie - p 16.**

Rappelez-vous qu'au cours de cette phase de jeu, vous DEVEZ faire une action. Cela signifie que si vous êtes dans l'incapacité d'accomplir l'Action Héroïque spécifique au lieu sur lequel vous vous trouvez, vous devez soit vous soigner, soit jouer une carte Blanche Spéciale, soit accuser un autre Chevalier. Si aucune de ces options ne vous convient, vous devez vous déplacer, même si vous auriez préféré rester sur la Quête où vous vous trouviez.

a. Se déplacer

Les territoires qui entourent Camelot sont sauvages, sombres et désolés. Bien des dangers y guettent le voyageur imprudent, et se déplacer est donc une Action Héroïque en soi.

Pour voyager, déplacez votre figurine de Chevalier vers la destination de votre choix. La distance parcourue et la position de votre destination vis-à-vis de votre Quête d'origine sont sans importance, chaque déplacement d'une Quête vers une autre nécessitant une et une seule action de déplacement.

Si vous jouez **SIRE TRISTAN** et que vous étiez à Camelot au tour précédent, votre pouvoir spécifique vous permet de partir vers une autre Quête sans utiliser une précieuse Action Héroïque pour vous déplacer. Ce pouvoir n'est valable qu'à votre seul départ de Camelot.

La seule exception à cette règle de déplacement est Camelot, qui est subdivisé en deux lieux - les contreforts du château, au pied duquel résident les Engins de Siège, et la Table Ronde à proprement parler, dans l'enceinte de Camelot - entre lesquels vous pouvez toujours vous déplacer librement, sans utiliser d'Action de déplacement.

Certaines des Quêtes (Lancelot & le Dragon, le Chevalier Noir) sont des Quêtes solitaires, où ne peut se trouver qu'un seul Chevalier à la fois. Vous ne pouvez donc vous déplacer sur une Quête Solitaire que si aucun autre Chevalier ne s'y trouve déjà.

b. Agir en héros sur une Quête spécifique

À chaque Quête correspondent une ou plusieurs Actions Héroïques spécifiques, uniques à cette Quête. Généralement, ces actions aident à faire progresser la Quête vers une issue favorable aux Chevaliers. Vous ne pouvez entreprendre une pareille Action Héroïque que lorsque votre Chevalier se trouve sur la Quête correspondante.

Si, suite à une Action Héroïque, une Quête est menée à son terme, alors :

- Tous les Chevaliers présents sur cette Quête sont automatiquement déplacés (sans aucun coût) sur la Table Ronde dans l'enceinte de Camelot ;
- Les conséquences bénéfiques ou néfastes de la Quête sont immédiatement appliquées, suivant que la Quête a réussi ou échoué, comme indiqué dans le paragraphe correspondant du Grand Livre des Quêtes ;
- Et toutes les cartes jouées jusqu'alors sur la Quête sont défaussées sur leur pile de défausse respective. Le cas échéant, les figurines de Saxons ou de Pictes sont remises en réserve.

Les actions spécifiques aux différentes Quêtes sont :

Camelot & la Table Ronde

Camelot est une Quête offrant deux Actions Héroïques distinctes, respectivement liées à la Table Ronde et à la zone de Siège.

Le Chevalier présent sur Camelot a donc le choix entre :

- piocher 2 cartes Blanches ;
- OU combattre un Engin de Siège.

Piocher des cartes Blanches

Si vous piochez des cartes Blanches, prenez simplement les deux premières cartes de la pioche Blanche et ajoutez-les à votre main.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main, mais un Chevalier en ayant déjà 12 ou plus dans sa main ne peut pas choisir de piocher de nouvelles cartes à la Table Ronde. Il est alors contraint de choisir une autre Action Héroïque.

Combattre un Engin de Siège

Pour combattre un Engin de Siège, choisissez dans votre main autant de cartes Combat que vous le souhaitez et posez-les face visible sur la table. Lancez ensuite le dé à 8 faces :

- **Si la somme de la valeur de vos cartes Combat est supérieure au résultat du dé,** vous gagnez le combat. Retirez un Engin de Siège du plateau et placez-le dans la réserve, puis défaussez les cartes jouées.

- **Si la somme de la valeur de vos cartes Combat est inférieure ou égale au résultat du dé**, vous perdez 1 Point de Bravoure ; tournez le dé indiquant vos Points de Bravoure (le dé à 6 faces présent sur votre Blason) sur la face immédiatement inférieure. Si vous tombez ainsi à 0, vous trépassez (voir perdre un Point de Bravoure, précédemment). Défaussez les cartes jouées.

Note Importante

Rappelez-vous qu'à tout moment de la partie, si la pioche Blanche est épuisée, vous devez mélanger les cartes Blanches de la défausse pour former une nouvelle pioche Blanche, et simultanément mélanger la pioche et la défausse Noire pour reconstituer une nouvelle pioche Noire.

Si vous jouez le rôle de **SIRE GAUVIN**, votre pouvoir spécifique vous permet de piocher 3 cartes Blanches au lieu de 2 lors de cette Action Héroïque. Vous restez néanmoins sujet à la condition de ne pas déjà avoir en main plus de 12 cartes Blanches.

Le Chevalier Noir, Lancelot et le Dragon

Le tournoi contre le Chevalier Noir, la Quête de Lancelot et celle du Dragon sont des Quêtes de Combat.

Quand vous êtes sur une Quête de Combat, vous pouvez choisir comme Action Héroïque de jouer une (et une seule) carte de Combat Blanche sur un des emplacements de carte Blanche encore vides sur cette Quête.

CHEVALIER NOIR

La carte que vous jouez doit contribuer à constituer progressivement une combinaison de cartes spécifiques (2 paires de valeurs distinctes contre le Chevalier Noir, 1 full - c'est-à-dire 1 brelan et 1 paire de valeurs distinctes - pour Lancelot, et 3 brelans de valeurs distinctes contre le Dragon). Votre choix de carte Combat peut donc être limité par la valeur de certaines des cartes jouées précédemment, ou limiter le choix de cartes à venir.

LANCELOT ET LE DRAGON

La Quête de Combat s'achève dès que le dernier emplacement pour carte Blanche (ou Noire, pendant la phase de Progression du Mal) est recouvert par une carte. La somme de la valeur des cartes Combat Blanches est alors comparée à celle des cartes Noires jouées.

Pour protéger les innocents (et le Félon potentiel !), il est impératif que les cartes Noires présentes sur la Quête soient mélangées entre elles avant d'être révélées et additionnées.

En ce qui concerne particulièrement la Quête du Chevalier Noir, si la somme de la valeur des cartes Combat Blanches jouées par les Chevaliers est strictement supérieure à celle du Chevalier Noir, la Quête est réussie et le Chevalier Noir est vaincu. Sinon, le Chevalier Noir est vainqueur et la Quête a échoué. Un nouveau tournoi est prêt à démarrer, cette Quête étant permanente.

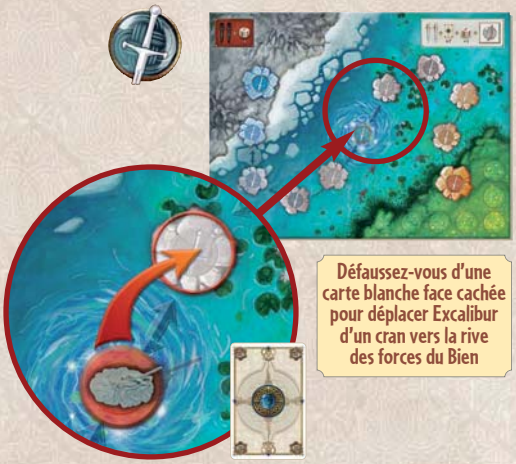
La Quête se termine par la pose de la 5ème carte Lancelot

Les 5 cartes Noires (1 visible, 4 cachées) Lancelot sont révélées
3 + 1 + 1 + 5 + 1 = 11

Le Chevalier n'a eu le temps de jouer que 3 cartes
1 x 4 + 2 x 5 = 14

Le Chevalier gagne : 14 à 11

Excalibur



Pour gagner Excalibur, il vous faut réussir à amener la miniature de cette Épée de légende jusqu'au dernier emplacement situé sur votre rive.

Pour déplacer Excalibur vers votre rive, défaussez face cachée n'importe quelle carte de votre main en guise d'Action Héroïque !

Si Excalibur arrive ainsi sur le tout dernier emplacement de votre côté, la Quête est réussie, les conséquences de cette victoire sont appliquées, et Excalibur est placée sur l'emplacement qui lui est réservé sur votre Blason.

Le Saint Graal

Pour gagner le Saint Graal, il vous faut réussir à recouvrir chacun des 7 emplacements de carte de cette Quête d'une carte Graal.

Pour progresser dans votre recherche du Saint Graal, posez en guise d'Action Héroïque une carte Graal sur le premier emplacement libre le plus proche de la miniature du Saint Graal.

Si tous les emplacements sont déjà occupés par des cartes, retirez du plateau la dernière carte Désespoir ou Désolation qui y avait été placée, et défaussez simultanément la carte Graal que vous étiez en train de jouer.

Si vous parvenez à déposer une 7ème carte Graal sur cette Quête, la Quête est réussie, les conséquences de cette victoire sont appliquées et le Saint Graal devient vôtre. Placez la miniature du Saint Graal sur l'emplacement qui lui est réservé sur votre Blason.

Guerre contre les Pictes et les Saxons

Pour remporter une guerre contre les Pictes ou les Saxons, vous devez progressivement construire, seul ou aidé de vos compagnons, une suite ascendante de cinq cartes Combat Blanches de valeur 1 à 5, et cela avant que les forces du Mal ne parviennent à mettre 4 figurines de Pictes ou 4 figurines de Saxons sur cette guerre.

Pour combattre les Pictes ou les Saxons, jouez une carte combat sur le premier emplacement libre sur la guerre où vous vous trouvez, en guise d'Action Héroïque.

S'il n'y a aucune carte de combat Blanche sur cette guerre, vous devez impérativement jouer un 1. Par la suite, chaque carte jouée doit être de valeur immédiatement supérieure à la carte précédente, de façon à former progressivement une suite croissante de 1 à 5.

Jouer une carte de valeur 5 sur une guerre met fin victorieusement à la Quête.

Une fois la Quête débarrassée de ces cartes et figurines et les conséquence de la victoire (ou le cas échéant défaite) appliquées, une nouvelle guerre recommencera, les Quêtes des Saxons et des Pictes étant permanentes.

c. Jouer une carte Blanche Spéciale

Les cartes Blanches Spéciales

Symbole des cartes Blanches Spéciales

Convocation | Destinée | Héroïsme | Dame du Lac | Messager | Piété | Renforts | Clairvoyance | Merlin

sont aisément identifiables à leur Symbole.
Pour jouer une de ces cartes, lisez son texte et appliquez immédiatement l'effet décrit, puis défaussez la carte.

Vous ne pouvez jamais jouer plus d'une carte Spéciale en guise d'Action Héroïque durant votre tour.

Si vous jouez SIRE GALAHAD, vous pouvez utiliser votre pouvoir spécifique pour jouer une carte Blanche Spéciale sans utiliser une précieuse Action Héroïque.

d. Se soigner

Pour vous soigner et regagner ainsi 1 Point de Bravoure, il vous suffit de défausser 3 cartes identiques (par exemple 3 cartes Graal, ou 3 cartes Combat de même valeur), et de tourner votre dé de Bravoure vers sa valeur immédiatement supérieure.

e. Porter une accusation :

Pour forcer un Chevalier à révéler sa carte d'Allégeance, il vous suffit de l'accuser de félonie lors de votre tour de jeu. Il n'est pas nécessaire que vous soyez sur la même Quête que celui-ci pour porter votre accusation.

- Si l'accusé est effectivement le Félon, ajoutez une nouvelle Épée blanche à la Table Ronde. Le Félon est maintenant démasqué. Il défausse immédiatement toutes ses cartes et retourne son Blason côté Félon visible. Pour le reste de la partie, son tour de jeu se déroulera comme indiqué du coté Félon de son Blason. Pour plus de détails, consultez le paragraphe consacré au Félon, en annexe 1 du Grand Livre des Quêtes.
- Si, par contre, l'accusé se révèle être Loyal, une des Épées blanches présentes sur la Table Ronde est retournée côté noir ; tel est le prix d'une accusation inconsidérée ! S'il n'y a pas encore d'Épée blanche sur la Table Ronde, cette accusation erronée est sans effet.

Notes Importantes

- Cette action n'est possible que lorsque 6 Épées ou plus sont présentes sur la Table Ronde, ou dès lors que 6 Engins de Siège ou plus entourent Camelot.
- Cette action ne peut être exécutée qu'une et une seule fois par Chevalier pendant la partie.
- le Félon a tout à fait le droit de porter une accusation (nécessairement fausse) contre un de ses pairs, dans le seul but de semer la confusion et de faire progresser les forces du Mal.

Action héroïque supplémentaire : Sacrifice

Pendant son tour de jeu, un Chevalier peut réaliser **une** (et une seule) seconde Action Héroïque en sacrifiant 1 Point de Bravoure.

Vous pouvez par exemple, en première action, vous déplacer sur la Quête du Saint Graal, puis sacrifier 1 Point de Bravoure et, en seconde action, jouer une carte Graal.

Note Importante

Il est interdit d'effectuer deux fois la même Action Héroïque au cours d'un même tour. La seconde action effectuée doit donc toujours être différente de la première.

Si le Point de Bravoure sacrifié pour cette seconde action vous réduit à 0 Points de Bravoure, vous trouvez juste assez de souffle vital pour effectuer cette ultime action avant de passer de vie à trépas, et cela quelque soit le résultat de votre action : Même si votre Action Héroïque termine victorieusement une Quête et donne ainsi un nouveau Point de Bravoure à chaque Chevalier présent, vous ne pourrez en bénéficier vous-même.

Le seul et unique moyen d'en réchapper lors d'un tel sacrifice serait de pouvoir tremper vos lèvres dans le Saint Graal, sous réserve que celui-ci ait été gagné précédemment (et que son propriétaire y consente).

Action héroïque supplémentaire : Pouvoirs spéciaux des Chevaliers

À l'exception de Sire Perceval et de Sire Kay, les Chevaliers ne peuvent utiliser leur pouvoir spécifique que durant leur phase d'Action Héroïque. Sire Perceval utilise son pouvoir pendant la phase de Progression du Mal, et Sire Kay peut utiliser le sien en dehors de son tour dès lors qu'une Quête s'achève.

Lorsqu'il est applicable, votre pouvoir peut être utilisé soit avant, soit après que vous ayez réalisé l'Action Héroïque de votre tour de jeu. Si vous avez choisi de sacrifier un Point de Bravoure pour accomplir une seconde Action Héroïque ce même tour, vous pouvez même utiliser votre pouvoir spécifique entre ces deux Actions.

La règle interdisant à un Chevalier d'effectuer deux fois la même action durant son tour reste cependant en vigueur.

La seule exception concerne SIRE KAY, qui peut jouer une seconde carte Combat lorsqu'il vient de finir un combat contre Lancelot, le Dragon, le Chevalier Noir ou un Engin de Siège.

Ainsi, si Sire Tristan utilise son déplacement gratuit pour quitter la Table Ronde, ou si Sire Galahad joue gratuitement une carte Blanche Spéciale, ils ne peuvent respectivement pas faire un autre déplacement ou jouer une autre carte Spéciale au cours du même tour.

Égalités

Toutes les égalités concernant :

- les combats contre les Engins de Siège ;
- les combats contre le Chevalier Noir ;
- les combats sur les Quêtes Lancelot ou Dragon ;
- et les égalités entre nombre d'Épées blanches et noires à la Table Ronde à la fin de la partie sont toujours tranchées en faveur des forces du Mal (et donc du Félon !). Les Chevaliers ne peuvent donc se contenter d'un nul, il leur faut une franche victoire.

Fin du Jeu

La partie se termine immédiatement par une défaite des Chevaliers (et une victoire du Félon, s'il y en a un) si :

a. **12 Engins de Siège encerclent Camelot**

b. **7 Épées noires sont sur la Table Ronde**

c. **Tous les Chevaliers (à l'exception du Félon s'il y en a un) sont morts.**

La partie se termine également lorsqu'une action entraîne la pose d'une 12ème Épée sur la Table Ronde.

Si le Félon est encore en vie et n'a pas été démasqué, il révèle sa carte d'Allégeance et retourne 2 Épées blanches de la Table Ronde côté noir.

Les Épées blanches et noires sont alors comptabilisées séparément. Si le nombre d'Épées blanches est strictement supérieur à celui des Épées noires, les Chevaliers (à l'exception du Félon) gagnent la partie. Dans le cas contraire, ils perdent et seul le Félon se réjouit de la victoire des forces du Mal.

Un Chevalier qui est mort au cours du jeu, mais dont le camp l'a finalement emporté, est vainqueur à titre posthume. Cela peut aussi être vrai du Félon, tout idéal étant digne de sacrifice.

Note Importante

Il se peut, si la dernière action entraîne la pose de plusieurs Épées, que la partie se termine avec plus de 12 Épées sur la Table Ronde.

Règles optionnelles & Règles Avancées

Rejoindre une partie en cours

Si un joueur souhaite rejoindre une partie déjà en cours, il pioche simplement un des Blasons restant, y place un Dé de Bravoure sur la face 4, pioche 5 cartes Blanches (mais aucune carte Merlin) et entre en jeu en plaçant sa figurine à Camelot. Il s'installe à la gauche d'Arthur, ou du joueur qui a débuté la partie, et attend son tour de jeu.

Si un joueur souhaite quitter le jeu, il est simplement considéré comme mort (voir le paragraphe : perdre des Points de Bravoure)

Règles pour experts

Après quelques victoires, les plus braves parmi les braves souhaiteront sans aucun doute expérimenter les variantes suivantes :

Le Défit de l'Ecuyer

Les joueurs débutent la partie en tant que simples écuyers, équipés uniquement de leur Dé de Bravoure (sur la face 4) et de leur main de cartes Blanches. Pour devenir Chevalier, il leur faudra être présents sur une Quête au moment de la victoire, chaque Quête ne permettant néanmoins d'adouber qu'un seul Chevalier, choisi par libre discussion entre les Ecuyers et Chevaliers présents sur cette Quête. Si un accord ne peut être trouvé, c'est l'écuyer dont l'action a achevé la Quête avec succès qui est adoubé. L'écuyer ainsi adoubé reçoit alors un Blason de Chevalier, et le pouvoir qui lui est attaché.

Les écuyers expérimentés peuvent faire preuve encore plus éclatante de leurs talents en démarrant la partie avec 3 Points de Bravoure au lieu de 4, ou en prenant moins de cartes Blanches en main en début de partie, si souhaité.

Un Félon parmi nous

Au lieu de distribuer les cartes d'Allégeance à partir des 8 cartes disponibles, prenez autant de cartes Loyal que de joueurs, ajoutez la carte Félon, mélangez ces cartes, puis distribuez-en une à chacun… La probabilité d'un Félon en votre sein augmentera dramatiquement, surtout pour les parties avec un faible nombre de joueurs, et la tension n'en sera que plus grande...

Trois Chevaliers Intrépides

Lorsque les Chevaliers sont peu nombreux, la difficulté pour ceux d'entre eux qui sont loyaux s'accroit trés rapidement. Pour cette raison, lorsque 3 joueurs seulement sont présents, il est vivement conseillé de s'en tenir initialement aux Recommandations pour une première partie, telles que décrites en page 8, et d'aborder l' aventure sans risquer d'avoir un Félon en votre sein.

Une fois aguerri, laissez au Félon l'opportunité de se glisser parmi les vôtres. Son apparition au sein de votre petit groupe restera rare (seulement 3 chances sur 8), mais son effet sera invariablement dévastateur !

Il importera donc que le joueur ayant recu la carte du Félon, s'il y en a un, mette un point d'honneur tout particulier à jouer son rôle en respectant non seulement la lettre, mais aussi l'esprit, de ces règles. Dans Les Chevaliers de la Table Ronde, le challenge du Félon est de semer doute et discorde parmi les siens en restant tapis dans l'ombre et en faisant preuve d'un esprit particulièrement retors et malicieux, plutôt que de confronter ses compagnons de jeu restés loyaux en leur opposant une série d'actions ouvertement mauvaises mais peu subtiles.

Pour encourager et faciliter ce style de jeu, dans une partie à 3 joueurs les Chevaliers sont invités à ne pas prendre connaissance immédiatement de la nature de la carte Allégeance qui leur est distribuée en début de partie. Au contraire, c'est seulement une fois qu'au moins 6 épées, quelle que soit leur couleur, auront été déposées à la Table Ronde qu'il leur sera désormais autorisé de découvrir leur véritable nature (Loyal ou Félon).

Le doute règnera désormais sur Camelot, et le challenge sera réel pour tous, qu'un Félon se soit glissé en votre sein ou non.

Jeu en Ligne

Bien que nous n'ayons actuellement pas l'intention de créer une version jeu en ligne des Chevaliers de la Table Ronde, nous vous invitons à rejoindre notre vibrante communauté de joueurs et à vous mesurer à des joueurs du monde entier sur nos autres jeux en ligne, parmi lesquels le célèbre Les Aventuriers du Rail et le non moins fameux Gang of Four.

Voici votre numéro d'accès en ligne :

Pour l'utiliser, rendez-nous tout simplement visite sur www.shadowsovercamelot.com et cliquez sur Nouveau Joueur en haut à droite de la page d'accueil, puis suivez les instructions.

Vous pourrez également trouver de plus amples informations sur tous nos jeux en visitant www.daysofwonder.com

Crédits

Auteurs

Bruno Cathala

&

Serge Laget

www.sergelaget.com

Illustrations

Julien Delval

Nous tenons à remercier pour leur vaillance et leur robustesse lors des nombreuses phases de tests intensifs : Les joyeux menestrels d'Etourvy en Chaource, Capitale des jeux et du fromage, les gais troubadours haut-savoyards et lyonnais ainsi que les gentes dames et gentils damoiseaux de même naissance que nous. La loyauté de leurs alignements ne fait aucun doute et leur patience, jamais (ou presque…), ne fut prise en défaut.

Copyright © 2005 Days of Wonder, inc. 199 First Street, Suite 340 Los Altos, CA 94022
Days of Wonder et Les Chevaliers de la Table Ronde sont des marques déposées de Days of Wonder, inc. Tous droits réservés.

Grand Livre des Quêtes

Un manuscrit à l'intention des Chevaliers vigilants et du Félon sournois

GRAND LIVRE DES QUÊTES

Les Quêtes sont la préoccupation principale de tout noble Chevalier. Il n'est donc pas surprenant de les trouver au cœur même du jeu des Chevaliers de la Table Ronde.

Le Grand Livre des Quêtes est un ouvrage de référence écrit à l'intention de tout Chevalier curieux à la recherche de précisions. Il s'avèrera également utile au Félon désireux de précipiter la chute du groupe.

À la fin de ce livre figurent deux annexes. La première, extraite de vieux manuscrits, offre un aperçu de la personnalité de chacun des Chevaliers ; la seconde contient une description détaillée de chacune des cartes du jeu.

Tous les numéros de pages utilisés dans ce livret font référence aux passages correspondants dans le Livre des Règles.

LES QUÊTES

7 Quêtes "Standard" sont présentes au voisinage immédiat de Camelot :

- **Le tournoi contre le Chevalier Noir**
- **La Quête pour recruter Lancelot**
- **La Quête contre le Dragon**
- **La Quête pour récupérer Excalibur**
- **La Quête pour retrouver le Saint Graal**
- **La guerre contre les Pictes et la guerre contre les Saxons**

Chaque Quête est l'objet d'un paragraphe spécifique dans le Grand Livre des Quêtes. Pour chaque Quête perdue ou gagnée, de nouvelles Épées sont déposées à la Table Ronde. Au fur et à mesure de la progression du jeu, la couleur des Épées ainsi posées indique quel camp a l'avantage…

Camelot est également le lieu de deux Quêtes d'un type particulier, dans lesquelles une défaite entraîne immédiatement la perte des Chevaliers :

- Le siège de Camelot, qui est perdu dès que 12 Engins de Siège entourent Camelot ;
- Et la Quête de la Table Ronde, dont l'issue dépend de la couleur majoritaire des Épées présentes, dès lors que 12 Épées au moins ont été déposées.

Quêtes Standard

Les Quêtes Standard possèdent chacune :

- Une illustration sur le plateau principal ou sur les plateaux annexes, matérialisant le lieu où se passe la Quête et, dans certains cas, les forces à affronter ;
- Un nom et un symbole qui leur est propre, utilisé pour représenter la Quête sur les différents éléments de jeu et sur les cartes ;

- Des emplacements prédéfinis pour les Chevaliers indiquant s'il s'agit d'une Quête collective (ouverte à tous les Chevaliers) ou d'une Quête Solitaire ;
- Des emplacements pré-définis, quand cela est nécessaire, pour accueillir les cartes Blanches ou Noires permettant de faire avancer la Quête ;
- Des Pictogrammes de victoire et de défaite résumant les avantages d'une victoire (incluant le gain des Reliques, lorsque le cas se présente) et les conséquences d'une défaite.

Actions du Bien et du Mal

Chaque Quête va généralement progresser en fonction :

- des cartes Noires et/ou actions des forces du Mal qui la concernent ;
- des cartes Blanches et/ou Actions Héroïques qui lui sont spécifiques.

Ceci est décrit dans les paragraphes "Progression du Mal" (p 10 - 11) et "Actions Héroïques" (p 12 - 17) du livret de règles et n'est donc pas répété dans la description de chaque Quête. Quand cela est nécessaire, un renvoi aux cartes appropriées, en annexe 2 de ce livret, est proposé.

Quêtes Solitaires

Les Quêtes pour lesquelles il n'existe qu'un seul emplacement de Chevalier sur le plateau (le Tournoi contre le Chevalier Noir, la Quête de Lancelot) sont des Quêtes Solitaires. Ces Quêtes ne peuvent accueillir qu'un seul Chevalier à la fois.

Si, quelle qu'en soit la raison, le Chevalier présent sur une Quête Solitaire choisit, ou est contraint, d'abandonner cette Quête avant qu'elle ne soit terminée, toutes les cartes Blanches qu'il a jusqu'alors jouées sur cette Quête sont défaussées, les cartes Noires restant quant à elles en jeu.

La Quête n'est alors pas achevée, mais désormais d'autant plus difficile à remporter pour qui osera s'y frotter !

Quêtes de Combat

Le Tournoi contre le Chevalier Noir, la Quête de Lancelot, la Quête du Dragon sont des Quêtes de Combat.

Au cours d'une Quête de Combat, le ou les Chevaliers présents doivent progressivement jouer des cartes Combat pour réaliser une combinaison de cartes spécifique à la Quête (paires, brelans, full), en essayant de faire en sorte que la somme totale des valeurs de Combat des cartes jouées soit strictement supérieure à celle des cartes Noires présentes sur cette Quête.

Une Quête de Combat est terminée dès que tous les emplacements de cartes de l'un des deux camps (blanc ou noir) sont occupés. La victoire va alors à celui des deux camps qui possède la plus haute somme de valeurs de Combat.

Quêtes Permanentes

Quelques Quêtes (Tournoi contre le Chevalier Noir, Guerre contre les Pictes, Guerre contre les Saxons) sont des Quêtes Permanentes. Aussitôt terminées et les conséquences d'une victoire ou d'une défaite appliquées, une nouvelle Quête identique recommence.

Fin d'une Quête

Une Quête se termine généralement lorsque tous les emplacements de carte de l'un des deux camps sont occupés, la victoire allant au camp dont la somme des valeurs de Combat est la plus élevée. Pour certaines Quêtes, les conditions de fin sont différentes (Saint Graal, Excalibur, guerres), et le livre des Quêtes en précise alors le fonctionnement.

Lorsqu'une Quête est terminée, toutes les cartes qui y sont présentes (Noires comme Blanches) sont retirées du plateau et placées dans leur pile de défausse respective.

Tous les Chevaliers présents sur la Quête retournent immédiatement à Camelot (mouvement gratuit).

Les conséquences de la victoire ou de la défaite sont appliquées tel qu'indiqué sur les Pictogrammes présents sur le plateau.

En cas de victoire, la Relique, s'il y en a une, devient propriété du Chevalier qui a mis fin à la Quête. Elle est retirée du jeu si la Quête est perdue.

Note Importante

Une Quête peut être perdue même si aucun Chevalier n'y est présent ! Dans ce cas, personne ne perd de Points de Bravoure, mais les autres conséquences d'une défaite (Épées noires et Engins de Sièges) doivent être appliquées, et la Relique, s'il y en a une, est perdue à jamais.

Victoire ou Défaite

Sur chaque Quête se trouvent deux cartouches de Pictogrammes, l'un de couleur claire décrivant les bénéfices d'une victoire, et l'autre de couleur sombre décrivant les conséquences d'une défaite.

Les différents Pictogrammes présents sur les cartouches de victoire ou de défaite sont :

Gain ou perte de Points de Bravoure

Chaque Chevalier présent sur la Quête gagne ou perd le nombre de Points de Bravoure indiqué. Un Chevalier ne peut jamais avoir plus de 6 Points de Bravoure, ni moins de 0.

Lorsque **SIRE PALOMIDES** est présent sur une Quête au moment où elle est gagnée par les Chevaliers, il gagne 1 Point de Bravoure de plus qu'indiqué sur le Pictogramme de victoire.

Partage de cartes Blanches

Piochez autant de cartes Blanches qu'indiqué. Ces cartes doivent être partagées entre les Chevaliers présents sur la Quête. Si les Chevaliers n'arrivent pas à trouver un accord pour ce partage, ces cartes sont mélangées et distribuées aléatoirement, en commençant par le Chevalier qui a mis fin à la Quête.

Ajout d'Épées blanches ou noires

Ajoutez à la Table Ronde le nombre d'Épées (noires ou blanches) indiquées par le symbole.

Gain de Relique

Si la Quête est gagnée, le Chevalier qui a réalisé l'action mettant fin à cette Quête s'empare de la Relique correspondante et la place sur son Blason. Si la Quête est perdue, la Relique est perdue à jamais et rangée dans la boîte.

Ajouter des Engins de Siège

Ce symbole, présent dans les cartouches de défaite des guerres contre les Pictes et les Saxons, indique l'ajout d'Engins de Siège autour de Camelot chaque fois que la guerre est perdue.

Jouer en tant qu'Engin de Siège

Lorsque la Quête du Dragon, d'Excalibur ou du Saint Graal est terminée (que ce soit par une défaite ou une victoire), toute carte Noire piochée qui lui est associée (Cartes Lancelot/Dragon, Excalibur, Désespoir, Désolation et Brocéliande) entraîne désormais la pose d'un nouvel Engin de Siège autour de Camelot, en lieu et place de l'effet initial de cette carte.

Le Tournoi contre le Chevalier Noir

But de la Quête

Le Tournoi contre le Chevalier Noir est une Quête de Combat, Permanente et Solitaire, au cours de laquelle un Chevalier isolé tente de jouer progressivement deux paires de cartes Combat Blanches de valeurs distinctes (par exemple 1, 1 et 3, 3, mais pas 1, 1 et 1, 1). Pendant ce temps, les forces du Mal déposent progressivement jusqu'à 4 cartes Chevalier Noir de leur côté. Lorsque la Quête prend fin, le camp possédant la plus forte somme des valeurs de Combat l'emporte.

Progression du Mal

Le Mal progresse chaque fois qu'une carte Chevalier Noir est piochée. S'il s'agit de la 4ème carte Chevalier Noir ainsi jouée, la Quête prend fin aussitôt.

Action Héroïque

Jouez une carte Combat (voir Chevalier Noir p 14). Dès qu'une 2ème paire est formée, la Quête prend fin.

Conditions de victoire/défaite

À la fin de la Quête, le joueur l'emporte si la somme des valeurs de Combat des cartes Blanches posées est strictement supérieure à la somme des valeurs de Combat des cartes Chevalier Noir. Tout autre résultat (y compris une égalité) entraîne la défaite du joueur.

Cette Quête est permanente. Aussitôt terminée, les cartes sont défaussées et un nouveau tournoi débute.

Avantages de la victoire

Vaincre le Chevalier Noir rapporte un Point de Bravoure et 3 cartes Blanches, et ajoute une nouvelle Épée blanche à la Table Ronde. Le Chevalier victorieux retourne immédiatement à la Table Ronde.

Conséquences de la défaite

Ajoutez une Épée noire sur la Table Ronde. Si un Chevalier est présent sur la Quête, il perd un Point de Bravoure et retourne immédiatement à la Table Ronde

La Quête de Lancelot

But de la Quête

La Quête de Lancelot est une Quête de Combat Solitaire, sur laquelle un Chevalier tente seul de poser progressivement des cartes Combat Blanches de valeurs différentes pour réaliser un full (par exemple 1,1 et 3,3,3 mais pas 1,1 et 1,1,1). Pendant ce temps, les forces du Mal déposent progressivement jusqu'à 5 cartes Lancelot. Lorsque la Quête prend fin, le camp possédant la plus forte somme des valeurs de Combat l'emporte.

Progression du Mal

Le Mal progresse chaque fois qu'une carte Lancelot est piochée. S'il s'agit de la 5ème carte Lancelot ainsi jouée, la Quête prend fin immédiatement.

Action Héroïque

Jouez une carte Combat Blanche (voir Lancelot p 14). Si la carte ainsi posée est la dernière carte nécessaire pour former un full, la Quête prend fin immédiatement.

Conditions de victoire/défaite

Le Chevalier l'emporte si la somme des valeurs des cartes Combat Blanches est supérieure à la somme des valeurs de Combat des cartes Lancelot posées sur la Quête. Tout autre résultat (y compris une égalité), entraîne une défaite du Chevalier. Dès que cette Quête est terminée, qu'elle soit remportée ou perdue, elle disparaît pour faire place à la Quête du Dragon (sur l'autre côté du plateau).

Avantages de la victoire

Le Chevalier présent sur cette Quête au moment où Lancelot est vaincu gagne 1 Point de Bravoure, pioche 4 cartes Blanches, récupère l'armure de Lancelot et la place sur son Blason, puis retourne à la Table Ronde où il dépose une nouvelle Épée blanche. Retournez le plateau côté Dragon.

Conséquences de la défaite

Ajoutez une Épée noire à la Table Ronde. Le Chevalier présent sur cette Quête perd 1 Point de Bravoure et retourne à la Table Ronde.

L'Armure de Lancelot est perdue à jamais. Retournez le plateau côté Dragon.

Relique : L'Armure de Lancelot

Pouvoir : Chaque fois que le propriétaire de l'Armure de Lancelot choisit de piocher une carte Noire, il en pioche 2, choisit celle qu'il souhaite jouer et replace l'autre sous la pioche Noire. Si c'est le Félon qui possède l'Armure de Lancelot, une fois démasqué, il continue à bénéficier du pouvoir de celle-ci…

L'armure de Lancelot ne peut en aucun cas être prêtée ni donnée à un autre Chevalier. Elle reste à son propriétaire jusqu'à sa mort. Il s'agit de la seule Relique qui reste à son propriétaire, même s'il se fait démasquer en tant que Félon.

La Quête du Dragon

But de la Quête

La Quête du Dragon n'est disponible qu'une fois la Quête de Lancelot terminée. Au contraire de la Quête de Lancelot, il s'agit ici d'une Quête de Combat Collective. Il est recommandé que les Chevaliers joignent leurs forces, car ils doivent progressivement construire 3 brelans de cartes Combat Blanches de valeurs différentes (par exemple 1,1,1, 2,2,2 et 4,4,4). Dans le même temps, les forces du Mal déposent progressivement jusqu'à 5 cartes Dragon de leur coté. Lorsque la Quête prend fin, le camp possédant la plus forte somme des valeurs de Combat l'emporte.

Progression du Mal

Le Mal progresse chaque fois qu'une carte Dragon est piochée. S'il s'agit de la 5ème carte Dragon ainsi jouée, la Quête prend fin immédiatement.

Action Héroïque

Jouez une carte Combat (voir Dragon p 14). Dès que le 3ème brelan est ainsi complété, la Quête prend fin.

Conditions de victoire/défaite

Lorsque cette Quête se termine, les Chevaliers l'emportent si la somme des valeurs de Combat de leurs cartes Blanches est strictement supérieure à la somme des valeurs des cartes Dragons présentes sur la Quête. Tout autre résultat (y compris une égalité) entraîne une défaite des Chevaliers.

Une fois terminée, qu'elle soit gagnée ou perdue, cette Quête est retirée du jeu. Dès lors, toute nouvelle carte Lancelot/Dragon piochée entraîne l'ajout d'un nouvel Engin de Siège autour de Camelot en lieu et place de l'effet normal de la carte.

Avantages de la victoire

Les Chevaliers présents sur cette Quête au moment où le Dragon est terrassé gagnent 2 Points de Bravoure chacun ; ils se partagent les 7 premières cartes de la pioche Blanche, puis retournent à la Table Ronde où 2 nouvelles Épées blanches sont ajoutées.

Le plateau de cette Quête est retiré du jeu.

Conséquences de la défaite

Ajoutez 2 nouvelles Épées noires à la Table Ronde. Tout Chevalier présent sur cette Quête perd 2 Points de Bravoure et retourne immédiatement à la Table Ronde.

Le plateau de cette Quête est retiré du jeu.

La Quête d'Excalibur

But de la Quête

La Quête d'Excalibur est une Quête Collective, remportée si les Chevaliers réussissent à ramener progressivement l'épée légendaire de leur côté de la rivière.

Le Chevalier dont l'action amène Excalibur sur la dernière case aura le privilège de porter et d'utiliser l'épée légendaire pour le reste de la partie.

Progression du Mal

Piocher une carte Excalibur entraîne un déplacement de l'Épée d'une case en direction de l'oubli (côté froid et glacé de la rivière).

Action Héroïque

Défausser une carte Blanche lorsqu'on est présent sur la Quête d'Excalibur entraîne le déplacement de l'Épée d'une case en direction des Chevaliers (côté chaud et verdoyant de la rivière).

Conditions de victoire/défaite

La Quête prend fin lorsque Excalibur atteint l'une des deux rives, avec une victoire sur la rive des Chevaliers et une défaite sur l'autre rive.

Une fois cette Quête terminée, qu'elle soit gagnée ou perdue, son plateau est retourné. Dès lors, toute carte Excalibur piochée entraîne l'ajout d'un nouvel Engin de Siège autour de Camelot en lieu et place de l'action normale de la carte.

Avantages de la victoire

Le Chevalier dont l'action a conduit à la victoire s'empare d'Excalibur et la pose sur l'emplacement qui lui est réservé sur son Blason. Puis les Chevaliers présents sur cette Quête gagnent 1 Point de Bravoure chacun, se partagent les 7 premières cartes de la pioche Blanche et retournent à la Table Ronde où 2 nouvelles Épées blanches sont ajoutées.

Le plateau de cette Quête est alors retourné.

Conséquences de la défaite

Ajoutez 2 nouvelles Épées noires à la Table Ronde. Tout Chevalier présent sur cette Quête perd 1 Point de Bravoure et retourne immédiatement à la Table Ronde.

Excalibur est perdue à jamais et retirée du jeu. Le plateau de cette Quête est retourné.

Relique : Excalibur

Pouvoirs : Aussi longtemps qu'un Chevalier possède Excalibur, il bénéficie d'un bonus de +1 pour tous les combats auxquels il participe. Pour ce faire, ajoutez simplement +1 à la somme des valeurs des cartes Combat Blanches avant comparaison avec la somme des valeurs des cartes Noires. Ce bonus s'applique à toute Quête de Combat mais aussi à toute bataille contre un Engin de Siège.

À tout moment du jeu, y compris en dehors de son tour, le Chevalier qui possède Excalibur peut décider de sacrifier celle-ci pour contrer l'effet d'une carte Noire (Standard ou Spéciale) venant d'être piochée. Excalibur est d'ailleurs le seul moyen de contrer une carte Noire Standard sur le point d'entrer en jeu. Ce pouvoir de contre s'applique immédiatement : les conséquences de la carte piochée sont donc ignorées. La carte Noire est défaussée et Excalibur immédiatement retirée du jeu.

Excalibur ne peut jamais être prêtée ni donnée à un autre Chevalier.

La Quête du Saint Graal

But de la Quête

La Quête du Saint Graal est une Quête Collective. Les Chevaliers doivent recouvrir cette Quête de 7 cartes "Graal" Blanches pour remporter la victoire.

Progression du Mal

Le mal progresse chaque fois qu'une carte Désolation, Désespoir ou Brocéliande est piochée.

Action Héroïque

Jouez une carte Graal (voir p 15).

Conditions de victoire/défaite

La Quête prend fin dès que 7 cartes liées au Saint Graal et d'une même couleur sont déposées. Si ces cartes sont des cartes Graal Blanches, les Chevaliers l'emportent. Si ces cartes sont une combinaison de cartes Désolation et/ou Désespoir, la Quête est perdue et le Saint Graal avec !

Dès que la Quête est terminée, le plateau est retourné. Dès lors, toute nouvelle carte Brocéliande, Désespoir ou Désolation piochée entraîne l'ajout d'un nouvel Engin de Siège autour de Camelot, en lieu et place de l'effet normal de la carte.

Avantages de la victoire

Le Chevalier dont l'action a conduit à la victoire s'empare du Saint Graal et le pose sur l'emplacement qui lui est réservé sur son Blason. Puis les Chevaliers présents sur cette Quête gagnent 1 Point de Bravoure chacun. Ils se partagent les 7 premières cartes de la pioche Blanche puis retournent à la Table Ronde où 3 nouvelles Épées blanches sont ajoutées.

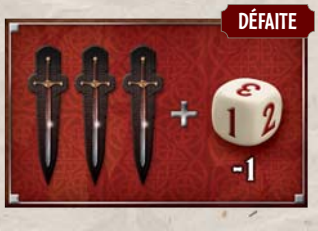
Le plateau de cette Quête est alors retourné.

Conséquences de la défaite

Ajoutez 3 nouvelles Épées noires à la Table Ronde. Tout Chevalier présent sur cette Quête perd 1 Point de Bravoure et retourne immédiatement à la Table Ronde.

Le Saint Graal est perdu à jamais et retiré du jeu.

Le plateau de cette Quête est alors retourné.



Relique : Le Saint Graal

Pouvoir : À tout moment pendant la partie, lorsqu'un Chevalier tombe à 0 Points de Bravoure et est sur le point de mourir, le possesseur du Saint Graal peut décider de lui laisser tremper ses lèvres dans le précieux calice. Le Chevalier mourant retrouve alors immédiatement ses 4 Points de Bravoure initiaux. Le possesseur du Saint Graal peut utiliser ce pouvoir sur lui-même si nécessaire.

Une fois utilisé, le Saint Graal disparaît et est retiré du jeu.

Guerres contre les Pictes et les Saxons

But de la Quête

La guerre contre les Pictes et la guerre contre les Saxons sont deux Quêtes similaires mais distinctes, permanentes et sur lesquelles plusieurs Chevaliers peuvent combattre côte à côte. Ici, les Chevaliers tentent de former progressivement une suite croissante de cartes Combat Blanches (du 1 jusqu'au 5), avant que 4 figurines de Guerriers (Pictes ou Saxons, selon le lieu du combat) n'apparaissent sur le plateau.

Progression du Mal

Le Mal progresse chaque fois qu'une carte Picte, Saxon ou Mercenaire est piochée (voir p 15). Si cette carte conduit à la dépose d'une 4ème figurine sur la bataille, cette guerre est immédiatement perdue.

Action Héroïque

Jouez une carte Combat Blanche (voir Pictes et Saxons p 15). Si cette carte complète la suite de 5 cartes, la guerre est immédiatement gagnée.

Conditions de victoire/défaite

La victoire va au premier des deux camps qui atteint son objectif (réussir une suite 1, 2, 3, 4, 5 pour les Chevaliers, poser 4 figurines Guerriers sur une bataille pour le Mal).

Aussitôt cette Quête terminée, une nouvelle bataille commence.

Avantages de la victoire

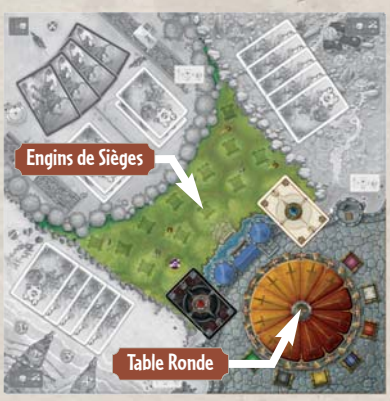
Chaque Chevalier présent sur cette Quête lorsque l'ennemi est vaincu gagne 1 Point de Bravoure. Ensuite, ces Chevaliers se partagent les 4 premières cartes de la pioche Blanche puis reviennent à la Table Ronde où ils déposent une nouvelle Épée blanche.

Conséquences de la défaite

Ajoutez 2 Engins de Siège à Camelot, et une nouvelle Épée noire à la Table Ronde. Chaque Chevalier présent lorsqu'une bataille est perdue perd 1 Point de Bravoure puis retourne à la Table Ronde.

Camelot

Camelot n'est pas une Quête ordinaire, mais le cœur même du jeu. Si Camelot tombe aux mains de l'ennemi, la partie est perdue pour tous (sauf le Félon, s'il existe) !



Camelot est divisée en deux secteurs : La Table Ronde et une zone de siège en contrebas des murs de la forteresse. Notez cependant que ces deux secteurs ne forment qu'un seul lieu en ce qui concerne les actions de mouvement (c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire de dépenser un Point de mouvement pour aller de l'un à l'autre ; ce sont deux secteurs d'un même lieu).

La Table Ronde

La Table Ronde, à l'intérieur de Camelot, est l'endroit où sont progressivement posées les Épées blanches et noires qui matérialisent la progression des Chevaliers face aux forces du Mal.

C'est à la Table Ronde que les Chevaliers débutent la partie.

Un Chevalier présent à Camelot lors de son tour de jeu peut :

- soit rester à la Table Ronde pour piocher les deux premières cartes de la pioche Blanche (sous réserve qu'il ne possède pas déjà 12 cartes ou plus en main) ;
- soit se rendre dans la zone de siège pour tenter de détruire un Engin de Siège.

La zone de siège

La zone de siège, située juste à l'extérieur des murs de Camelot, est le lieu où sont placés les Engins de Siège.

Un nouvel Engin de Siège est placé chaque fois :

- qu'un joueur choisit cela en tant qu'action du Mal pendant la phase de progression du Mal de son tour de jeu ;
- et chaque fois qu'il pioche une carte Noire concernant une Quête (Dragon, Excalibur, Saint Graal) qui n'est plus en jeu.

De plus, chaque fois qu'une bataille contre les Saxons ou les Pictes est perdue, 2 nouveaux Engins de Siège sont ajoutés autour de Camelot. Enfin, une des cartes Morgane entraîne l'ajout de 2 Engins de Siège.

Combattre un Engin de Siège

Pour combattre un Engin de Siège, sélectionnez dans votre main autant de cartes Combat Blanches que vous le souhaitez et déposez-les sur la table. Ensuite, lancez le dé à 8 faces :

- Si la valeur cumulée de vos cartes Combat est supérieure au résultat du dé, vous avez gagné le combat. Retirez un Engin de Siège du plateau et placez-le dans la réserve.

- Si la valeur cumulée de vos cartes Combat est inférieure ou égale au résultat du dé, vous perdez 1 Point de Bravoure (indiquez votre nouveau total en plaçant votre dé de Bravoure sur la valeur immédiatement inférieure). Si vous tombez à zéro, vous êtes mort (voir paragraphe perte de Points de Bravoure p 12).

Victoire à Camelot

Le jeu s'arrête immédiatement à la fin de la première action provoquant la pose d'une 12ème épée sur la Table Ronde.

Si cette action provoque la dépose de plusieurs Épées, il se peut que le nombre total d'Épées présentes sur la Table Ronde en fin de partie soit supérieur à 12.

Si le Félon est encore en vie et n'a toujours pas été démasqué, il révèle alors à tous sa carte d'allégeance et retourne deux des Épées blanches vers leur côté noir !

Faites maintenant le compte des Épées blanches et noires : si le nombre d'Épées blanches est supérieur à celui des Épées noires, les Chevaliers (à l'exception du Félon) remportent une victoire bien méritée. Dans le cas contraire, ils perdent et le seul Félon savoure sa victoire.

Défaite immédiate à Camelot

À tout moment de la partie, si une 7ème Épée noire apparaît sur la Table Ronde, les Chevaliers échouent dans leur défense de Camelot et perdent immédiatement la partie.

À tout moment durant le jeu, si un 12ème Engin de Siège arrive en jeu, Camelot tombe aux mains de l'ennemi, entraînant immédiatement la perte de la partie pour tous les Chevaliers loyaux.

ANNEXE I

LES CHEVALIERS & LE FÉLON

Chacun des joueurs incarne un Chevalier de la Table Ronde.

Chaque Chevalier possède sa propre figurine, ainsi qu'un Blason individuel sur lequel figurent :

- Une illustration du Chevalier et de son Blason ;
- Le pouvoir spécifique de ce Chevalier ;
- Un résumé du tour de jeu ;
- Un emplacement pour le dé de Bravoure, qui symbolise l'état de santé du Chevalier ;
- Différents emplacements pour déposer les Reliques que le Chevalier peut être amené à gagner au cours de ses Quêtes périlleuses (Excalibur, le Saint Graal et l'Armure de Lancelot)

Les indications au dos de chaque Blason sont utilisées au cas où ce Chevalier serait démasqué en tant que Félon.

Les Chevaliers au service de Camelot sont :

Le Roi Arthur - Fils du Roi Uther Pendragon

Lorsqu'il est présent, c'est Arthur qui débute la partie. Tout joueur rejoignant une partie en cours prendra place immédiatement à sa gauche.

À tout moment pendant son tour de jeu, le Roi Arthur peut donner une carte Blanche de sa main à un autre Chevalier, où que ce dernier soit placé sur le plateau. Ce Chevalier doit rendre au Roi Arthur une carte Blanche en échange. L'échange se fait face cachée, à l'abri du regard des autres Chevaliers.

Sire Galahad - Fils de Lancelot

Pendant son tour, au moment de la phase d'Action Héroïque, Sire Galahad peut jouer une carte Blanche Spéciale gratuitement. Son Action Héroïque pour ce tour ne peut pas être de jouer une seconde carte Blanche Spéciale.

Sire Gauvain - Fils du Roi Lot

Lorsqu'il est à la Table Ronde, si l'Action Héroïque qu'il choisit est de piocher de nouvelles cartes Blanches, il en pioche 3 au lieu de 2.

Sire Kay - Sénéchal du Roi Arthur

Lorsque Sire Kay est présent sur une Quête au moment où un combat se termine, il peut choisir d'ajouter une carte Combat Blanche supplémentaire après que les cartes Noires en jeu sur cette Quête aient été révélées. Sire Kay peut agir ainsi même s'il n'est pas le dernier Chevalier à avoir joué une carte Combat. Il doit simplement être présent sur la Quête. Sire Kay bénéficie aussi de ce pouvoir lorsqu'il combat les Engins de Siège.

Sire Palomides - Chevalier sarrazin

Chaque fois qu'il est présent sur une Quête au moment d'une victoire, Sire Palomides gagne un Point de Bravoure de plus qu'indiqué sur cette Quête. Il reste limité à un maximum de 6 Points de Bravoure.

Sire Perceval - Fils de Pellinore

Pendant sa phase de progression du Mal, Sire Perceval peut prendre connaissance de la première carte de la pioche Noire avant de décider quelle action il va choisir. S'il possède l'Armure de Lancelot, il pioche 2 cartes et en place une sous la pioche Noire, avant de décider s'il joue la seconde carte Noire ou s'il la remet sur le dessus de la pioche pour finalement choisir une autre action du Mal (perte d'1 Point de Bravoure ou ajout d'un Engin de Siège).

Sire Tristan de Lyonesse

Chaque fois que Sire Tristan quitte la Table Ronde, son déplacement est gratuit. Son Action Héroïque pour ce tour ne peut pas être un autre déplacement.

Le Félon

Le Félon est un Chevalier ayant succombé aux forces du Mal (ce Chevalier, s'il y en a un, a été désigné lors de la distribution des cartes Allégeance en début de partie).

Pendant la première partie du jeu, le Félon joue son rôle comme tout bon Chevalier le ferait. *C'est en secret qu'il œuvre contre les autres Chevaliers, en tentant d'éviter d'attirer sur lui la suspicion de ses compagnons d'arme.*

Dès qu'au moins 6 Engins de Siège entourent Camelot ou qu'au moins 6 Épées ont été déposées à la Table Ronde, il devient possible à un Chevalier d'en accuser un autre de félonie.

Tout Chevalier ainsi accusé est contraint de révéler sa carte d'Allégeance. Si celle-ci est marquée Félon, le Chevalier accusé doit alors immédiatement retourner son Blason du côté « Félon ».

Le Félon se défausse ensuite de toutes ses cartes, retire sa figurine du plateau et la place devant lui. S'il possédait Excalibur et le Saint Graal, ces deux Reliques sont perdues et retirées du jeu. Il peut cependant conserver l'Armure de Lancelot s'il avait réussi à s'en emparer. Le Félon se débarrasse également de son dé de Bravoure qui n'a plus d'utilité pour lui. À partir de maintenant, il œuvre pour les forces du Mal, hors d'atteinte des autres Chevaliers.

Une fois démasqué, le Félon œuvre à chaque tour comme indiqué sur son Blason au lieu de jouer de façon normale.

Ainsi :

- Il pioche aléatoirement une carte Blanche dans la main du Chevalier de son choix et la défausse immédiatement. PUIS :
- Il ajoute un Engin de Siège à Camelot OU pioche la première carte de la pioche Noire (et applique immédiatement son effet).

ANNEXE II

MANIFESTE DES CARTES

Les cartes d'Allégeance : l'une d'entre elles est distribuée à chaque Chevalier au début de la partie et détermine sa fidélité à Camelot s'il s'agit d'une carte "Chevalier Loyal", aux forces du Mal s'il s'agit de la carte "Félon"

Les cartes Blanches, reconnaissables à leurs bords blancs, représentent les personnages amicaux ainsi que les évènements favorables susceptibles d'aider les Chevaliers au cours de leurs périlleuses Quêtes.

Les cartes Noires, reconnaissables à leurs bords noirs, sont par contre toujours porteuses de sinistres présages pour les Chevaliers (mais ne pourront que réjouir le Félon en embuscade) car elles favorisent toujours la progression des forces du Mal.

Les cartes Noires et Blanches sont divisées en 2 sous-types :

Les cartes Spéciales : Une petite partie des cartes Noires et Blanches sont des cartes Spéciales, nommées Spéciales Blanches ou Spéciales Noires. On les reconnaît à leur symbole spécifique en haut de chaque carte. Les cartes Spéciales Blanches sont généralement jouées comme Action Héroïque, tandis que les cartes Spéciales Noires déclenchent des évènements néfastes lorsqu'elles sont piochées.

Les cartes Standard : Les autres cartes Blanches et Noires sont communément appelées cartes "Standard". On trouve parmi elles :

- Des cartes Combat : il s'agit de toutes les cartes Combat Blanches, des cartes Noires de type Chevalier Noir ainsi que des cartes Lancelot/Dragon. Elles sont reconnaissables aux valeurs numériques inscrites dans leurs coins supérieurs, qui indiquent la puissance de la carte lorsque celle-ci est jouée sur une carte Combat ou contre un Engin de Siège.

- Des cartes spécifiques à une Quête : Lorsqu'une carte (qu'elle soit Standard ou Spéciale) est spécifique à une Quête, une icône correspondant à cette Quête est visible sur la carte, généralement dans un coin supérieur ou au centre de la carte au-dessus de la zone de texte.

Quelques règles importantes concernant les cartes

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Blanches qu'un joueur peut avoir en main en cours de partie. Cependant, si un joueur a déjà 12 cartes Blanches ou plus en main lorsqu'il est à Camelot, il ne pourra choisir de piocher de nouvelles cartes comme Action Héroïque.

Un joueur ne doit jamais révéler sa main aux autres joueurs. Il peut seulement discuter de celle-ci en termes généraux (voir le paragraphe Un mot sur la collaboration p 8).

La carte d'Allégeance qui vous a été remise en début de partie doit rester secrète, à l'abri des regards des autres joueurs, jusqu'à ce que vous soyez éventuellement forcé de la révéler suite à une accusation à votre encontre.

À chaque fois qu'une pioche, Blanche ou Noire, est totalement épuisée en cours de partie, la défausse correspondante est immédiatement mélangée pour constituer une nouvelle pioche. *Dans le même temps, la pioche et la défausse de cartes de l'autre couleur sont également mélangées ensemble pour constituer une nouvelle pioche.*

CARTES BLANCHES STANDARD

CARTES COMBAT

(51 cartes : 14 un, 12 deux, 10 trois, 8 quatre, 7 cinq)

Type : carte de Combat

Les cartes Combat sont jouées pendant l'Action Héroïque du joueur.

Pendant sa phase d'Action Héroïque, un Chevalier peut poser une et une seule carte Combat Blanche sur les Quêtes Chevalier Noir, Dragon, Lancelot, guerre contre les Pictes, guerre contre les Saxons, à condition d'y être présent. La carte qu'il joue doit satisfaire aux conditions spécifiques à cette Quête (respectivement, former une double paire, un triple brelan, un full ou une suite croissante).

Il est possible de jouer simultanément plusieurs cartes Combat Blanches afin de combattre un Engin de Siège.

Trois cartes Combat de valeur identique (par exemple 1, 1, 1) peuvent aussi être défaussées en guise d'Action Héroïque pour "se soigner" afin de regagner 1 Point de Bravoure.

CARTES GRAAL (18 cartes, toutes identiques)

Type : Quête du Saint Graal

Au cours de sa phase d'Action Héroïque, un Chevalier peut poser une et une seule carte Graal s'il est présent sur la Quête du Saint Graal.

Cette carte doit toujours être déposée sur l'emplacement libre le plus proche de la Relique du Saint Graal.

Lorsque aucun emplacement n'est disponible, mais que certains sont encore occupés par des cartes Désespoir (ou Désolation), la carte Graal n'est pas posée sur le plateau mais défaussée en même temps que la carte Désespoir (ou Désolation) la plus proche du Saint Graal

Lorsque la Quête du Saint Graal est terminée, les cartes Graal peuvent être utilisées comme défausse sur la Quête d'Excalibur, ou défaussées par groupe de 3 cartes en guise d'Action Héroïque pour se soigner, afin de regagner 1 Point de Bravoure.

CARTES BLANCHES SPÉCIALES

CONVOCATION (1 carte)

Lorsqu'elle est jouée, cette carte permet à chaque Chevalier qui le souhaite de revenir immédiatement à la Table Ronde, en dehors de son tour et sans dépenser d'action. Ensuite, les Chevaliers présents à la Table Ronde piochent chacun une carte Blanche. Ces cartes sont partagées entre ces Chevaliers selon leur bon vouloir. Si aucun accord de partage n'est trouvé, les cartes sont mélangées et distribuées aléatoirement, à raison d'une par joueur.

DESTINÉE (1 carte)

Si le Chevalier joue cette carte en tant que Chevalier Loyal, chaque Chevalier vivant (y compris le Félon s'il n'a pas été démasqué) pioche une carte Blanche.

Le Félon peut aussi utiliser cette carte pour révéler sa vraie nature. Il retourne alors sa carte d'Allégeance et son Blason côté Félon. Ses adversaires sont si surpris par cette trahison qu'ils doivent immédiatement défausser chacun 2 cartes Blanches de leur choix (ou moins s'ils n'en ont pas assez). Le Félon peut utiliser cette carte même avant d'avoir pu être accusé (avant donc que 6 Engins de Siège et/ou 6 Épées ne soient présents à Camelot).

Note : Aussi longtemps que son identité reste secrète, le Félon peut aussi choisir de jouer cette carte comme s'il était réellement loyal afin de brouiller les pistes et de convaincre les autres Chevaliers de son honnêteté.

HÉROÏSME (1 carte)

Cette carte doit être posée sur une Quête au choix du Chevalier qui la joue (à l'exception de Camelot). Elle reste en jeu jusqu'à ce que cette Quête soit gagnée (ou perdue). Son effet est alors d'ajouter une épée supplémentaire de la couleur du camp victorieux.

DAME DU LAC (1 carte)

Tant que la Quête d'Excalibur n'est pas terminée, jouer cette carte permet de déplacer Excalibur d'une case vers la rive des Chevaliers. Il n'est pas nécessaire d'être présent sur la Quête d'Excalibur pour jouer cette carte.

Si la Quête d'Excalibur est terminée, jouer cette carte permet de gagner 2 Points de Bravoure. Il est ainsi possible de dépasser le niveau initial de 4 Points de Bravoure mais pas de passer au-dessus de 6 Points de Bravoure.

MERLIN (7 cartes)

Lors de son tour, un Chevalier peut jouer cette carte pour :

- Retirer un Engin de Siège autour de Camelot (l'engin est replacé dans la réserve) ;
- Ou retirer d'une Quête de son choix la dernière carte Noire Standard qui y a été placée (par exemple, la dernière carte Combat placée sur le Chevalier Noir, Lancelot ou le Dragon, ou la dernière carte Désespoir placée sur la Quête du Saint Graal) ;
- Ou retirer une figurine Guerrier sur une guerre (Pictes ou Saxons) de son choix.
- De façon complémentaire, un ou plusieurs joueurs peuvent décider, en dehors de leur tour si nécessaire, de contrer immédiatement l'effet d'une carte Noire Spéciale (mais pas d'une carte Noire Standard) qui vient d'être piochée en défaussant collectivement 3 cartes Merlin. Les cartes Merlin sont jouées et défaussées juste après que la carte Noire Spéciale ait été piochée. Cette carte Noire est également défaussée, sans que son effet soit appliqué.

MESSAGER (1 carte)

Jouer cette carte permet à un Chevalier de faire passer jusqu'à 3 des cartes Blanches qu'il a en main au Chevalier de son choix, où qu'ils se trouvent l'un comme l'autre. Cette carte n'interfère pas avec le pouvoir spécifique d'Arthur et peut même être jouée en complément, ce qui permet alors à Arthur de passer soit 4 cartes à un autre Chevalier, soit 1 carte à l'un de ses compagnons et 3 à un autre au cours du même tour de jeu.

PIÉTÉ (1 carte)

Un Chevalier jouant cette carte se retrouve confronté à un choix délicat : soit gagner lui-même 3 Points de Bravoure (mais sans dépasser un total de 6), soit n'en gagner aucun mais en faisant gagner 1 Point de Bravoure à tous les autres Chevaliers. Dans ce cas, même si vous suspectez un Chevalier d'être le Félon, il gagne 1 Point de Bravoure s'il n'a pas encore été démasqué.

CLAIRVOYANCE (1 carte)

Le Chevalier qui joue cette carte pioche les 5 premières cartes de la pioche Noire, en prend connaissance et les repose face cachée sur le dessus de la pioche dans l'ordre de son choix. En aucun cas il n'a le droit de communiquer aux autres joueurs d'informations précises sur ce qu'il a vu (par exemple, la valeur numérique des cartes).

RENFORTS (1 carte)

Un Chevalier jouant cette carte se retrouve confronté à un choix délicat : soit piocher lui-même les 4 premières cartes de la pioche Blanche (et ce quel que soit l'endroit où il se trouve), soit ne piocher lui-même aucune carte mais en faire piocher une à chacun des autres Chevaliers (où qu'ils soient et quel que soit le nombre de cartes qu'ils possèdent déjà).

CARTES NOIRES STANDARD

CHEVALIER NOIR (11 cartes : 5 un, 3 trois, 2 cinq, 1 sept)

Type : carte de Combat

Une fois piochée, cette carte doit être placée sur un emplacement libre de la Quête du Tournoi contre le Chevalier Noir. Le Chevalier qui l'a piochée peut choisir de la poser face cachée, de sorte que les autres Chevaliers ne puissent connaître sa valeur numérique. Dans ce cas, il pioche une carte Blanche en compensation.

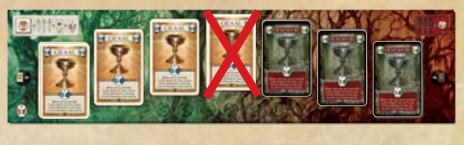
Dès que le 4ème et dernier emplacement du côté du Chevalier Noir est occupé, le tournoi prend fin. Les cartes Noires sont mélangées puis révélées, et leur valeur totale est comparée à la valeur totale des cartes Combat Blanches déposées sur cette Quête (s'il y en a). Le camp ayant la plus forte somme de valeurs de Combat l'emporte. Toutes les cartes sont défaussées.

DÉSESPOIR (15 cartes)

Type : Quête du Saint Graal

Cette carte doit toujours être déposée sur l'emplacement libre le plus éloigné de la Relique du Saint Graal (proche de la défaite).

Lorsque aucun emplacement n'est disponible mais que certains sont encore occupés par des cartes Graal, la carte Désespoir n'est pas posée sur le plateau mais défaussée en même temps que la carte Graal la plus éloignée du Saint Graal



Si la Quête du Saint Graal est terminée, cette carte entraîne l'arrivée d'un nouvel Engin de Siège à Camelot en lieu et place de son effet initial.

EXCALIBUR (15 cartes)

Type : Quête d'Excalibur

Cette carte entraîne le déplacement d'Excalibur d'une case en direction de l'oubli (le côté froid et glacé de la rivière)

Lorsque la Quête Excalibur est terminée, cette carte entraîne l'arrivée d'un nouvel Engin de Siège à Camelot en lieu et place de son effet initial.

LANCELOT/DRAGON (11 cartes)

Type : carte de Combat

Côté gauche : Quête de Lancelot (4 un, 3 trois, 3 cinq, 1 sept)

Côté droit : Quête du Dragon (4 cinq, 3 sept, 3 neuf, 1 onze)

Cette carte doit être placée sur un emplacement libre de la Quête de Lancelot (si cette Quête est en jeu) ou du Dragon (si cette Quête est en jeu). Le Chevalier qui l'a piochée peut choisir de la poser face cachée, de sorte que les autres Chevaliers ne puissent connaître sa valeur numérique. Dans ce cas, il pioche une carte Blanche en compensation.

Dès que le 5ème et dernier emplacement du côté des forces du Mal est occupé, la Quête prend fin. Les cartes Noires sont mélangées puis révélées, et leur valeur totale est comparée à la valeur totale des cartes Combat Blanches déposées sur cette Quête (s'il y en a). Le camp ayant la plus forte somme des valeurs de Combat l'emporte. Toutes les cartes sont défaussées.

Lorsque les Quêtes de Lancelot ET du Dragon sont terminées, cette carte entraîne l'arrivée d'un nouvel Engin de Siège à Camelot en lieu et place de son effet initial.

MERCENAIRES, PICTES ET SAXONS (4 cartes de chaque)

Type : Quête Guerre contre les Pictes et/ou Guerre contre les Saxons

Lorsque vous piochez cette carte, prenez la figurine de Guerrier correspondante dans la réserve et placez-la sur le plateau (Figurine Picte côté Guerre contre les Pictes, figurine Saxon côté Guerre contre les Saxons, Picte ou Saxon au choix si c'est une carte Mercenaires). Une fois la figurine posée sur le plateau, la carte est défaussée.

Si cette carte provoque l'arrivée d'une 4ème figurine sur une Guerre, cette Guerre est perdue, et toutes les cartes et figurines qui y sont présentes sont défaussées.

CARTES NOIRES SPÉCIALES

DÉSOLATION (2 cartes)

Type : Quête du Saint Graal

Lorsqu'elle arrive en jeu, cette carte vous oblige à défausser la carte Graal la plus éloignée de la Relique du Saint Graal. La Désolation est ensuite posée sur la Quête du Saint Graal comme s'il s'agissait d'une carte Désespoir.

Si aucune carte Graal n'est présente sur la Quête, la Désolation est jouée simplement comme une carte Désespoir.

Lorsque la Quête du Saint Graal est terminée, ajoutez un Engin de Siège autour de Camelot en lieu et place de son effet initial.

BROCÉLIANDE (1 carte)

Type : Quête du Saint Graal

Lorsqu'elle arrive en jeu, cette carte doit immédiatement être placée sur la Quête du Saint Graal. Dès lors, aucune nouvelle carte Graal ne peut y être déposée tant qu'une autre Quête n'a pas été remportée par les Chevaliers (la destruction d'un Engin de Siège n'est pas considérée comme une Quête victorieuse).

Une fois cette condition remplie, la carte est défaussée, et il devient à nouveau possible de jouer des cartes Graal de façon normale. Notez bien que cette carte n'affecte pas les cartes Désespoir et Désolation qui sont toujours jouées de façon normale. Seules les cartes Blanches ne peuvent être jouées sur la Quête du Saint Graal tant que Brocéliande est en jeu.

Lorsque la Quête du Saint Graal est terminée, la carte Brocéliande a pour effet d'ajouter un Engin de Siège autour de Camelot.

GUENIÈVRE (1 carte)

Lorsqu'elle arrive en jeu, cette carte oblige tous les Chevaliers à revenir immédiatement à Camelot, quelles que soient leur position sur le plateau, leur alignement ou leur tour de jeu. Les Chevaliers ne reçoivent aucune carte Blanche et le joueur qui a pioché Guenièvre termine son tour sans réaliser d'Action Héroïque.

Dans le cas où des Chevaliers auraient été obligés d'abandonner des Quêtes individuelles (Chevalier Noir, Lancelot), toutes les cartes Blanches qu'ils y avaient déposées sont défaussées au moment de leur départ.

BRUMES D'AVALON (1 carte)

Une fois cette carte arrivée en jeu, et pour tout le reste de la partie, une Épée noire supplémentaire sera ajoutée à la Table Ronde chaque fois que les Chevaliers perdront une Quête.

MORDRED (1 carte)

Type : Guerre contre les Pictes ou Guerre contre les Saxons

Lorsqu'elle arrive en jeu, cette carte doit être placée soit sur la Guerre contre les Pictes, soit sur la Guerre contre les Saxons, au choix du joueur qui l'a piochée.

Pour remporter une Guerre sur laquelle Mordred est présent, il faut maintenant pouvoir poser une carte supplémentaire de valeur 5 (1, 2, 3, 4, 5 & 5). Une fois cette bataille terminée, que ce soit par une victoire ou une défaite, Mordred est défaussé avec les autres cartes.

MORGANE (5 cartes)

Type : différentes Quêtes

Attention, chacune des 5 cartes Morgane possède un effet différent sur le jeu :

- **1ère Morgane :** Chaque Chevalier perd immédiatement 1 Point de Bravoure, où qu'il soit et quelle que soit son allégeance.
- **2ème Morgane :** Un Chevalier possédant au moins 3 cartes Blanches peut décider volontairement de les défausser en sacrifice. Sinon, chaque Chevalier possédant au moins une carte Blanche doit défausser une carte, où qu'il soit et quelle que soit son allégeance.
- **3ème Morgane :** Piochez et appliquez immédiatement le résultat des 3 premières cartes de la pioche Noire.
- **4ème Morgane :** Ajoutez immédiatement 2 Engins de Siège à Camelot.
- **5ème Morgane :** Un Chevalier peut volontairement décider de perdre 2 Points de Bravoure en sacrifice. Sinon, chaque Chevalier possédant au moins une carte Blanche doit défausser une carte, où qu'il soit et quelle que soit son allégeance.

VIVIANE (1 carte)

Lorsqu'elle est en jeu, Viviane empêche toute utilisation des cartes Merlin, sous quelque forme que ce soit, et ce jusqu'à ce qu'une Quête soit remportée par les Chevaliers. Combattre victorieusement un Engin de Siège ne compte pas comme une Quête gagnée ! Notez que Viviane peut être contrée par 3 cartes Merlin au moment où elle arrive en jeu, car l'effet de Merlin s'applique alors avant que Viviane n'ait répandu son pouvoir maléfique.