



Les Chevaliers de la Table Ronde

La 8ème Quête

Introduction:

Vous pensiez tout savoir du mal mais vous vous trompiez.

Avec cette nouvelle quête, vous devrez non seulement vous battre sur terre mais aussi aider merlin à sauver vos âmes.

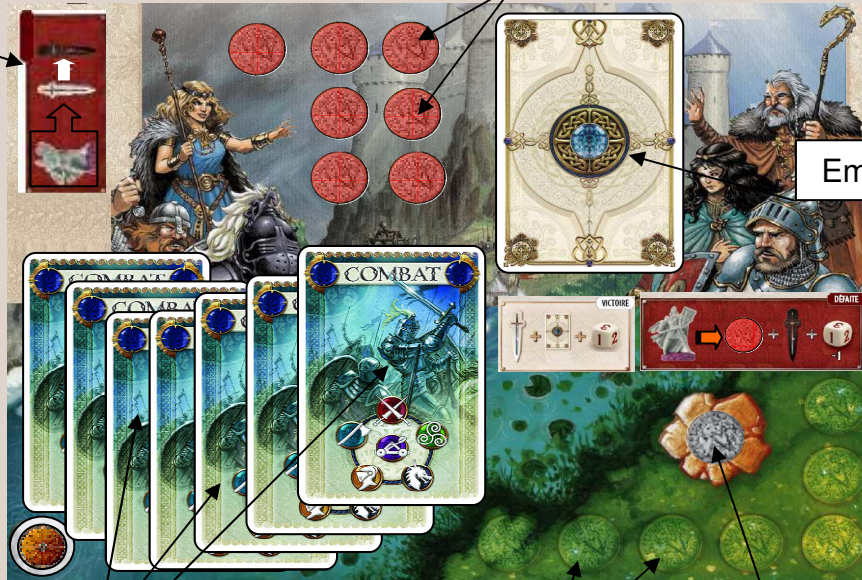
Cette nouvelle quête a été créée pour durcir sensiblement le jeu.

Elle s'adresse donc à ceux, qui comme nous, ont beaucoup de parties dans les pâtes et pour qui ce merveilleux jeu n'a plus de secret.

Présentation du Plateau:

Ce qui se passe si la
quête n'est pas achevée
à la fin de la partie

Emplacement des âmes
des chevaliers au début
de la partie



Emplacement N

Emplacement C

Emplacement des âmes
des chevaliers sauvés

Emplacement du
chevalier sur la quête





Les Chevaliers de la Table Ronde

La 8ème Quête

Préparation de la Partie:

Au début de la partie prenez 5 cartes combat de valeur 1,2,3,4 et 5 puis mélangez les. Sans la regarder, tirez une des 5 cartes au hasard et posez là sur l'emplacement indiqué par un N (*voir plus haut*).

Remettez alors les 4 cartes restantes dans la pioche (*toujours sans les regarder*) puis mélanger le tout.

Placer sur les emplacement rouge du plateau autant de jeton représentant l'âme des chevaliers que de joueurs prévue pour l'aventure.

Voilà, vous êtes prêt pour commencer la partie.

Comment jouer ce plateau:

Cette nouvelle quête se joue comme une sorte de fil rouge et il est possible de ne pas la finir si on le souhaite (*vous verrez plus loin que ce n'est pas conseillé*).

Tous les joueurs doivent à tour de rôle venir sur cette quête et réaliser les actions suivantes dans cet ordre:

Pour une action héroïque, mettre une carte combat face cachée sur l'emplacement N. A ce moment on peut prendre l'âme de ce chevalier et la mettre sur la carte alors posée (*c'est juste pour ce rappeler de l'action effectuée lorsque viendra par la suite son tour*)

Pour une autre action héroïque, il pourra placer une carte combat face découverte ce coup ci sur l'emplacement C prévue à cet effet.

Lorsque les 2 actions si dessus on été effectuées, l'âme du chevalier en question est sauvée et part sur la rive.

Le chevalier retourne alors instantanément sans que cela compte pour une action à Camelot.



Chaque chevalier ne peut sauver que son âme et pas celle d'un de ces compagnons.

Lorsque toutes les âmes ont été sauvées, la quête s'arrête et on compare la somme des valeurs des 2 piles (celle face cachée et celle face découverte)





Les Chevaliers de la Table Ronde

La 8ème Quête

Fin de la Quête:

Si la somme des cartes



est strictement supérieure à la somme des cartes



La quête est réussie.

La victoire rapporte alors:

Une épée blanche

Un point de bravoure au chevalier qui fini la quête

Ainsi que toutes les cartes qui étaient face cachée.

Celles-ci peuvent être partagées entre les joueurs



Si la quête échoue, alors toutes les âmes des chevaliers
Repartent sur leur position de départ

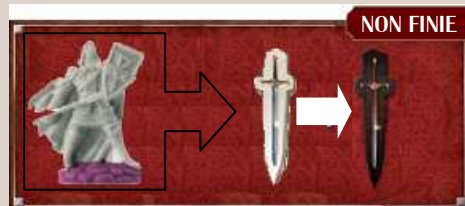
On ajoute une épée noire

Et le chevalier alors sur la quête perd un point de bravoure.



Quête Non Fini:

Lorsque 12 épées (ou plus) sont autour de la table ronde, si cette quête n'est pas encore terminée, et bien on transforme en épée noire autant d'épées blanches que d'âmes de chevaliers non sauvées (oui je sais ça calme ;-)





Les Chevaliers de la Table Ronde

La 8ème Quête

Les Âmes des Chevaliers:

Pour représenter les âmes des chevaliers, vous pouvez prendre des jetons à leur image ou si vous avez comme nous acheté les figurines peintes, vous pouvez utiliser les figurines d'origine.



NON FINIE

