

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

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

Ce rêve est devenu réalité !

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

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

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

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LE ROI ARTHUR

COMPOSITION DU JEU

Un plateau de jeu (constitué de 6 morceaux à assembler comme un puzzle) ([voir photo en fin de page](#)).

Un dé à 10 faces

114 pions joueurs (6 x19) (Une couleur pour chacun des six joueurs)



Chevalier monté (x2)



Chevalier à pied (x2)



suivant (x15)

98 pions équipements (tous de couleur jaune)



Cheval (x12)



Epée (x19)



Epée de lumière (x14)



Espadon (x4)



Hache (x6)



Lance (x19)



Cotte de maille (x12)



Armure de plaques (x12)

43 pions actions (tous de couleur jaune)



Malédiction (x15)



Potion de soins (x14)



Prière de soins (x14)

25 pions Fief (tous de couleur jaune)



Fief avec ville (x11)



Fief avec château (x14)

5 pions compteur ou marqueur



Compteur de cycle



Compteur de round



marqueur de cour



Pion couronne



inutilisé

6 pions artefact (tous de couleur noir)



Fourreau de morgane



Excalibur



Bouclier aventureux



Lance de Longinus



Saint suaire



Banière du dragon

126 cartes:



63 carte fortune (dos rouge)



63 cartes quête (dos vert)

REGLE DU JEU:

Précision sur les termes utilisés dans le jeu:

Tous les joueurs sont des chevaliers au service du Roi Arthur. Il peut s'agir de chevaliers créés par les joueurs eux-mêmes ou sélectionnés [parmi les héros majeurs présentés à la fin de cette page](#). Tous les chevaliers ont les caractéristiques suivantes :

RANG: on distingue trois rangs, Chevalier Mineur, Chevalier Majeur et Compagnon de la Table Ronde. Tous les joueurs débutent comme Chevaliers Mineurs. Leur promotion dépend du gain en Honneur qu'ils obtiendront en accomplissant des quêtes. A sa promotion le Roi accordera au chevalier un fief supplémentaire et sa Force au combat augmentera.

FORCE AU COMBAT: elle évalue la puissance au combat du chevalier. Elle augmente de 1 à chaque promotion.

CONSTITUTION: il s'agit du nombre de blessures qu'un chevalier peut endurer au combat sans mourir.

RESOLUTION: on recouvre sous ce terme la détermination et l'expérience d'un chevalier au combat. Elle est utilisée pour déterminer l'initiative dans un affrontement et augmente à chaque fois qu'un chevalier remporte un combat.

RELIGION: il existe deux types de religions: la Chrétienté et le Druidisme. Un chevalier doit choisir une religion en suivant son inclination. Dans certains cas, la légende impose une religion, par exemple Galahad doit être chrétien. La religion est importante en ce sens qu'elle permet d'accomplir quelques quêtes spécifiques et de manipuler certains artefacts.

HONNEUR: il évalue l'estime dont bénéficie le chevalier parmi ses pairs et permet de monter en rang. On ne peut gagner de l'Honneur qu'en accomplissant des quêtes ou en remportant des joutes.

FIEFS: chaque chevalier débute avec un fief et en gagne un supplémentaire à chaque promotion. Les fiefs fournissent revenus et refuges et sont stratégiquement importants durant la guerre civile. Une explication plus détaillée à leur sujet est apportée plus loin dans ces règles.

LE DÉ: le dé à 10 faces est numéroté de 0 à 9, 0 est toujours compté comme 10. Il peut être utilisé de plusieurs façons:

- Lorsqu'un jet est effectué sous une caractéristique. Par exemple au combat, il faut effectuer un jet sous sa force de combat. Si celle-ci est de 5, un résultat de 1,2,3,4 ou 5 signifie que vous avez touché votre adversaire.
- les jets de pourcentage. Dans certaines quêtes il peut y avoir 60% de chance qu'un événement survienne. Si votre résultat au dé est inférieur ou égal à 6, cet événement a lieu.
- Si durant une quête, on vous annonce une rencontre, il faudra lancer le dé deux fois. Ajoutez les deux résultats et regardez la rencontre dans le [tableau appropriée](#).

JOUER:

Créer un Chevalier:

- 1) Utilisez la feuille de personnage (voir en fin de page).
- 2) Choisissez l'un des chevaliers présentés dans les règles. (en fin de page)
- 3) Inscrivez les nom et valeurs de départ des caractéristiques dans les espaces prévus à cet effet.
- 4) Prenez le matériel de départ (un cheval, une lance et une épée) et le fief donné dans la description du chevalier. Vous êtes prêt à partir en Quête.

Une personne, de préférence celle qui connaît le mieux le jeu, sera désignée comme arbitre. Sa tâche sera de s'assurer que les choses se déroulent normalement et dans un ordre correct. Elle devra en particulier:

- 1) Annoncer les cycles, rounds et phases; leur départ, leur forme, qui fait quoi et à quel moment.
- 2) Contrôler les promotions.
- 3) Juger les contestations sur les règles.

Installation:

Préparez le plateau. Chaque joueur devra avoir devant lui sa feuille de personnage. Placez le pion Couronne sur Camelot. Chaque joueur choisira un ensemble de pions en couleur pour y prendre le pion Chevalier Monté. Il représente son personnage. Chaque chevalier part de Camelot et tous les joueurs devront donc poser leur pion à cet endroit sur la carte. Chaque chevalier prend alors un cheval, une épée et une lance.

Mélangez le paquet de cartes Fortune et celui de cartes Quête. Chaque joueur tire deux cartes Fortune. En suivant les règles présentées au paragraphe Quêtes et Rencontres, les joueurs tirent alors leurs cartes Quête.

Placer le premier compteur sur le Cycle 1 de la Table Cycle et un autre sur le premier Round de Quête de la Table Ronde. Lancez un dé pour déterminer qui commence.

Vous êtes prêt maintenant. Le premier joueur choisit une Quête parmi celles qui sont disponibles et durant la phase de mouvement quitte Camelot pour l'accomplir. Le jeu rentre alors dans une phase d'Action comme expliqué plus loin.

TEMPS DE JEU

Le temps de jeu est divisé en cycles, rounds et phases. C'est à l'arbitre de garder trace du déroulement du jeu et d'en informer les joueurs.

Cycles:

Le jeu de Quête est divisé en 10 cycles comptant chacun 8 rounds. Chaque fois que vous revenez sur le premier round de Quête, déplacez d'une case le pion sur la Table de Cycle.

Au début du cycle 7, l'arbitre lance le dé. Si le résultat est de 1 ou 2 (20% de chance), le jeu de Quête est fini et la partie Guerre Civile commence. Au début de chaque cycle suivant, lancez le dé sous le pourcentage Guerre Civile, indiqué sur la Table des Cycles. A la fin du cycle 10, la Guerre Civile débute automatiquement.

Rounds:

Chaque cycle est composé de 8 rounds.

Premier round de Quête: les chevaliers peuvent se déplacer et effectuer une action. (Voir plus loin en ce qui concerne les actions).

Second round de Quête: les chevaliers peuvent se déplacer et effectuer une action.

Troisième round de Quête: les chevaliers peuvent se déplacer et effectuer une action.

Quatrième round de Quête: les chevaliers peuvent se déplacer et effectuer une action.

Cinquième round de Quête: les chevaliers peuvent se déplacer et effectuer une action.

Les trois derniers rounds d'un cycle sont nommés rounds de Cour. Seuls les chevaliers présents à la cour peuvent prendre part à ces rounds. Les chevaliers qui ne sont pas là peuvent se déplacer et effectuer une action, ou peuvent tenter de revenir à la cour pour prendre part aux rounds ultérieurs.

Premier round de Cour: les audiences. Le Roi Arthur récompense les chevaliers valeureux en leur accordant une promotion et un fief supplémentaire. Les chevaliers appauvris peuvent revendre leurs fiefs à la couronne. Les Compagnons peuvent acheter des fiefs à la couronne (dans la limite de cinq fiefs).

Second round de Cour: le tournoi. Reportez vous aux règles détaillant la Joute.

Troisième round de Cour: rencontre à la Table Ronde. Tous les chevaliers présents à la cour doivent y assister. Durant cette rencontre, les affaires suivantes sont réglées :

a) Le roi Arthur annonce de nouvelles Quêtes. Distribuez de nouvelles cartes Quête à chaque chevalier présent au départ. Les chevaliers peuvent alors choisir une nouvelle Quête suivant leur rang s'ils n'en ont aucune en cours. Pour chaque rang, c'est le chevalier possédant la Résolution la plus élevée qui choisit le premier. Les Quêtes restantes sont gardées à la disposition des chevaliers qui n'ont pas de Quêtes durant les rounds de Quête.

b) Jouer des cartes Fortune. Les chevaliers peuvent jouer des cartes Fortune contre leurs pairs. Il faut néanmoins que cela soit compatible avec les instructions portées sur la carte Fortune.

c) Négocier des cartes Fortune: les chevaliers peuvent négocier ou échanger leurs cartes Fortune, Quête ou fiefs. Ce type d'action ne peut être effectué qu'à ce moment.

d) Tirer des cartes Fortune: tous les chevaliers présents tirent une carte Fortune.

e) Prochaine localisation de la cour: au premier cycle la cour est à Camelot. Elle y retourne ensuite une fois sur deux. Pour déterminer la localisation de la cour durant les autres cycles, le chevalier le plus important présent lance un dé; 1, 2, 3 : Londinium; 4, 5, 6 : Caerdeon; 7, 8 : York; 9, 10 : Nottingham.

Au début de chaque round de Quête du cycle suivant, la cour se déplacera d'une ville en direction de sa prochaine localisation. Si plus d'une route est disponible, l'arbitre choisit. La position de la cour est marquée par le pion Couronne.

Phases:

1) Phases de Mouvement: tous les chevaliers le désirant peuvent se déplacer à leur tour. Les joueurs passant un tour ne peuvent pas se déplacer.

2) Phases d'Action: une fois que tous les joueurs se sont déplacés, chacun peut effectuer une des actions suivantes :

- a) exécuter une part ou la totalité d'une Quête comme indiqué sur la carte concernée.
- b) encaisser une part de ses revenus ou guérir plus rapidement en cas de visite d'un de ses fiefs.
- c) passer un tour si le jeu le préconise.
- d) augmenter sa Religion de 1 point si l'on prie dans un site consacré (voir Religion).
- e) effectuer une rencontre si l'on ne se trouve pas à la cour ou si l'on effectue aucune des actions ci-dessus. Assurez-vous que la rencontre correspond au type de terrain approprié, par exemple forêts, montagnes ou contrées sauvages. S'il se trouve dans une ville, le chevalier peut se rendre au marché ou effectuer une rencontre en ville.
- f) prendre une carte Fortune si le chevalier se trouve à la cour sans qu'il ne s'agisse d'un round à la cour.
- g) accomplir une tâche si le chevalier réclame un artefact majeur.

Une fois que tous les chevaliers ont accompli leur action, le round s'achève, le marqueur est déplacé d'une case et le round suivant commence.

MOUVEMENT

1) Mouvement: un chevalier peut se déplacer à son tour durant la phase de mouvement de chaque round à occurrence du maximum autorisé. L'unité de mouvement est égale à une zone sur le plateau. Un joueur peut déplacer son chevalier et ses suivants à chaque phase de mouvement.

2) Maximum autorisé: les chevaliers pourront se déplacer par la route ou par le pays. Les maximums de déplacement autorisés sont :

- Route monté: 9 zones à pied: 3 zones
- Pays monté: 3 zones à pied: 1 zone

3) Diviser son mouvement: A cheval, un chevalier peut répartir son mouvement entre la route et les terres suivant un ratio de 3 pour 1. Les fractions sont arrondies au chiffre entier le plus proche. Par exemple, un chevalier possédant encore deux unités de mouvement par route peut se déplacer d'une zone dans les terres.

CARACTERISTIQUES D'UN CHEVALIER

Chaque chevalier possède des caractéristiques qui augmentent avec le temps. Utilisez votre feuille de personnage pour en garder la trace. Toutes les caractéristiques ont d'importantes conséquences durant la Guerre Civile. Il faut donc garder ce point à l'esprit lorsque l'on partira en Quêtes, celles-ci déterminant une position de départ au cours de la Guerre Civile. Les chevaliers ne peuvent ni négocier, ni échanger des caractéristiques.

Rang et honneur:

1) Les Trois Rangs: tous les chevaliers ont un rang, que ce soit chevalier mineur, chevalier majeur ou Compagnon de la Table Ronde. Tous les chevaliers commencent le jeu au rang de chevalier mineur.

2) Promotion: pour être promu à un rang supérieur, un chevalier a besoin d'un certain nombre de points d'Honneur. A chaque promotion, sa Force au Combat augmentera de 1 point.

Rang	Honneur Minimum	Augmentation de la force
Chevalier mineur	Tous débutent comme chevalier mineur	
Chevalier majeur	10	+1
Compagnon	20	+1

Les chevaliers ne peuvent être promus que par le Roi Arthur au Premier Round de Cour.

3) Perte de points d'Honneur: si l'Honneur d'un chevalier tombe en dessous du minimum indiqué ci-dessus, il est dégradé d'un rang, diminue sa Force au Combat de 1 et rend un fief à la couronne, jusqu'à ce que son honneur soit à nouveau supérieur au minimum requis.

4) Privilèges du rang de Compagnon: les Compagnons de la Table Ronde possèdent les privilèges suivants :

- a) seuls les Compagnons peuvent entreprendre des Quêtes de niveau Compagnon.
- b) seuls les Compagnons peuvent acheter des fiefs à la couronne.

5) Gagner des Points d'Honneur: on ne peut gagner de l'Honneur qu'en accomplissant des Quêtes ou en s'illustrant en tournoi. Les joueurs ne peuvent pas vendre, négocier ou perdre volontairement des points d'Honneur.

Religion

1) Types de Religion: les chevaliers peuvent choisir entre le Druidisme (évalué en Savoir) et le Christianisme (évalué en Vertu). Chaque chevalier devra choisir sa religion dès qu'il saura où sont affectés ses points de Religion de départ (ceux-ci dépendent du

chevalier choisi; certains n'ont aucun choix) et quelles sont ses cartes Quêtes et Fortune. Sinon le joueur pourra choisir selon son inclination.

2) Evaluation de la Religion: lorsqu'un chevalier choisit sa religion, inscrivez son montant de départ dans l'espace Savoir ou Vertu sur la feuille de personnage. A chaque fois qu'un Chevalier gagne des points de Religion grâce à une Quête ou une rencontre, ceux-ci sont rajoutés au total.

3) Religion et Quêtes: certaines Quêtes ne peuvent être entreprises que par des chevaliers d'une certaine religion. De même, certains suivants ne se rallieront qu'à un chevalier ayant un type de religion précis. Les cartes Quêtes stipulent ces détails.

4) Religion et Guerre Civile: à la déclaration de la guerre, le total de points de Religion permet de déterminer le nombre de suivants que le chevalier peut recruter et quel artefact majeur il peut porter.

5) Visite de Sites Consacrés: un chevalier peut gagner un point de Religion supplémentaire en visitant un site de sa religion et en y demeurant un round complet.

FIEFS, REVENU ET EQUIPEMENT

Un chevalier qui sert honorablement son roi peut espérer tirer bénéfice de sa loyauté et ainsi se voir accorder des fiefs par le roi. Ces terres permettent au chevalier d'avoir un revenu correct qu'il pourra dépenser en équipement ou conserver pour d'autres buts.

1) Fiefs: chaque chevalier possède un fief au début du jeu. Lorsqu'un chevalier est promu d'un rang, il reçoit un fief supplémentaire parmi ceux restants. Un chevalier ne peut pas posséder plus de 5 fiefs.

2) Revenu: chaque fief apporte un revenu marqué sur le pion. Au premier round de cour, chaque joueur peut percevoir ce revenu de ses fiefs.

3) Visiter ses fiefs: lorsqu'un chevalier visite un de ses fiefs, il en tire les bénéfices suivants.

- a) il peut percevoir la moitié de son revenu normal arrondi au chiffre supérieur. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par cycle et par fief.
- b) il peut guérir deux fois plus rapidement.
- c) un chevalier n'effectue aucune rencontre lorsqu'il se trouve dans ses fiefs.

4) Suivants: un suivant doit être envoyé ou escorté jusqu'à un fief après son recrutement. Une fois dans le fief, il est immunisé contre les attaques des autres chevaliers joueurs.

5) Négociier des Fiefs: les fiefs peuvent être librement négociés entre les joueurs. Les Compagnons peuvent acheter des fiefs à la couronne au Round 5 (en supposant qu'ils sont à la cour). Le prix en est de 5 Besants + D10. Les chevaliers pourront revendre leurs fiefs à la couronne au prix de un D 10 moins 3 Besants.

6) Equipement: les pièces d'équipement qu'un chevalier peut posséder et utiliser sont:

Epées: une épée est allouée à chaque chevalier, toutefois les Epées de Lumière sont d'une qualité supérieure et plus efficaces. Essayez d'en conserver une paire avec vous.

Espadon: cette arme à deux mains est forgée avec l'acier le plus fin. Elle est rare et d'une grande valeur. Toutefois elle réduira votre Constitution car elle prohibe l'usage du bouclier.

Hache de Bataille: cette arme puissante est favorisée par les grands chevaliers. Elle se manie à deux mains et empêche le port du bouclier, ce qui réduit votre Constitution.

Lance: elle ne peut être utilisée que dans les charges montées. Elle casse facilement, il vaut donc toujours mieux en posséder plusieurs.

Cotte de maille et Armure de Plaques: elles augmentent votre protection face aux armes et votre Constitution sera donc plus élevée.

Cheval: la Rolls Royce Arthurienne. Ne quittez pas votre demeure sans elle.

Malédiction et Soins Magiques: ces baumes sont destinés aux chevaliers blessés et spécialement adaptés à votre religion. Elles sont approuvées par Merlin, Joseph d'Armathie et tous les autres praticiens modernes (voir leurs effets plus loin).

7) Equipement de Départ: au début du jeu, chaque chevalier possède un cheval, une lance et une épée.

8) Marchés: les villes marquées d'un cercle, ainsi que toutes les villes de la cour, possèdent un marché où les chevaliers peuvent vendre et acheter de l'équipement. Un chevalier peut se rendre dans un marché durant la phase d'action d'un tour. Une fois au marché, il peut vendre et acheter aux prix indiqués plus loin.

9) Gagner de l'Equipement: on peut gagner de l'équipement comme suit : a) au marché (voir ci-dessus).

- b) d'ennemis vaincus que vous avez préféré tuer plutôt que recruter.
- c) négocier entre joueurs dans la même zone.

10) Transporter et Stocker de l'Equipement: un chevalier peut transporter autant d'équipement qu'il désire (on considère qu'il se

déplace avec un écuyer et une ou deux mules). L'équipement laissé dans un fief ne peut pas être pillé ou volé par les autres joueurs.

11) Prières de Soins: leur effet est variable et dépend de la foi et de la prière du chevalier. Si le personnage est chrétien, lancer un D 10 pour déterminer les points de Constitution récupérés (à occurrence du maximum de la caractéristique). Si le personnage est druide, il ne guérit que d'un point.

12) Potions de Soins: conçues sous la fêrule d'un druide versé dans la connaissance des plantes, elles guérissent les chevaliers druidiques de 3 points de Constitution à chaque fois. Un chrétien peut les utiliser et guérira du même montant mais perdra 1 point de Vertu à chaque prise.

13) Malédiction: un chevalier avec une Religion de 4 ou plus peut utiliser des malédictions au combat (voir plus loin). Prenez un marqueur Malédiction lorsque vous atteignez les valeurs de 4, 6, 8 etc...

CARTES FORTUNE

La Bretagne Arthurienne possède de nombreux secrets et mystères et la magie est omniprésente. Où se trouve l'épée Excalibur ? Qu'est ce que le Saint-Suaire et que fera-t-il pour le chevalier le portant ? Morgane le Fey secondera-t-elle votre cause ? Sire Lancelot fréquente-t-il la chambre de la Reine ? Ces questions et bien d'autres trouveront leur réponse au fil du jeu.

1) Gagner des cartes Fortune: un chevalier peut gagner des cartes Fortune de différentes façons.

- chaque chevalier en reçoit deux au début du jeu.
- chaque chevalier présent à une assemblée de la Table Ronde peut en tirer une à la fin de la rencontre.
- chaque phase d'action de Quête passé à grenouiller à la cour permet au chevalier de gagner une carte Fortune.
- un chevalier peut gagner des cartes Fortune grâce à ses Quêtes ou aux rencontres effectuées comme indiqué.

2) Jouer des cartes Fortune :

- La plupart doivent être jouées aux assemblées de la Table Ronde, les autres à n'importe quel moment durant la partie concernant les Quêtes.
- Lorsqu'une carte concerne un chevalier précis qui n'est pas utilisé, un joueur peut utiliser le second choix imprimé sur la carte en dessous du premier.

3) Découverte d'un Artefact: pour découvrir un artefact un chevalier a besoin d'un ensemble de 3 cartes.

- une carte artefact.
- une carte localisation neutre ou appropriée à la religion de l'artefact.
- une carte tâche neutre ou appropriée à la religion de l'artefact.

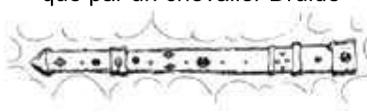
Lorsqu'un joueur possède ces trois cartes, il peut se rendre dans le lieu indiqué et après avoir accompli la tâche (considéré comme une action dans un Round de Quête) réclamer l'artefact et en prendre le marqueur. Rendez-vous aux règles concernant la Guerre Civile pour connaître l'utilité d'un artefact.

exemple:

Avalon.
Un chevalier peut y découvrir un artefact druidique.

Tâche pour obtenir un artefact druidique
Le gardien de l'artefact vous demande de démontrer votre sincérité avant de vous le remettre. Vous devez lui payer 2 besants par round et réussir un jet de dé inférieur ou égal à votre Savoir pendant trois rounds avant de pouvoir vous en emparer.

Le Fourreau de Morgane.
Créé par la prêtresse druidique Morgane Le Fey pour l'épée Excalibur, il ne peut être porté que par un chevalier Druidie



Un ensemble complet de cartes Fortune:
Le chevalier peut à présent se rendre dans la localisation, accomplir la tâche et s'emparer du Fourreau de Morgane.

4) Jeter des cartes Fortune: une fois revendiquées, jouées ou monnayées, les cartes Fortune sont retirées du jeu. Toutes les cartes Fortune sont écartées au moment de la Guerre Civile et n'ont plus aucun effet.

QUETES ET RENCONTRES

Le seul désir d'un chevalier est de servir son seigneur. C'est pour cela qu'il est entré en chevalerie. Lorsque l'on est aux ordres

d'Arthur , l'on se doit d'accomplir les Quêtes confiées par le roi afin d'être son champion, affermir son royaume et défaire ses ennemis.

1) Gagner une Quête

Au début du jeu, le Roi Arthur distribue le nombre de Quêtes suivant le nombre de joueurs :

2 joueurs: 3 Quêtes 3 joueurs: 5 Quêtes 4 joueurs: 6 Quêtes
5 joueurs: 8 Quêtes 6 joueurs: 9 Quêtes

Ces cartes sont placées face visible le long du plateau. Les Quêtes réservées aux Compagnons sont placées de l'autre côté du plateau et de nouvelles cartes sont tirées pour les remplacer. Chaque joueur choisit une Quête à son tour. On ne peut effectuer qu'une Quête à la fois. Les cartes restantes sont à la disposition des chevaliers qui ont accompli ou manqué la Quête qu'ils poursuivaient et sont rentrés à la cour .

2) Nouvelles Quêtes: le Roi annonce de nouvelles Quêtes aux assemblées de la Table Ronde. De nouvelles cartes Quête sont piochées et placées face visible à occurrence du nombre maximum indiqué plus haut. Les chevaliers présents à l'assemblée et qui n'ont pas de Quêtes peuvent en choisir une suivant leur rang et leur résolution.

3) Quêtes du rang Compagnon: les Quêtes du rang Compagnon sont placées à l'écart des cartes normales. Tout chevalier promu à ce rang peut choisir une Quête parmi elles.

4) Accomplir une Quête: les Quêtes sont accomplies durant la phase d'action d'un tour dès lors que l'on se trouve sur le site concerné. Si la Quête induit un combat, un autre joueur tiendra le rôle de l'adversaire (N.B. les cartes Quête indiquent toujours la Force au Combat de base de l'adversaire. Assurez vous de calculer la Force au Combat et la Constitution de l'adversaire en tenant compte de ses armes et de son armure). Une fois la Quête achevée, le chevalier peut s'adjuger les récompenses indiquées sur la carte. Si la Quête induit la défaite d'un adversaire au combat, le joueur a les options suivantes :

- a) recruter le chevalier vaincu comme suivant, à moins qu'il ne soit d'une religion opposée ou un ennemi.
- b) tuer le chevalier et s'emparer de son équipement.

5) Echouer dans une Quête: un chevalier qui a échoué dans sa Quête (obligé de se rendre ou n'a pas rempli les conditions) peut renoncer à celle-ci sans perdre d 'Honneur.

Tout chevalier qui renonce à une Quête à l'exception des cas ci-dessus perd 1 point d'Honneur.

6) Quête Accomplie: les joueurs conservent les cartes des Quêtes accomplies par devers eux jusqu'au déclenchement de la Guerre Civile. Elles leur serviront à recruter des suivants.

7) Rencontres: tout chevalier n'accomplissant aucune action dans la phase d' action d'un tour, ne se trouvant pas à la cour ou dans un fief, effectue une rencontre.

S'il s'agit d'une ville, il a le choix entre se rendre au marché ou tirer une rencontre en ville. Dans tous les autres cas choisissez la rencontre suivant le type de terrains (forêt, montagnes ou Terres Sauvages). Reportez-vous pour le faire à la Table des Rencontres.

SUIVANTS

Les chevaliers battus en combat loyal se rendront et demanderont merci à leur vainqueur. Généralement, le défait prêtera serment d'allégeance ou promettra un service à son vainqueur. Le chevalier avisé accepte.

1) Gagner des Suivants au Cours d'une Rencontre: tout au long de vos voyages, des chevaliers peuvent vous proposer leurs services contre de l'argent. Si vous désirez les recruter, vous devez payer la somme demandée.

2) Gagner des Suivants au Cours d'une Quête: si vous battez un adversaire (descendre sa Constitution jusqu'à 1) dans une Quête, il s'offrira généralement comme suivant (voir les cartes Quête pour plus de détails).

3) Recruter un Suivant: une fois l'allégeance acceptée, placez un pion Suivant à l'endroit où il a été recruté. Au cours des phases de mouvement ultérieures, le suivant se dirige vers un fief à la vitesse de déplacement normale. Tout au long de son voyage, il peut être attaqué par d'autres chevaliers joueurs. Une fois dans le fief, il est à l'abri de toute attaque. Le pion suivant est alors placé sous le pion Fief sur la feuille de personnage du chevalier.

4) Attaquer un Suivant: les chevaliers joueurs se trouvant dans la même zone qu'un suivant peuvent le défier. Le suivant se bat alors avec une Force au Combat et une Constitution de 2. Le suivant ne pouvant jurer allégeance à plus d'un seigneur, le chevalier attaquant devra obligatoirement le tuer s'il l'emporte. Du même coup, l'éliminera de l'armée d'un rival potentiel au trône. C'est regrettable mais nécessaire ! Un suivant situé dans la même zone que son suzerain ne peut pas être défié par un autre chevalier joueur.

COMBAT

Il s'agit du sport national des chevaliers où chacun manifeste son amour et son respect d'autrui en lui défonçant le heaume jusqu'à lui en faire jaillir la cervelle et tomber de cheval dans une gerbe de sang. Voilà qui est original et amusant. Malheureusement tout n'est pas si drôle. Au cours de vos Quêtes, vous devrez vaincre de nombreux adversaires, certains deviendront vos suivants, d'autres ayant moins bon caractère, combattront jusqu'à la mort.

Force au Combat et Constitution

1) Force au Combat: chaque chevalier possède une Force au Combat de Base qui évalue sa qualité lors d'un affrontement. La plupart des chevaliers joueurs commencent à 4, quelques-uns à 5. A chaque promotion, la Force au Combat monte de 1. Certaines armes de bonne facture augmentent votre Force au Combat .

Epée
Epée de Lumière + 1
Espadon +3*
Hache de Bataille +2*
Lance +1 (charge uniquement)

* Ces armes se maniant à deux mains, un chevalier ne peut pas porter de bouclier s'il les utilise. Leur Constitution est de ce fait réduite de 1 point.

Lors d'une bataille, vous devez réussir un résultat au dé inférieur ou égal à votre Force au Combat pour toucher votre adversaire.

Exemple:

Un chevalier possède une force de combat de Base de 4. En utilisant une épée de lumière, elle monte à 5. Au combat, sur un résultat au dé de 1, 2, 3, 4, 5, il touche son adversaire.

2) Constitution: la Constitution d'un Chevalier représente le nombre de coups qu'il peut endurer avant de mourir. La Constitution de Base d'un Chevalier est égale à sa Force au Combat de Base (avant de tenir compte des armes). A chaque promotion, la Constitution augmente de 1. De plus, une armure augmente la Constitution.

Cotte de maille +1
Armure de plaques +2

On ne peut porter que l'une ou l'autre des armures.

3) Dégâts: à chaque fois qu'un chevalier est touché au combat, sa Constitution diminue de 1. Un chevalier meurt lorsque sa Constitution atteint 0. Un chevalier n'ayant plus qu'une Constitution de 1 peut se rendre (un chevalier mauvais ne se rendra jamais).

Exemple:

Un chevalier possède une force de combat de base de 4, au départ du jeu. Sa constitution sera également de 4. Après quelques rounds, il achète une épée de lumière, sa force au combat augmente de 1 et passe à 5. Sa constitution elle, n'évolue pas. Un peu plus tard il bat et tue un chevalier mauvais en cotte de maille. Il s'empare de l'armure sur le cadavre et la met. Sa constitution augmente de 1 et passe à 5. A sa promotion comme chevalier Majeur, la force de combat et la constitution de votre chevalier monte à 6. Confiant dans sa bonne étoile, il s'achète une hache de bataille qui augmente sa force au combat à 7 mais réduit sa constitution à 5.

4) Soins: La Constitution guérit au rythme de 1 point par round. Si le chevalier joueur se trouve dans l'un de ses fiefs, il guérira au rythme de 2 points par round. La guérison peut également être accélérée en utilisant des Prières ou des Potions de Soins (voir paragraphe Fiefs, Revenu et Equipement). La guérison se situe au début d'un round.

Résolution

1) Résolution: elle mesure la détermination d'un chevalier et son expérience au combat. Elle augmente de 1 à chaque fois qu'un chevalier tue un adversaire au combat ou l'oblige à se rendre (à l'exclusion des joutes).

2) Résolution et Initiative: dans un combat, au corps à corps, le chevalier possédant la Résolution la plus élevée frappe toujours le premier lors d'un round de combat. Si le coup entraîne la mort ou l'abandon du chevalier à la Résolution la plus basse, ce dernier ne peut pas frapper ce round. Si les combattants ont la même Résolution, ils devront lancer un dé au début de chaque round pour décider de l'initiative.

Règles de combat

1) Adversaires Chevaleresques (Sire quelqu'un ou de quelque chose) : ils sont toujours montés et possèdent une lance. Le combat débute toujours par des charges (voir ci-dessous) jusqu'à ce que l'un des chevaliers soit désarçonné ou sa lance brisée. Si un chevalier joueur ne possède pas de lance, il perd 1 point d'Honneur pour conduite non chevaleresque et le combat commencera au corps à corps.

2) Moins que rien (brigands, Saxons, etc...): ils ne sont jamais montés et le combat commence au corps à corps.

La charge

1) Armes: Seule la lance peut être utilisée dans une charge. Elle ajoute +1 à la force au combat de base. Lorsqu'il charge un chevalier peut ajuster sa lance pour toucher une partie suivante de son adversaire.

Zone	Chance de réussite
Bouclier	Force au combat
Corps	Force au combat -1
Heaume	Force au combat -2

Exemple: Un chevalier possède une force de combat de 5. En utilisant la lance elle passe à 6. Avant de charger, il doit choisir ou il va essayer de toucher son adversaire. Pour toucher le bouclier, il devra réussir un jet inférieur ou égal à 6. Pour toucher le corps il devra réussir un jet inférieur ou égale à 5. Pour toucher le heaume, il devra réussir un jet inférieur ou égale à 4.

2) Dégâts de la lance: Si un chevalier touche son adversaire lors d'une charge, il devra lancer le dé et lire le tableau suivant pour déterminer les dégâts.

Jet de	Bouclier	Corps	Heaume
1	1	1	1
2	1	1	3

3	1	3	3
4	2	3	5
5	2	5	5
6	3	5	5
7	3	5	6
8	4	5	6
9	4	6	6
0	5	6	6

Les effets sont:

- 1: Joli coup mais sans effet.
 2: La lance est détournée sur le corps, lancer un nouveau dé sur cette colonne.
 3: Désarçonné mais indemne. Perte de 1 point de constitution suite à la chute.
 4: Le coup est détourné sur le cheval qui est tué. perte d 1 point de constitution suite à la chute.
 5: Désarçonné et blessé. Perte de 2 points de constitution.
 6: Désarçonné et grièvement blessé. Perte de 3 points de constitution.
 Après chaque touché, il y a 50% de chance que la lance se brise.

Corps à corps

1) Choix des Armes: avant le combat, les chevaliers joueurs doivent choisir une arme de mêlée, parmi celles qu'ils transportent.

2) Rounds de Combat: le combat est divisé en rounds. Durant chacun d'entre eux, on suit le déroulement ci-dessous.

- a)** le combattant possédant la Résolution la plus élevée frappe le premier. En cas d'égalité, on lance un dé.
 Le chevalier qui obtient le résultat le plus élevé frappe le premier.
b) le joueur lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à sa Force au Combat, modifiée par l'arme utilisée, le chevalier touche son adversaire.
c) s'il est touché, le combattant blessé réduit sa Constitution de 1 point.
d) s'il touche son adversaire, celui-ci réduit sa Constitution de 1 point.

Le combat continue jusqu'à ce qu'un des chevaliers soit tué ou se soit rendu.

N'oubliez pas :

- * de calculer la Force au Combat des adversaires en ajoutant à la Force au Combat de Base, les bonus apportés par les armes
- * de calculer la Constitution des adversaires en ajoutant à la Constitution de Base, les bonus apportés par une armure
- * de réduire d' 1 point la Constitution des chevaliers touchés.

3) Fin du combat: un combat au corps à corps peut s'achever de différentes façons.

- a)** un chevalier joueur dont la Constitution a été réduite à 1 peut se rendre, à moins que son adversaire ne soit un chevalier mauvais. Dans ce cas, il combattra à mort.
b) un chevalier joueur qui a réduit la Constitution de son adversaire à 1 peut accepter son allégeance et le recruter comme suivant. Un chevalier mauvais ne se rend jamais et combat à mort.
c) si un chevalier joueur atteint une Constitution de 1 et ne se rend pas, il ne pourra plus le faire lors d'un round ultérieur. Le combat est alors à mort.
d) un chevalier joueur peut choisir de tuer son adversaire et de s'emparer de l'équipement qu'il portait.
e) si le chevalier joueur est tué, il peut créer un nouveau chevalier au prochain round et recommencer le jeu comme chevalier mineur.
f) si le chevalier joueur se rend, il peut patienter jusqu'à ce que sa Constitution retrouve un niveau raisonnable et se retourner contre son vainqueur ou retourner à la cour. Il pourra y renoncer à sa Quête sans perte d'Honneur et en entamer une nouvelle (si possible).

4) Malédiction : les chevaliers possédant une Religion de 4 et plus peuvent utiliser des malédictions durant le combat. Pour chaque malédiction lancée, l'adversaire ne peut pas lancer le dé pour toucher pendant un round de combat. Une fois utilisé, rejetez le pion Malédiction.

5) Combat Multiple: chaque combattant a un coup par round de combat contre l'ennemi de son choix.

Exemple: Deux joueurs décide d'accomplir une quête ensemble. Ils doivent vaincre un chevalier mauvais. Si les deux joueurs décident de l'attaquer, ils auront droit chacun à un coup à chaque round de combat alors que le chevalier mauvais n'aura droit qu'à un seul coup par round contre l'un d'entre eux. Si les deux joueurs l'emportent, ils devront négocier le partage des récompenses et la garde de la carte quête.

Exemple de combat: Sire Galahad (force de combat de base de 5, résolution de 4) combat Sir Bedivere (force de combat de base de 4, résolution de 7). Sire Galahad utilise une épée de lumière ce qui monte sa force au combat à 6, Sir Bedivere utilise une épée. tous deux porte une cotte de maille, ce qui augmente leur constitution à 6 et 5. Sire bedivere possède la résolution la plus élevée et frappe toujours en premier. Le combat se déroule comme suit:

Jet de Sire Galahad	Jet de Sire Bedivere	Commentaire	Constitution à la fin du round	
			Galahad	Bedivere
Force au combat 6	Force au combat 4	DEPART	6	5
5	7	Galahad touche	6	4
1	2	Les deux touchent	5	3
3	1	Les deux touchent	4	2
9	0	Aucun ne touche	4	2

7 1 Bedivere touche 3 2
6 8 Galahad touche 3 1
Sire Bedivere se rend et le combat s'achève là. La résolution de Sire Galahad augmente de 1.

JOUTES

Lorsqu'il ne sont pas au service du roi, les chevaliers n'aiment rien de plus que de s'affronter sous l'oeil de leur damoiselle favorite. Retenus par les liens d'amitié et la volonté d'apparaître sportif devant ces dames, l'idée n'en est pas tant d'humilier votre compagnon chevalier que de le désarçonner et de le faire rouler dans la poussière du champ.

1) Appeler une joute: Lorsque le marqueur de round atteint le Round 7, l'arbitre appelle une joute. Un nombre de candidats minimum est nécessaire pour que la joute puisse se dérouler.

Nombre de joueurs	Nombre de candidats minimum
2	2
3	2
4	3
5	3
6 et +	4

2) Les prix: Le Roi Arthur récompense les vainqueurs d'une joute suivant le nombre de participants:

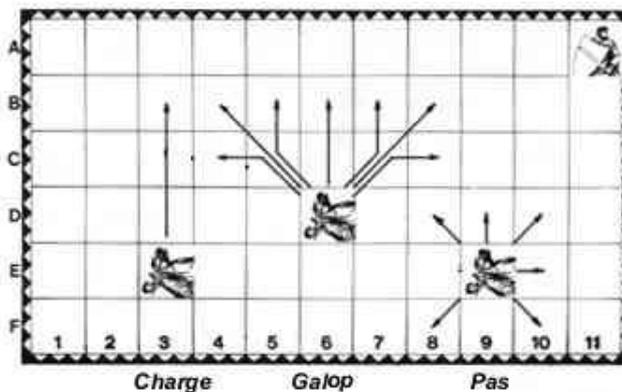
Participants	Premier Prix	Second prix
2	2 besants et 4 points d'honneur	
3	3 besants et 1 points d'honneur	
4	4 besants et 2 points d'honneur	2 besants
5	5 besants et 3 points d'honneur	3 besants
6 et +	6 besants et 3 points d'honneur	4 besants

Le vainqueur est le dernier chevalier restant sur le champ alors que tous les autres ont été éliminés. Un chevalier est éliminé lorsqu'il est à la fois désarçonné puis renversé (poussé au sol par un autre chevalier).

3) Débuter une Joute: tous les chevaliers choisissent une arme parmi l'épée, l'épée de lumière et la lance. Tous les participants placent leur pion chevalier monté dans un des carrés bordant le champ.

4) Mouvement Monté: la joute est constituée de rounds. A chaque round, un chevalier peut se déplacer et combattre. Lorsqu'il est monté, un chevalier peut:

- Charger sur 3 carrés droit devant lui uniquement
- Galoper sur 2 carrés dans n'importe quelle direction devant lui.
- Se déplacer au pas de 1 carré dans n'importe quelle direction hormis à reculons (voir diagramme)



Les chevaliers peuvent tourner de 90 degrés à la fin de leur mouvement. Attention la tête du cheval indique toujours la direction du mouvement.

5) Mouvement à pied: un chevalier désarçonné peut courir d'un carré dans n'importe quelle direction (ou rester sur place)

6) Ecriture des mouvements: au début de chaque round, tous les participants écrivent les coordonnées du carré sur lequel ils termineront leur mouvement. Ceci fait, tous les chevaliers se déplacent et ceux qui sont à portée de leurs armes peuvent combattre.

7) Collisions: lorsque le chemin de deux chevaliers se croisent ou s'il terminent leur mouvement dans le même carré, les règles suivantes s'appliquent:

- Le chevalier se déplaçant le plus rapidement désarçonne le chevalier le plus lent.
- si les deux se déplacent à la même vitesse, tous deux effectuent un jet. Sur un résultat de 5 ou moins, le chevalier est désarçonné

8) Combat: à la fin du mouvement tous les chevaliers à portée peuvent combattre.

- chaque chevalier désigne qui il essaye de frapper et avec quelle arme. Un chevalier ne peut pas frapper un adversaire placé directement derrière lui.
- chaque chevalier calcule sa force au combat à partir du tableau ci-dessous.

- c) les chevalier frappent par ordre de résolution, de la plus élevée à la plus faible. Si un chevalier est touché avant d'avoir pu frapper, le résultat est appliqué avant qu'il ne puisse riposter.
- d) un chevalier monté qui est touché est désarçonné. Un chevalier à pied qui est touché est renversé et éliminé de la joute
- e) chaque arme possède un modificateur qui devra être ajouté ou soustrait à la force au combat de base en suivant le tableau ci-dessous.

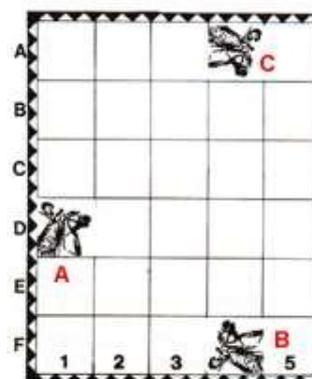
	Epée	Epée de lumière	Lance
Portée (en carrés)	+1	+1	+2
Force de combat de base		+1	
Pour la charge			+1
Pour un chevalier monté contre un chevalier désarçonné	+1	+1	+1
Pour un chevalier désarçonné contre un chevalier monté	-1	-1	-1
Pour une attaque portée de dos	+1	+1	+1

9) Piétiner: un chevalier désarçonné qui est piétiné par un chevalier monté est automatiquement renversé et éliminé. Le chevalier monté doit pour ce faire se déplacer par dessus le chevalier à pied.

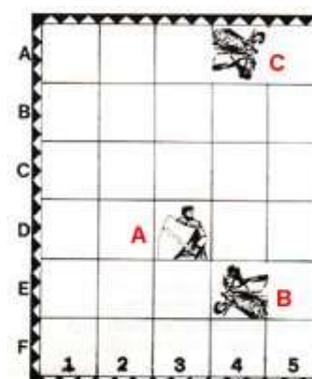
10) Changer d'armes: pour changer d'armes, un chevalier doit se déplacer jusqu'au bord du champ et passer une phase de combat pour y prendre une nouvelle arme.

Exemple:

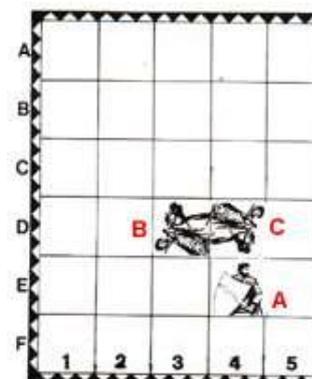
Au début d'une joute les chevaliers sont au bord du champ. le chevalier A qui porte une lance écrit comme ordre de déplacement D3. Le chevalier B qui utilise une épée de lumière, écrit E4. A la fin du déplacement il sont à portée d'armes et décident de combattre. Le chevalier A avec une résolution de 6 et une force de combat de base de 5 obtient un 6 et manque son coup. Le chevalier B, résolution de 5 et force au combat de 5+1 pour son épée de lumière, obtient un 4. Il touche A qui est désarçonné. La situation est la suivante:



Au début du round 2, B écrit D3, en espérant piétiner A. celui-ci écrit E4 en espérant éviter B. C qui est armé d'une lance anticipe le mouvement de B sur A et charge en D4. A la fin du mouvement la situation est la suivante:



Les chevaliers C et A, tous deux avec une résolution de 5, frappent simultanément. C avec une force au combat de 5+1 pour la charge vise B, obtient un 2 et le désarçonne. B obtient un 9 et manque son coup contre C. A désireux de se venger, choisit de frapper B. Il fait un jet sous 5-1 (désarçonné contre monté) et obtient un 8 etc...



LA GUERRE CIVILE

Le but de la guerre civile est d'être déclaré l'héritier légitime du roi arthur. Pour ce faire il faut détenir des villes importantes, gagner

des batailles et porter des artefacts majeurs comme Excalibur.

Départ de la guerre:

1) Déclenchement de la guerre civile: au fur et à mesure que le royaume glisse dans l'anarchie, la chance de déclenchement de guerre civile augmente. Elle est de 20% au début du cycle 7 et de 100% à la fin du cycle 10.

chance au début du cycle	7	20%
chance au début du cycle	8	40%
chance au début du cycle	9	60%
chance au début du cycle	10	80%
chance au début du cycle	10	100%

2) Recruter des suivants: une fois la guerre civile déclenchée, les règles de quête ne sont plus utilisées et les joueurs recrutent des suivants suivant la formule ci-dessous (les fractions sont arrondies au chiffre le plus proche):

Nombre de suivants = (Religion + Résolution + Honneur + Quêtes accomplies) / 5

Les nouveaux suivants ont besoin d'être équipés. Le coût en est de 3 besants par suivant. Déduisez cette argent de votre trésor. Un chevalier ne peut recruter de suivants que dans la limite de ses fonds disponibles. Les chevaliers les placent alors dans leurs fiefs, le joueur le plus puissant commence le premier, le plus faible termine.

Exemple: à la fin du jeu de quête, Sire Mordered possède les caractéristique suivante:

*Force au combat: 6 Résolution: 11
Religion: 9 Besants: 31
Honneur: 22 Quêtes: 8
Armure: plaques
Armes: épée de lumière, hache de bataille, lance
Suivant existant dans ses fiefs: 6*

*En utilisant la formule, le nombre de suivants qu'il peut recruter est de $(9 + 11 + 22 + 8) / 5 = 10$
Il a besoin de 30 besants pour les équiper, ce qui lui laisse qu'un besant dans ses coffres.*

Gagner la guerre

Pour remporter la guerre civile, un joueur doit au choix:

- avoir accumulé 12 points de succession à la fin d'un round de guerre civile.
- éliminer tous les autres candidats au trône.
- si deux joueurs comportent chacun 12 points de succession le même round, ils devront combattre à mort seul à seul, pour devenir héritier.

Déroulement de la guerre

1) Rounds et phases: la guerre civile est divisée en rounds. Chaque round contient les phases suivantes:

- Phase de revenu.
- Phase de déplacement
- Phase de bataille
- Phase de recrutement
- Phase de points de succession

2) Phase de revenu: Chaque joueur collecte le revenu des fiefs qui lui restent

3) Phase de Mouvement: pour commencer, l'initiative est déterminée en lançant un dé auquel on rajoute la Résolution du Chevalier. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé commence et peut choisir vers quelle position il désire se rendre. C'est ensuite au chevalier au résultat le plus élevé suivant qui choisit et ainsi de suite. Les joueurs déplacent alors leurs forces. Chaque chevalier peut se déplacer de 9 zones sur la route ou de 3 par le pays, ou encore fractionner leur déplacement exactement comme à l'habitude.

Lorsqu'une force se déplace dans une zone occupée par une force adverse et la défie en bataille, cette dernière ne peut se déplacer et doit rester sur place pour livrer combat.

4) Phase de Bataille: les armées adverses dans la même zone se livrent combat. Voir les règles ci-dessous.

5) Phase de Recrutement: les joueurs peuvent recruter des nouveaux suivants dans la limite du nombre d'ennemis qu'ils ont tués en bataille. Ceux-ci doivent être équipés au prix de 3 besants par suivant. Ils peuvent être recrutés dans n'importe quel fief détenu par le joueur. Si le joueur ne possède aucun fief, il ne peut pas recruter.

6) Phase de Points de Succession: les points sont calculés et distribués comme indiqué ci-dessous.

POINTS DE SUCCESSION

Les Points de Succession sont gagnés à la fin d'un round de guerre civile et sont cumulatifs. Le premier joueur à gagner 12 points est déclaré l'héritier du Roi Arthur. Les points sont distribués comme suit :

1) 2 points si l'on détient Londres ou Camelot. 1 point pour toutes les autres villes de cour .

2) 1 point si l'on gagne une bataille (gagner signifie que vous avez occasionné plus de pertes à votre ennemi qu'il ne vous en a infligées).

3) 1 point chaque si l'on détient Excalibur, la Lance de Longinus ou la Bannière du Dragon.

LIVRER BATAILLE

Lorsque des forces adverses sont dans la même zone à la fin de la phase de mouvement, elles doivent livrer bataille. C'est alors que les artefacts majeurs manifestent leur puissance et inspirent vos suivants.

1) **Livrer Bataille:** lorsque deux armées occupent la même zone, elles doivent s'affronter. Il ne peut pas y avoir plus de deux forces par zone.

2) **Bataille:** avant de s'affronter, chaque joueur annonce sa Force au Combat et sa Constitution pour ses suivants et son chevalier s'il combat. La bataille est divisée en rounds comme suit :

a) chaque joueur lance un dé et y rajoute sa Résolution. Le total le plus élevé frappe le premier pour ce round.

b) l'attaquant lance un dé pour chaque chevalier dans son groupe. Si le résultat est inférieur, ou égal à la Force au Combat de son chevalier, un ennemi est touché.

c) lorsqu'un chevalier ennemi endure un coup de l'attaquant, il doit réduire la Constitution d'un des membres de sa troupe de 1 point. Le joueur peut choisir qui va endurer le coup, l'un de ses suivants ou son chevalier.

d) une fois que l'attaquant a effectué tous ses jets, c'est au tour de l'autre joueur d'attaquer. Lorsque tous deux ont fini, le round est clos et l'on recommence les jets d'Initiative.

e) une bataille dure au moins 5 rounds, après quoi l'une des parties peut se retirer du champ.

3) **Force au Combat:** les chevaliers joueurs combattent à leur Force du jeu de Quête. Les suivants ont une Force de Combat de Base égale à 2, modifiée par les artefacts comme décrit plus loin.

4) **Constitution:** les chevaliers joueurs ont leur Constitution de jeu de Quêtes. Les suivants ont une Constitution de 1, modifiée par les artefacts comme décrit plus loin.

5) **Malédiction et Capitulation:** les chevaliers joueurs peuvent utiliser leurs malédictions au combat. Il est impossible de se rendre au cours de la Guerre Civile. Tous les combats sont à mort ! Potions et Prières de Soins n'ont plus aucun effet.

Exemple: Sire Gauvain se déplace le premier au cours d'un round de guerre civile. Il est accompagné de six suivants et entre dans Londinium détenu actuellement par Sire Perceval et quatre suivants. Sire Gauvain porte Excalibur. Il offre bataille et Perceval est obligé d'accepter.

Les caractéristiques de chaque partie sont:

	Perceval	Gauvain
Force au combat du joueur	7	8
Constitution du joueur	7	7
Résolution du joueur	11	10
Force au combat des suivants	2	3+1 (Excalibur)
Constitution des suivants	1	1

Au premier round de bataille, Gauvain obtient un 3 au dé et Perceval un 9. L'armée de ce dernier attaque donc la première.

Ses jets sont: Suivants 2,3,2,6 Perceval 6. Il touche donc trois fois.

Voilà qui est de mauvaise augure pour Gauvain qui opte pour la mort d'un de ses suivants et la perte de 2 points de constitution sur lui même. Il attaque à son tour et obtient les résultats: Suivants 2,8,7,7,6 Gauvain 8. Il touche deux fois et Perceval préfère perdre deux suivants en espérant être capable de battre Gauvain en combat singulier.

Au round suivant, Perceval réussit à nouveau à attaquer en premier et obtient les résultats: Suivants 5 et 1 Perceval 8. Un seul coup et un suivant. A son tour il attaque et obtient: Suivants 8,1,4,1 Gauvain 6. trois coups sont portés et Perceval perd tous ses suivants et sa constitution diminue de 1 points.

Trois rounds plus tard, tous les suivants de Gauvain sont morts mais à cet instant Perceval est si faible qu'il est facilement tué.

Au cours de la phase de recrutement, Gauvain peut recruter 5 suivants de plus il gagne des points de succession pour la prise de Londinium, sa victoire en bataille et la détention d'Excalibur.

ARTEFACTS ET FIEFS

Les artefacts majeurs ont le pouvoir d'inspirer vos suivants qui combattons à vos cotés avec d'avantage d'enthousiasme. Les artefacts fonctionnent de manière différente et sont affiliés à certaines religions comme indiqué ci-dessous:

1) Porter un Artefact: durant la guerre civile, les artefacts doivent être assignés à une armée ou un fief en plaçant le pion de l'artefact sur le plateau. Pour être efficace, l'artefact doit être sur le champs de bataille et assigné à un chevalier particulier. Il faut alors placer le pion artefact sous le pion chevalier.

2) Effets des Artefacts: les artefacts n'affectent que les suivants. Un artefact modifiera la force au combat ou la constitution de chaque suivant dans la bataille en ajoutant 1 à cette caractéristique. Un artefact ne peut être porté que par un chevalier joueur de la religion appropriée.

Artefact	Religion du chevalier joueur	+ aux suivants	
		Force au combat	Constitution
Excalibur	une ou l'autre	+1	
Bouclier Aventureux	une ou l'autre		+1
Lance de Longinus	Chrétien	+1	
Saint suaire	Chrétien		+1
Bannière du Dragon	Druide	+1	
Fourreau de Morgane	Druide		+1

Note: Un modificateur à la force au combat n'affecte pas la constitution

3) Limites des artefacts: Un joueur peut porter un maximum de deux artefacts sur le champ de bataille. Ils doivent affecter une caractéristique différente.

4) Perte d'un artefact: Si un artefact est perdu lors d'une bataille, il cessera d'affecter le côté qui le portait. Ses effets pourront être ajoutés aux suivants du coté vainqueur du moment que le chevalier joueur est de la religion appropriée. Les artefacts d'une religion opposée peuvent être conservés pour empêcher d'autres chevaliers joueurs d'y accéder mais ils n'affecteront pas les suivants de l'armée du chevalier.

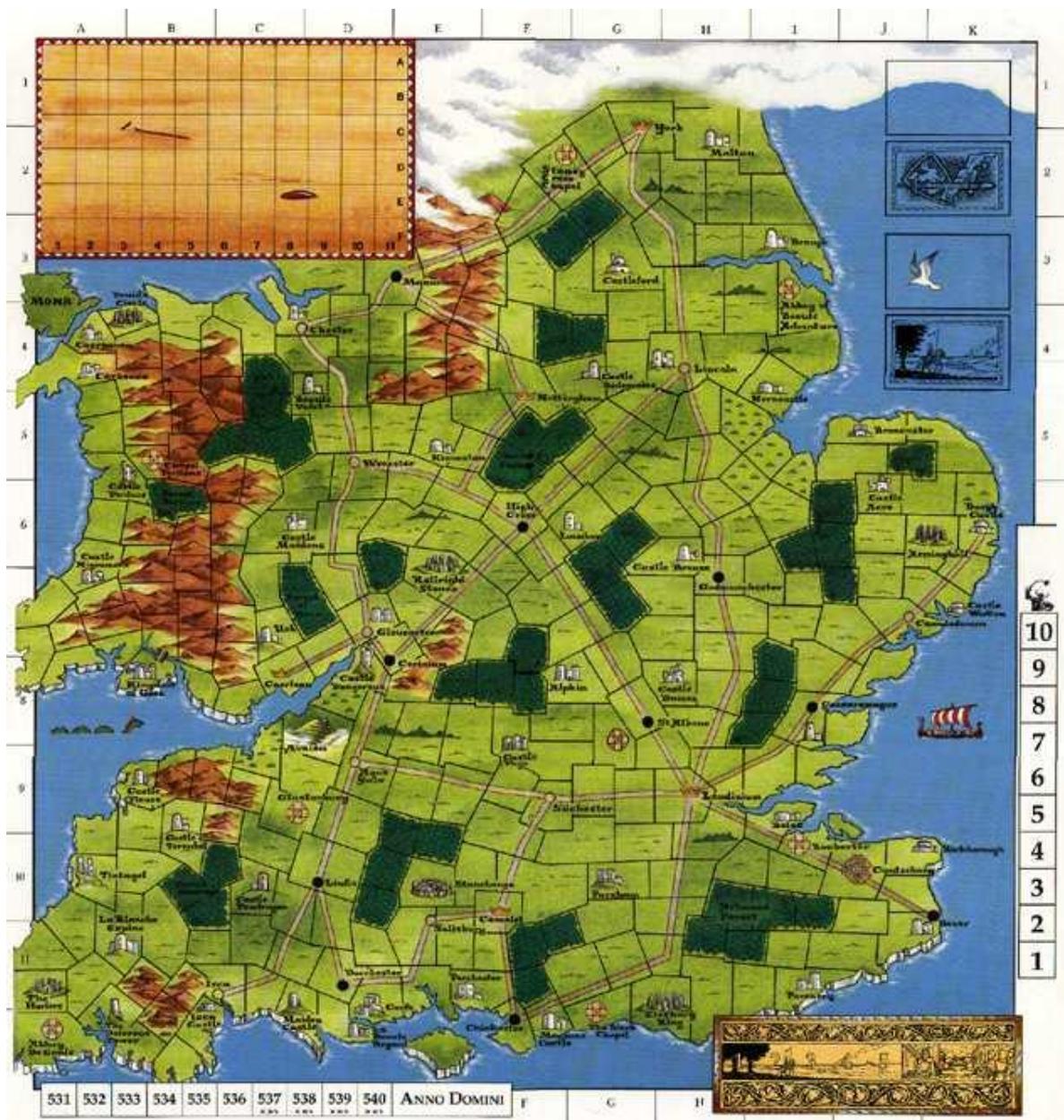
5) Raser un fief: un joueur peut raser un fief non défendu d'un adversaire en s'y déplaçant et en déclarant que le fief est rasé durant la phase bataille.

6) Fiefs défendus: si le fief est défendu il ne peut être rasé tant que toutes les troupes qui l'occupent n'ont pas été tuées ou mises en fuite.

7) Fiefs rasés: une fois rasé, un fief n'apporte plus aucun revenu à son ancien propriétaire et le pion est retourné. Un fief ne peut pas être capturé.

PLATEAU DE JEU (taille réel 58 x 61 cm)

Ce plateau représente le royaume d'Arthur. Sur son bord, un certain nombre de tables permet le bon déroulement du jeu. Le royaume est divisé en forêts, montagnes et lieux sauvages. Les villes où Arthur tiendra sa cour durant la partie sont marquées d'une croix. De plus, tout comme les cités portant un cercle, il s'agit de villes de marché et les chevaliers pourront y acheter et vendre des pièces d'équipement. En haut du plateau, on peut voir une lice où se déroulent les joutes. En bas du plateau, on peut apercevoir deux tables, celle de gauche permet de savoir dans quel cycle de la partie on se trouve, celle de droite dans quel round. Sur le côté droit, un tableau permet de décompter les points de constitution des adversaires lorsque les chevaliers combattent. Enfin, éparpillés sur le plateau, ont été portés les châteaux, chapelles et autres sites où se déroulent les quêtes, aventures et batailles auxquelles les chevaliers prendront part.



LES CHEVALIERS

SIRE GAUVAIN

Fils aîné du Roi Lot de Orkney et neveu d'Arthur, Gauvain était à la tête du clan de Orkney, influent à la cour. Ce groupe se compose de ses frères Agravain, Gahériet, Guerrhès et Mordred ainsi que ses propres fils. Il fut l'un des premiers chevaliers d'Arthur, combattant au côté de Kay durant les guerres de succession. Avant l'arrivée de Lancelot, il fut si proche du Roi, qu'il garda pendant un temps Excalibur et fut l'héritier désigné du trône. Fils de Morgause et neveu de Morgane le Fey, il possède une affinité naturelle avec le druidisme.

Caractéristiques de départ de Gauvain

*Force au Combat de Base: 4 Constitution: 4 Résolution: 2
Savoir: 3 Honneur: 5 besants: 5 Fief: Caesaromagus*



SIRE KAY

Demi frère d'Arthur, Kay est le premier de ses compagnons, lui jurant immédiatement allégeance après qu'il ait tiré l'épée de la pierre. Il combattit avec une grande valeur durant les guerres de succession et se couvrit d'honneur. Toutefois, sa valeur aux armes diminua avec le temps, à tel point que lui et Lancelot échangèrent à un moment armure et bouclier. Il y gagna aux dépens de Lancelot, un peu plus de respect tant leur réputation de guerriers était opposée. Kay était le sénéchal d'Arthur, c'est-à-dire châtelain de Camelot et responsable de la tenue de la cour, des ordres chevaleresques etc... Il est souvent dépeint comme un personnage bourru voire grossier. A titre d'exemple, il envoya Gahériet (le frère de Gauvain) aux cuisines lorsqu'il arriva à la cour, au lieu de lui donner l'entraînement d'un chevalier.

Caractéristiques de départ de Kay

*Force au Combat de Base: 4 Constitution: 4 Résolution: 2
Religion: 4 Honneur: 5 Besants: 6 Fiefs: Castle Acre et Corfe*



SIRE PERCEVAL

Perceval le Gallois fut le fils du roi Pellinore. Les aventures de Perceval, comme celles de Galahad, sont marquées d'un combat épique entre le bien et le mal, plus dur que pour beaucoup d'autres Chevaliers de la Table Ronde.

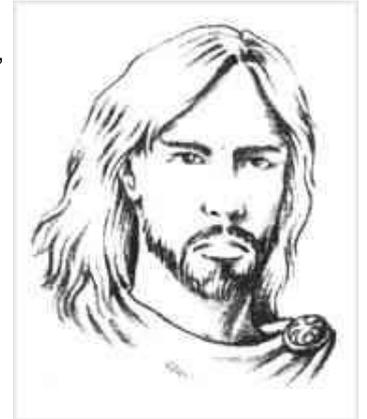
Les premières aventures semblent avoir été les préparatifs pour sa plus importante tâche, la Quête du Graal, qu'avec lui, Galahad et Bohor ont mené à son terme.

Dans une autre légende, Perceval est le chevalier qui récupère la Lance de Longinus lors d'un combat dans la forteresse d'un paladin félon. Il la remet alors à la place qui est la sienne, au monastère des Moines Guerriers qui en sont les gardiens.

De par sa grande foi chrétienne, Perceval ne peut pas être joué comme un druide.

Caractéristiques de départ de Perceval

*Force au Combat de Base: 4 Constitution: 4 Résolution: 4
Vertu: 3 Honneur: 2 Besants: 3 Fief: Malton*



SIRE GAHERIET

Gahériet fait partie du clan Orkney, frère de Gauvain, Agravain, Guerréhès et Mordred. A son arrivée à la cour, Kay le mit aux cuisines pendant un an, jusqu'à ce que Arthur accepte sa requête pour être adoubé Chevalier. Il désarçonna Kay et s'en alla défier, dans sa première Quête, entre autres, le Chevalier Noir, le Chevalier Vert et le Chevalier des Landes Rouges. Il était vraiment un puissant combattant et possédait un caractère généreux.

Caractéristiques de départ de Gahériet

*Force au Combat de Base: 4 Constitution: 4 Résolution: 3
Savoir: 3 Honneur: 3 Besants: 2 Fief: High Cross*



SIRE PALOMIDES

dans tous les comptes Palomide est considéré comme un Sarrasin, toutefois ce terme peut signifier Perse, Asiatique ou Africain, ce qui n'est pas précisé. Dans tous les cas ce fils de roi fut attiré par la gloire de la cour d'Arthur où il accomplit de nombreux hauts faits et quêtes. Une rivalité persistante existait entre lui et Tristan pour les faveurs de d'Iseult, la femme du roi Marc de Cornouilles. En dépit de ce dernier point et de son tempérament violent, lui et son frère Sire Safer étaient populaires à la cour. Palomides refusa le baptême tant s'il s'en sentit indigne. Ceci, ainsi que l'éducation dans la cour païenne, laisse supposer qu'il peut être d'une religion ou d'une autre.

Caractéristique de départ de Palomides

*Force au combat de base: 4 Constitution: 4 Résolution: 3
Religion: 3 Honneur: 3 Besants: 3 Fief: Lincoln*



SIRE MORDERED

Mordered est le fils légitime d'Arthur et de sa soeur Morgane. Elevé dans la demeure du Roi Lot de Orkney, Mordered s'imaginait être le fils de ce dernier jusqu'à ce qu'il découvre la vérité, peu après avoir rejoint la cour. Dès lors Mordered passa son temps à comploter pour s'emparer du pouvoir. C'est lui qui dans l'ombre en dévoilant la liaison amoureuse de

Lancelot et Guenièvre, précipita la guerre civile. Alors qu'Arthur était en Petite Bretagne, il se proclama roi mais fut tué des mains de son propre père, dans une bataille désespérée. Mordred doit être joué comme un druide.

Caractéristiques de départ de Mordred

Force au combat de base: 4 Constitution: 4 Résolution: 4 Savoir: 5 Honneur: 2 Besants: 4 Fief: Godmanchester



SIRE BOHOR DE GANNES

Bohor fut l'un des plus nobles et fidèles chevaliers du Roi Arthur. Frère de Sire Lionel et cousin de Lancelot, il était membre d'une famille bien souvent en opposition avec les frères Orkney. Sa fidélité lui valut d'être nommé garde personnel d'Arthur. Fervent chrétien, il pratiquait la chasteté, le célibat et le rejet des plaisirs et des confort terrestres. Il n'est donc pas étonnant qu'il figure parmi les quelques chevaliers à achever la quête du Graal. En dépit de ses dévotions, Bohor entretenait une relation avec Héléne le Blanc dont il eut un enfant. Bohor doit être joué comme un chevalier chrétien.

Caractéristiques de départ de Bohor de Gannes

Force au combat de base: 4 Constitution: 4 Résolution: 3 Vertu: 4 Honneur: 4 Besants: 4 Fief: Usk



SIRE GALAHAD

Fils de Lancelot et d'Elaine, Galahad est considéré comme le meilleur des Chevaliers de la Table Ronde et l'incarnation de l'idéal du Chevalier Chrétien. Pendant sa courte présence à la cour, il accomplit un ensemble de quêtes qu'apparemment lui seul pouvait mener à bien. Dans la légende, Galahad est parti très tôt à la Quête du Graal qu'il remplit en compagnie de Bohor de Gannes et de Perceval. Galahad doit être joué comme un Chevalier Chrétien.

Caractéristiques de départ de Galahad

Force au Combat de Base: 5 Constitution: 5 Résolution: 3 Vertu: 4 Honneur: 3 Besants: 2 Fief: Kinvaston



SIRE LANCELOT

Indubitablement le plus fameux des compagnons d'Arthur, Lancelot était un homme complexe et fascinant. Excellent dans toutes les formes de combat, il gagna le titre de plus grand Chevalier du Monde et devint le Champion de la Reine. Néanmoins, ses doutes et sa spiritualité hésitante, en firent bien plus souvent la proie de femmes puissantes. Il fut l'amant de Morgane le Fey, d'Elaine et, bien pire, de Guenièvre, sans oublier ses nombreuses captures par des femmes avides. En dépit de sa position à la cour, il devint la victime du complot d'Agravain et de Mordred qui conduisit à la guerre civile.

Caractéristiques de départ de Lancelot

Force au Combat de Base: 5 Constitution: 5 Résolution: 3 Vertu: 3 Honneur: 4 Besants: 3 Fief: Vagon



TABLES DES RENCONTRES

Table de Rencontre dans les Terres Sauvages (lancer deux D 10 et additionné les)

- 2 Assailli de nuit par un démon
- 3 Perdu dans un marais. Lancez le D 10. Sur un résultat de 1 à 3, vous perdez une arme
- 4 Toutes vos potions de soin tournent. Rejetez les
- 5 Vous perdez votre chemin dans le brouillard. Rendez vous à la ville la plus proche
- 6 Attaque de nuit par les loups *
- 7 Vous tombez malade. Vous perdez un D 10 points de Constitution (maximum 3)
- 8 Vous rencontrez une prêtresse druidique sur la route. Si vous êtes druide, vous gagnez plus 1 en Savoir.
- 9 Vos poches sont trouées. Vous perdez 3 , Besants
- 10 Beau temps. Avancez de deux zones
- 11 Un compagnon vous rapporte une rumeur. Tirez une carte de Fortune
- 12 Vous rencontrez un Chevalier qui deviendra votre suivant pour 2 Besants
- 13 Vous rencontrez un Chevalier qui deviendra votre suivant pour 3 Besants
- 14 Une vieille femme vous offre une carte de Fortune pour 5 Besants
- 15 Attaqué par des brigands
- 16 Votre cheval se met à boiter. Vous devez marcher au prochain tour
- 17 Vous avez perdu votre épée au précédent arrêt. Si vous y retournez, vous avez 80 % de chance de la retrouver
- 18 Vous rencontrez un moine sur la route. Si vous êtes chrétien, vous gagnez plus 1 en vertu.
- 19 De mauvais rêves vous hantent. Effectuez un jet sous votre Résolution. En cas d'échec, vous perdez 1 point de Résolution
- 20 Assailli de nuit par deux démons

Table de Rencontre en Forêt (lancer deux D 10 et additionné les)

- 2-4 Vous entrez dans un sanctuaire druidique. Si vous êtes druide vous pouvez soit recruter deux suivants, soit gagner plus 4 en Savoir
- 5 Vous vous baignez dans un torrent sacré. Si vous êtes druide, vous gagnez plus 1 en Résolution
- 6 Vous rencontrez un prêtresse druidique. Si vous êtes druide, tirez une carte de Fortune
- 7 Attaqué par des brigands *
- 8 Vous êtes coincés dans un hallier (bosquet). Déplacez vous de deux zones vers le nord
- 9 Vous êtes pris d'une violente fièvre. Vous perdez 2 points de Constitution
- 10 Vous rencontrez un chevalier mercenaire que vous pourrez recruter pour 5 Besants
- 11 Vous tombez sur une cérémonie druidique sacrée. Si vous êtes chrétien, vous perdez 1 point en Vertu. Si vous êtes druide, vous gagnez 1 point en Savoir
- 12 Vous trouvez des herbes médicinales. Si vous êtes druide, tirez 2 Potions de Soins
- 13 Excellents sentiers. Avancez de 2 zones
- 14 Votre cheval a la colique. A chaque tour effectuez un jet sur un D 10. Avec un résultat de 1 à 3, il guérit, sinon vous devez marcher
- 15 Par inattention, vous perdez une pièce d'équipement
- 16 Toutes vos Prières de Soins sont dénuées de sens. Rejetez les
- 17 Beau temps. Avancez d'une Zone
- 18 Vous êtes détourné de votre route par des ronces. Déplacez vous de 2 zones vers le sud
- 19 Assailli de nuit par un démon *
- 20 Visite d'un esprit des bois. Si vous êtes chrétien, il attaque comme deux démons

Table de Rencontre en Montagne (lancer deux D 10 et additionné les)

- 2-4 Vous entrez dans un monastère isolé. Un chrétien peut soit y recruter deux suivants, soit gagner 4 points en Vertu
- 5 Chute en montagne. Votre Constitution est réduite de 2 jusqu'à la fin de l'année
- 6 Un moine vous offre deux malédictions. Seul un chrétien peut accepter
- 7 Attaqué par des brigands*
- 8 Vous rencontrez un ermite. Si vous êtes chrétien, votre Vertu augmente de 1
- 9 Vous rencontrez un prêtre qui offrira à un chevalier chrétien une carte de Fortune
- 10 Votre cheval boite. Vous devez marcher au prochain tour
- 11 Un chevalier mercenaire offre de vous servir pour 3 Besants
- 12 Vous trouvez un col. Sortez des montagnes

- 13 Deux pièces de votre équipement glissent et disparaissent dans une crevasse. Rejetez 2 pions
- 14 Aucun col visible. Dirigez vous vers l'Est sur deux zones
- 15 Vous trouvez une croix en argent dans une chapelle. Vous gagnez 3 Prières de Soin
- 16 Deux chevaliers vous offrent leur service pour 2 Besants chacun
- 17 Assailli de nuit par un démon *
- 18 Votre cheval dérape et tombe d'une falaise. Il est instantanément tué
- 19 Temps exécrable. Vous perdez 3 points de Constitution
- 20 Désorienté. Voyagez sur deux zone, vers le Nord au prochain tour

Table de Rencontre en Ville (lancer deux D 10 et additionné les)

- 2 Impliqué dans une bagarre. Amende de 3 Besants
- 3 Un prêtre vous offre l'absolution pour 2 Besants + 1 en Vertu si vous acceptez
- 4 Vous rencontrez un chevalier prêt à louer ses services pour 5 Besants
- 5 Coupe-bourse. Essayez de frapper à -1 ou vous perdez 4 Besants
- 6-8 Jeu. Mise de 2 Besants. Lancer un dé. 1-3, vous perdez. 4-7, prenez 4 Besants. 8-0, prenez 6 Besants.
- 9 Message d'un de vos fiefs. Un de vos suivants a déserté.
- 10 Vous buvez dans une coupe sale. Vous perdez 3 points de Constitution
- 11 On vous offre une carte de Fortune pour 2 Besants
- 12 Attaqué par deux brigands
- 13 Un chevalier vous propose d'échanger des informations. Echangez une de vos cartes de Fortune avec une de la pioche
- 14 Vol. Réussissez un jet sous votre Résolution ou on vous dérobe une arme
- 15 Gueule de bois épouvantable. Vous perdez 2 points de Constitution
- 16 Coupe-bourse. Essayez de frapper à -1 ou vous perdez 2 Besants
- 17 Vous rencontrez un chevalier qui vous loue ses services pour 2 Besants
- 18 On vous offre une malédiction pour 1 Besant
- 19 Arrêté pour bagarre. Réussissez un jet sous votre Résolution ou payez 4 Besants d'amende
- 20 Vous êtes emprisonné et faussement accusé de vol. Réussissez un jet sous votre Religion pour vous échapper

Table de Rencontre en Forteresse (lancer un D 10 une fois sur place)

- 1 La forteresse passe votre inspection
- 2 Une bande de Saxons effectue des raids dans les alentours. Vous devez combattre leur champion dont la Force de Combat de Base est de 3 et la Résolution de 4. Il est armé d'une épée et protégé par une cotte de maille
- 3 Vous restez deux rounds à superviser la construction du mur Sud
- 4 Un chevalier désire se joindre à votre faction. Si vous le recrutez, vous perdez un point d'honneur pour avoir dérogé un homme du roi
- 5 La garnison a besoin de provisions. Rendez vous à la ville la plus proche pour vous en procurer et revenez à la forteresse
- 6 Vous découvrez que le commandant de la garnison est un filou de la pire espèce. Combattez le jusqu'à ce qu'il se rende, afin de l'amener devant la justice du roi. Sa Force de Combat de Base est de 4, sa Résolution de 6. Il est armé d'une épée et protégé par une armure de plaques
- 7 Vous êtes impliqué dans un duel avec le commandant de la garnison. Si vous devez vous rendre, vous perdez 1 point d'Honneur. Ses caractéristiques sont de 6
- 8 Nourriture détestable. Vous perdez 3 points de Constitution
- 9 Il y a un voleur dans la garnison. Réussissez un jet sous votre Résolution ou vous perdez votre armure.
- 0 La cuisinière de la garnison vous offre une carte de Fortune pour 3 Besants. Si vous acceptez, lancez un dé. Sur un résultat de 7,8,9 ou 0, elle a menti et vous ne prenez aucune carte

Table de Rencontre en Terre Chrétienne (lancer un D 10 une fois sur place)

- 1 Aucune rencontre. Vous pouvez rentrer à la cour, votre quête accomplie
- 2 A la porte de la chapelle, deux chevaliers demandent à se joindre à vous. Leur prix est de 4 Besants chacun
- 3 Vous arrivez pendant la tenue de la messe. Vous gagnez 1 point de Vertu si vous êtes chrétien. Vous perdez 1 point de Savoir si vous êtes druide
- 4 Le prêtre vous indique la localisation du Saint Suaire. Regardez les cinq cartes de Fortune suivantes et prenez la carte du Suaire si elle s'y trouve. (battez les cartes après les avoir regardées)
- 5 Un ermite vous offre d'être votre professeur. Pour chaque round ici, votre Résolution et votre Vertu augmentent de 1. Toutefois vous devez donner la moitié de votre argent à la chapelle
- 6 Vous trouvez la preuve de pratiques maléfiques. Si vous êtes chrétien, dépensez 1 point de Résolution pour essayer d'exorciser l'esprit. Il vous faut alors réussir un jet sous votre Vertu pour y parvenir. En cas d'échec, effectuez un nouvel essai au round suivant. Si vous êtes druide, la Quête a échoué
- 7 Le prêtre vous rapporte une mauvaise action effectuée par un autre chevalier. Vous pouvez demander à un autre chevalier joueur de retourner immédiatement à la cour pour en répondre devant le Roi
- 8 Le prêtre vous offre une indulgence. Par Besant payé, vous pouvez convertir un point de Savoir en Vertu

- 9 Vous trouvez quelques paysans autour d'un chevalier blessé. Si vous possédez des Prières de Soin, vous pouvez essayer de le guérir de 8 points de Constitution. Si vous réussissez, il vous donne un Fief en reconnaissance
- 0 Vous êtes attaqué par un démon *

Table de Rencontre sur les Cromlechs (lancer un D 10 une fois sur place)

- 1 Aucune rencontre. Vous pouvez rentrer à la cour, votre Quête accomplie
- 2 Un chevalier demande à se joindre à votre faction. Son prix est de 3 Besants
- 3 Alors que vous approchez du Cromlech, vous êtes entourés par des prêtres druidiques. Si vous êtes un druide, ils vous relâchent. Si vous êtes chrétien, ils vous capturent. A chaque round, effectuez un jet sous votre Vertu -3. En cas d'échec, vous perdez 1 point de Constitution. Lorsque votre Constitution sera de 1, ils vous relâcheront, affaibli et éprouvé
- 4 Un prêtre druidique vous offre d'être votre professeur. Pour chaque round ici, votre Résolution et votre Savoir augmentent de 1. Toutefois, vous devez donner la moitié de votre argent au prêtre
- 5 Vous trouvez la preuve de pratiques maléfiques. Si vous êtes druide, dépensez 1 point de Résolution pour essayer d'exorciser l'esprit. Il vous faut alors réussir un jet sous votre Savoir pour y parvenir. En cas d'échec, effectuez un nouvel essai au round suivant. Si vous êtes chrétien, la Quête à échoué
- 6 Alors que vous priez à l'autel, un adorateur vous offre une carte de Fortune pour 2 Besants
- 7 Le prêtre vous rapporte une mauvaise action faite par un autre chevalier. Vous pouvez demander à un autre chevalier de retourner immédiatement à la cour pour en répondre devant le Roi
- 8 La prêtresse vous révèle l'endroit où se trouve la Bannière du Dragon. si vous avez déjà une carte de Fortune de localisation druidique ou neutre, vous pourrez regarder les dix cartes de Fortune suivantes et prendre la carte de la Bannière si elle s'y trouve. (battez les cartes après les avoir regardées)
- 9 Une jeune prêtresse est malade. Si vous possédez deux Potions de Soin et les lui donnez, vous serez récompensé par un gain de D 10 en Savoir
- 0 Le mal hante le Cromlech et la prêtresse vous attaque comme un démon *

* référez vous à l'annexe 2 pour connaître les caractéristiques des adversaires

ANNEXE 1

COMBAT	
Armes: à rajouter à la force de combat de base	
Epée de lumière	+2
Lance	+1
Hache de bataille	+2 *
Espadon	+3 *
* Réduisant la constitution de 1	
Armures: à rajouter à la constitution	
Cotte de maille	+1
Armure de plaques	+2

LA CHARGE			
Jet	Bouclier	Corps	Heaume
1	1	1	1
2	1	1	3
3	1	3	3
4	2	3	5
5	2	5	5
6	3	5	5
7	3	5	6
8	4	5	6
9	4	6	6
0	5	6	6
1: Jolie coup mais sans effet			
2: Lance déviée. Effectuez un jet sur la colonne corps			
3: Désarçonné. Perte de 1 points de constitution			
4: Cheval tué. Perte de 1 point de constitution			
5: Désarçonné. Perte de 2 points de constitution			
6: Désarçonné. Perte de 3 points de constitution			

Prix des marchés		
Objets	Les chevaliers vendent	Les chevaliers achètent
Epée	1	2
Epée de lumière	2	3
Espadon	4	6
Cotte de maille	4	6
Armure plaque	5	8
Hache bataille	3	4
Lance	0	1
Potion de soin	0	3
Prière de soin	0	2
Cheval	6	10

Tour de jeu:
1er round de quête: Déplacement + action ou rencontre
2eme round de quête: Déplacement + action ou rencontre
3ème round de quête: Déplacement + action ou rencontre
4ème round de quête: Déplacement + action ou rencontre
5ème round de quête: Déplacement + action ou rencontre
1er round de cours - Revenu pour tout le monde
- Récompense, promotion, chevaliers présents
2ème round de cours - Joute
3ème round de cours - Distribution et choix nouvelles quêtes
- Jouer carte fortune
- Négociation entre chevalier
- Tirer carte fortune
- Localisation de la cour

ANNEXE 2 (Ennemis et adversaires)

Les Loups

Ce ne sont pas des ennemis dangereux, sauf si votre Constitution est basse.

Ils attaquent la nuit et vous avez 50 % de chance d'être méchamment mordu. Cela provoque une poussée de mauvaise fièvre qui réduit vos points de Constitution de 2. Même si votre Constitution n'est que de 2 ce coup n'est jamais fatal. Votre fidèle écuyer qui voyage partout avec vous (je parie que vous l'aviez oublié) vous soigne contre la rage. Ni les Prières ni les Potions de Soins n'ont d'effet. Vous ne pourrez récupérer vos 2 points de Constitution qu'à la cour.

Les Brigands

Des rebuts de bas fonds, petits et crottés, rampent derrière votre noble personne et vous surprennent alors que vous êtes en plein milieu du troisième refrain de "En avant soldats chrétiens".

Ils ont une Force au Combat de 2 et sont armés d'une épée. Ils frappent toujours les premiers. Vous devez alors réussir un jet sous votre Résolution avant de riposter et ainsi leur montrer de quel bois vous vous chauffez.

Les Démons

Ils provoquent de petits dommages physiques mais, par la peur qu'ils inspirent, peuvent mettre à mal les chevaliers les plus hardis. Leur Force au Combat est de 3. Ils frappent toujours les premiers. Ils s'évanouiront s'ils sont touchés trois fois. En combattant un démon, commencez à 0 sur l'échelle de Constitution de l'adversaire. Chaque round de combat l'augmentera de 1 point. Si elle devient plus importante que votre Résolution ou votre Constitution, l'une ou l'autre est réduite de 1 point par coup enduré (il vous a balaféré sévèrement et vous perdez la boule, on vous entend baragouiner des choses incompréhensibles). Vous aurez alors besoin de 2 rounds pour retrouver vos esprits, après quoi votre Constitution sera de 1 et votre Résolution baissera de 2 points.

ANNEXE 3 (Feuille de personnage)

FEUILLE DE PERSONNAGE

Sire _____
de _____

Le Roi Arthur
et les
Chevaliers
de la table Ronde

Cheval		Chevalier Mineur	Force de combat	Fief	
Armure		Chevalier Majeur	Force de combat	Fief	Fief
Arme		Chevalier de la Table Ronde	Force de combat	Fief	Fief
Arme					
Potion ou prière de soin		Résolution			
Malédiction		Honneur			
Artefact		Vertu			
		Savoir			
		Besants			
		Constitution			

Vous pouvez placez les pions d'équipement ou de fief directement sur la feuille de personnage