

GRAND LIVRE DES QUÊTES



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



GRAND LIVRE DES QUÊTES

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

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

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

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

LES QUÊTES

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

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

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

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

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

Quêtes Standard

Les Quêtes Standard possèdent chacune :

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



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

Actions du Bien et du Mal

Chaque Quête va généralement progresser en fonction :

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

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

Quêtes Solitaires

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

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

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

Quêtes de Combat

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

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

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

Quêtes Permanentes

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

Fin d'une Quête

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

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



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

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

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

Victoire ou Défaite

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

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



Note Importante

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

Gain ou perte de Points de Bravoure



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



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

Partage de cartes Blanches



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



Ajout d'Épées blanches ou noires

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

Gain de Relique



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



Ajouter des Engins de Siège

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



Jouer en tant qu'Engin de Siège

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



Le Tournoi contre le Chevalier Noir

But de la Quête

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



Progression du Mal

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



Action Héroïque

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

Conditions de victoire/défaite

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

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

Avantages de la victoire

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



Conséquences de la défaite

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





La Quête de Lancelot

But de la Quête

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



Progression du Mal

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



Action Héroïque

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

Conditions de victoire/défaite

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

Avantages de la victoire

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



Conséquences de la défaite

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

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



Relique : L'Armure de Lancelot

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

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



La Quête d'Excalibur

But de la Quête

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

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



Progression du Mal

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



Action Héroïque

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

Conditions de victoire/défaite

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

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

Avantages de la victoire

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

Le plateau de cette Quête est alors retourné.



Conséquences de la défaite

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

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



Relique : Excalibur

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

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

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



La Quête du Saint Graal

But de la Quête

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



Progression du Mal

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



Action Héroïque

Jouez une carte Graal (voir p 15).

Conditions de victoire/défaite

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

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

Avantages de la victoire

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

Le plateau de cette Quête est alors retourné.



Conséquences de la défaite

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

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

Le plateau de cette Quête est alors retourné.



Relique : Le Saint Graal

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

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



Guerres contre les Pictes et les Saxons

But de la Quête

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



Progression du Mal

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



Action Héroïque

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

Conditions de victoire/défaite

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

Aussitôt cette Quête terminée, une nouvelle bataille commence.

Avantages de la victoire

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



Conséquences de la défaite

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

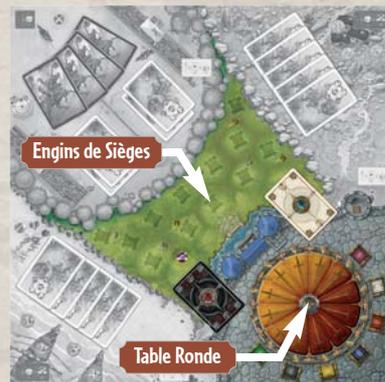




Camelot

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

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



La Table Ronde

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

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

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

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



La zone de siège

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

Un nouvel Engin de Siège est placé chaque fois :

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

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

Combattre un Engin de Siège

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



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

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

Victoire à Camelot

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

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

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

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

Défaite immédiate à Camelot

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

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



ANNEXE I

LES CHEVALIERS & LE FÉLON

Chacun des joueurs incarne un Chevalier de la Table Ronde.

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

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

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

Les Chevaliers au service de Camelot sont :

Le Roi Arthur - fils du Roi Uther Pendragon

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

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

Sire Galahad - fils de Lancelot

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

Sire Gauvain - fils du Roi Lot

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

Sire Kay - Sénéchal du Roi Arthur

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

Sire Palomides - Chevalier sarrazin

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

Sire Perceval - fils de Pellinore

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

Sire Tristan de Lyonesse

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

Le félon

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

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

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

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

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

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

Ainsi :

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



ANNEXE II

MANIFESTE DES CARTES

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

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

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

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

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

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

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

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

Quelques règles importantes concernant les cartes

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

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

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

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

CARTES BLANCHES STANDARD



CARTES COMBAT

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

Type : carte de Combat

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

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

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

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



CARTES GRAAL (18 cartes, toutes identiques)

Type : Quête du Saint Graal

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

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

Relique du Saint Graal



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



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

CARTES BLANCHES SPÉCIALES



CONVOCAION (1 carte)

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



DESTINÉE (1 carte)

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

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

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



HÉROÏSME (1 carte)

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



DAME DU LAC (1 carte)

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

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



MERLIN (7 cartes)

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

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



MESSAGER (1 carte)

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



PIÉTÉ (1 carte)

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



CLAIRVOYANCE (1 carte)

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



RENFORTS (1 carte)

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

CARTES NOIRES STANDARD



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

Type : carte de Combat

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

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



DÉSÉSPOIR (15 cartes)

Type : Quête du Saint Graal

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



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



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



EXCALIBUR (15 cartes)

Type : Quête d'Excalibur

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

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



LANCELOT/DRAGON (11 cartes)

Type : carte de Combat

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

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

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

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

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



MERCENAIRES, PICTES ET SAXONS (4 cartes de chaque)

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

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

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



CARTES NOIRES SPÉCIALES



DÉSOLATION (2 cartes)

Type : Quête du Saint Graal

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

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

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



BROCÉLIANDE (1 carte)

Type : Quête du Saint Graal

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

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

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



GUENIÈVRE (1 carte)

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

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



BRUMES D'AVALLON (1 carte)

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



MORDRED (1 carte)

Type : Guerre contre les Pictes ou Guerre contre les Saxons

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

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



MORGANE (5 cartes)

Type : différentes Quêtes

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

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



VIVIANE (1 carte)

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