

Les Chevaliers de la Table Ronde

Mise en place

- Disposer les 4 plateaux
- Placer les pioches noires et blanches sur Camelot
- Placer les épées, engins de siège, saxons, pictes à côté du plateau

Préparation des chevaliers

- Prendre un blason et placer le chevalier correspondant sur la table ronde
- Placer une carte d'allégeance choisie parmi n+1 sous le blason
- Prendre une carte « Merlin » + 5 cartes blanches

Préliminaire

- Les joueurs posent une carte blanche et négocient la répartition entre eux

Fin de la partie

- Défaite immédiate si :
 - 12 engins de siège encerclent Camelot
 - 7 épées noires sont sur la table ronde
 - Tous les chevaliers loyaux sont morts
- Lorsque 12 épées recouvrent la table ronde :
 - Si le félon n'est pas démasqué, il se révèle et retourne 2 épées blanches
 - Victoire si une majorité d'épées blanches recouvrent la table ronde, défaite sinon

Tour de jeu

Réaliser une Action de Progression du Mal

- **Piocher, lire et appliquer une carte noire**
 - Voir la feuille des quêtes pour l'effet des cartes noires
 - Une carte noire spéciale peut être contrée par 3 cartes « Merlin » qui peuvent être jouées collectivement
- **Ajouter un engin de siège**
- **Perdre un point de bravoure**
 - Si le chevalier atteint 0, il périt et sort du jeu sans dévoiler son allégeance

Réaliser une Action Héroïque

- **Se déplacer vers Camelot ou vers une quête active**
 - Un seul chevalier par quête solitaire
 - Retirer les cartes blanches quand un chevalier quitte une quête solitaire
- **Agir en héros sur la quête où se trouve le chevalier**
 - Voir la feuille des quêtes pour l'effet des cartes blanches
- **Lire et appliquer une carte blanche spéciale**
 - Une seule carte blanche spéciale par tour de joueur
- **Se soigner**
 - Défausser 3 cartes blanches identiques pour récupérer 1PB
 - Pas plus de 6PB pour un chevalier
- **Porter une accusation**
 - Uniquement s'il y a au moins 6 épées ou 6 engins de siège
 - Une seule accusation par joueur sur la partie
 - Si l'accusé est le félon, il défausse ses cartes blanches, retourne son blason, reprend son chevalier et agit désormais en félon comme indiqué sur le blason
 - Si l'accusé est loyal, retourner une épée blanche sur la table ronde

Action héroïque supplémentaire

- Pour 1PB, le joueur peut réaliser une et une seule action héroïque supplémentaire différente de sa première action héroïque

La Feuille des Quêtes Héroïques

	Le Tournoi contre le Chevalier Noir	La Quête de Lancelot	La Quête du Dragon	La Quête d'Excalibur	La Quête du Saint Graal	Les Guerres contre les Pictes et les Saxons [2 quêtes distinctes !]	Camelot
Solitaire ou collective	Solitaire (retirer toutes les cartes blanches si le chevalier quitte la quête)		Collective				
Progression du mal	Carte « Chevalier Noir » : Le joueur pioche une carte blanche s'il place la carte noire face cachée sans en annoncer la valeur	Carte « Lancelot » : Le joueur pioche une carte blanche s'il place la carte noire face cachée sans en annoncer la valeur	Carte « Dragon » : Le joueur pioche une carte blanche s'il place la carte noire face cachée sans en annoncer la valeur	Carte « Excalibur » : Déplacer l'épée d'une case vers l'oubli	Carte « Désespoir » : Ajouter si un emplacement libre ou détruire une carte « Graal » sinon. Carte « Désolation » : Détruire une carte « Graal » puis placer comme une carte « Désespoir ». Carte « Brocéliande » : Interdiction d'ajouter des cartes « Graal »	Carte « Picté » : Ajouter une figurine picté Carte « Saxon » : Ajouter une figurine saxon Carte « Mercenaire » : Ajouter au choix une figurine picté ou saxon	Engins de siège : Selon le choix de progression du mal par le joueur ou selon l'apparition d'une carte noire d'une quête déjà terminée (Dragon, Excalibur, Saint Graal)
Action héroïque	Carte « Combat » : ajouter pour former deux paires de valeurs différentes	Carte « Combat » : ajouter pour former un brelan et une paire de valeurs différentes	Carte « Combat » : ajouter pour former trois brelans de valeurs différentes	Défausser une carte blanche au choix pour déplacer l'épée d'une case vers les Chevaliers	Carte « Graal » : ajouter si un emplacement libre ou détruire une carte « Désespoir » ou « Désolation » sinon.	Carte « Combat » : ajouter dans l'ordre 1, 2, 3, 4, 5.	Pioche : piocher 2 cartes blanches Lutte contre les engins de siège : le joueur joue une ou plusieurs cartes « Combat » puis lance 1D8
Fin de quête	Après la 4 ^{ème} carte « Chevalier Noir » ou la 4 ^{ème} carte « Combat »	Après la 5 ^{ème} carte « Lancelot » ou la 5 ^{ème} carte « Combat »	Après la 5 ^{ème} carte « Dragon » ou la 9 ^{ème} carte « Combat »	Lorsque l'épée atteint une des rives	Lorsque le plateau est rempli de cartes de même couleur	Après la 4 ^{ème} figurine ou la 5 ^{ème} carte « Combat »	
Victoire ou défaite ?	Victoire si la somme des cartes « Combat » est supérieure à la somme des cartes « Chevalier Noir »			Victoire si l'épée atteint la rive des Chevaliers, défaite si l'épée atteint la rive de l'oubli	Victoire si 7 cartes blanches, défaite si 7 cartes noires	Victoire si la suite est complétée.	Victoire si la somme des cartes « Combat » est supérieure au 1D8.
Gain	+1 épée blanche +3 cartes blanches +1 pt de bravoure	+1 épée blanche +4 cartes blanches +1 pt de bravoure Gain de l'Armure de Lancelot	+2 épées blanches +7 cartes blanches +2 pt de bravoure	+2 épées blanches +7 cartes blanches +1 pt de bravoure Gain d'Excalibur	+3 épées blanches +7 cartes blanches +1 pt de bravoure Gain du Saint Graal	+1 épée blanche +4 cartes blanches +1 pt de bravoure	-1 engin de siège
Défaite	+1 épée noire -1 pt de bravoure	+1 épée noire -1 pt de bravoure Perte de l'Armure de Lancelot	+2 épées noires -2 pt de bravoure	+2 épées noires Perte d'Excalibur	+3 épées noires -1 pt de bravoure Perte du Saint Graal	+1 épée noire -1 pt de bravoure +2 engins de siège	-1 pt de bravoure
Après la quête	La quête recommence	Retourner le plateau pour démarrer la Quête du Dragon	Retirer le plateau de la quête. Chaque nouveau « Lancelot / Dragon » ajoute un engin de siège autour de Camelot	Retourner le plateau de la quête. Chaque nouvelle carte « Excalibur » ajoute un engin de siège autour de Camelot	Retourner le plateau de la quête. Chaque nouvelle carte « Désespoir », « Désolation » ou « Brocéliande » ajoute un engin de siège autour de Camelot	La quête recommence	