

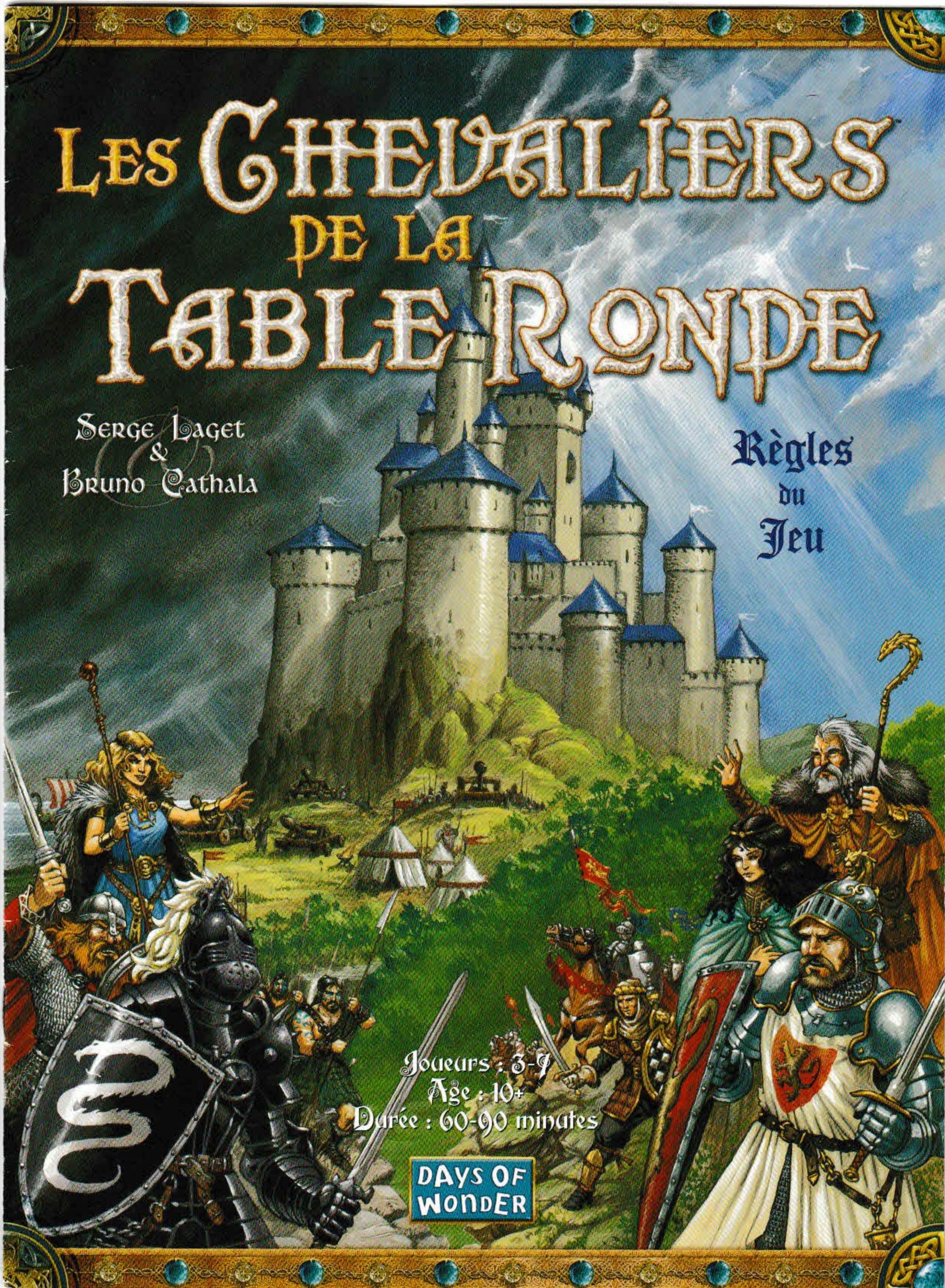
LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE

Serge Laget
&
Bruno Cathala

Règles
du
Jeu

Joueurs : 3-7
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 CAÇHALA & 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 numéro d'accès à Days of Wonder Online
- 30 figurines, 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



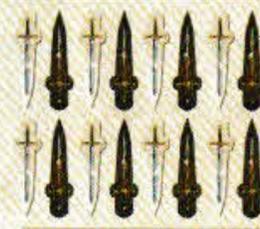
Quête de Lancelot et du Dragon



7 Blasons



16 épées



Quête d'Excalibur



7 dés standard



1 dé à 8 faces



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'événements 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.

CHEVALIER

ROI ARTHUR

Nom

Pouvoir Spécial

Description des Reliques

Résumé du Tour de Jeu

Carte d'Allégeance

Dé des Points de Bravoure

Conditions de victoire

FÉLON

Le rôle du Félon est décrit en annexe 1 du Grand Livre des Quêtes

Une fois démasqué, posez ici votre figurine de Chevalier et suivez les instructions propres au Félon

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 côté, 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, intrigant 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 Sièges encerclent Camelot
- plus rarement, dès qu'une 7^{ème} 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 12^{ème} 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 recommandons
aux joueurs les différents
lors de leur



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
mise en place.



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
mise 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 ■

A 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 12^{ème} 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 trahison (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

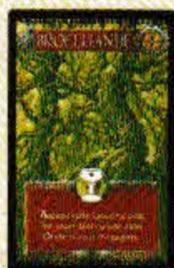
Pendant la partie, chaque fois qu'une pioche (Noire ou Blanche) sera épuisée, il vous faudra remélanger les deux pioches et défausses correspondantes afin de reconstituer deux nouvelles pioches, et cela même si l'autre pioche était loin d'être épuisée. De la sorte, les cartes Blanches et Noires sont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

Cartes Noires Spéciales

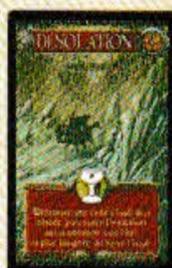
Si la carte piochée est une carte Spéciale :



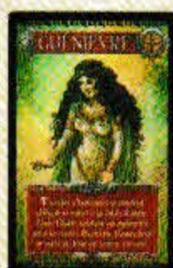
Symbole des cartes Noires Spéciales



Brocéliande



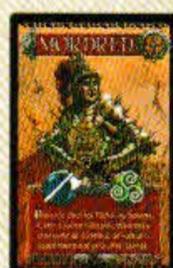
Désolation



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.

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

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.

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.

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 4^{ème} 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.



Sur la Quête de Lancelot, c'est le chiffre de gauche qui est pris en compte



Sur la Quête du Dragon, c'est le chiffre de droite qui est pris en compte



b. Ajouter un Engin de Siège autour de Camelot

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

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



Engin de Siège

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.

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.

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.

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.

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.



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.

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.

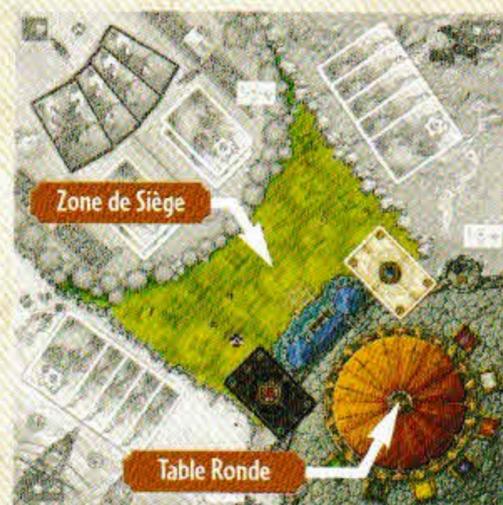
Le Chevalier présent sur Camelot a donc le choix entre :

- 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.



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.

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.



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.

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 trépez (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 GAUVAIN, 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.

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.

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.



CHEVALIER NOIR



LANCELOT ET LE DRAGON



La Quête se termine par la pose de la 5^{ème} 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
 $1 \times 4 + 2 \times 5 = 14$

Le Chevalier gagne : 14 à 11

Excalibur

Pour gagner Excalibur, il vous faut réussir à amener la figurine 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.



Défaussez-vous d'une carte blanche face cachée pour déplacer Excalibur d'un cran vers la rive des forces du Bien

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 figurine du Saint Graal.



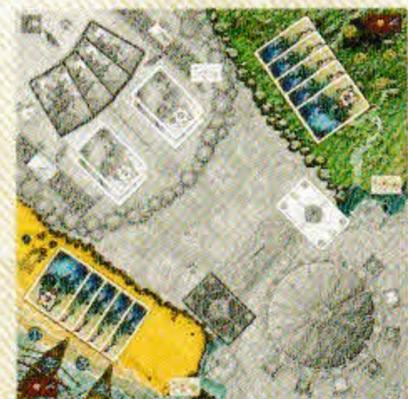
Si tous les emplacements sont déjà occupés par des cartes, retirez du plateau la dernière carte Désespoir ou Désolation qui y avait été placée, et défaussez simultanément la carte Graal que vous étiez en train de jouer. Si vous parvenez à déposer une 7^{ème} carte Graal sur cette Quête, la Quête est réussie, les conséquences de cette victoire sont appliquées et le Saint Graal devient vôtre. Placez la figurine 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.



Excalibur

Pour gagner Excalibur, il vous faut réussir à amener la figurine 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 figurine 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 7^{ème} carte Graal sur cette Quête, la Quête est réussie, les conséquences de cette victoire sont appliquées et le Saint Graal devient vôtre. Placez la figurine 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.

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 trépez (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 GAUVAIN, 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.

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).

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.



CHEVALIER NOIR



LANCELOT ET LE DRAGON



La Quête se termine par la pose de la 5^{ème} 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
 $1 \times 4 + 2 \times 5 = 14$

Le Chevalier gagne : 14 à 11

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 conséquences 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

Messenger

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 côté 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 fautive) 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.

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.

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.

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.



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.

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.

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.

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.

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.



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.

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.

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 conséquences 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 côté 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 fautive) contre un de ses pairs, dans le seul but de semer la confusion et de faire progresser les forces du Mal.

■ 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 12^{ème} 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 Défi de l'Écuyer

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 Écuyers 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 considérablement, 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'accroît très 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 aguerris, 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 reçu 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.