

# TOURNOI d'AVALON

## LIVRET de RÈGLES



# AVANT-PROPOS

Dans le *Tournoi d'Avalon*, les héros de la légende arthurienne sont plongés dans la magie d'Avalon et de ses habitants. Le jeu confronte les joueurs à de véritables choix stratégiques : ces derniers disposent de pouvoirs uniques et peuvent optimiser leur main en se passant des cartes, décider de se retirer des combats grâce à la Feinte ou encore former des alliances avec leurs adversaires. Communication, mais aussi moqueries sont de mise !

Le *Tournoi d'Avalon* est une extension stand-alone du *Tournoi de Camelot*. Vous pouvez mélanger le matériel des deux boîtes comme bon vous semble. Pour plus de variété, vous pouvez par exemple combiner les cartes Mythe et les cartes Faveur divine, ou utiliser les cartes du *Tournoi d'Avalon* en appliquant les règles du *Tournoi de Camelot* et vice versa.



## GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

pour ceux qui ont joué au *Tournoi de Camelot*



### MÉCANIQUES SIMILAIRES

à celles du *Tournoi de Camelot*

- **MISE EN PLACE DU JEU** distribution des cartes Héros/Légende et des jetons spécifiques, zone de jeu et cartes Points de vie
- **CONSTRUCTION DU PAQUET ARMES** en utilisant les cartes Armes spéciales d'*Avalon*
- **DISTRIBUTION DES CARTES**
- **DÉROULEMENT DES COMBATS** prenant place durant la phase Combat ; les quelques différences sont détaillées plus bas
- **CALCUL DES BLESSURES** infligées par les cartes à la fin de la phase Combat
- **PHASE FAVEUR DIVINE** qui précède la phase Combat suivante

### MÉCANIQUES DIFFÉRENTES

de celles du *Tournoi de Camelot*

- **CHANGELINS DES FÉES** : Après avoir mélangé et distribué les cartes, mais avant de lancer la phase Combat, chaque joueur passe trois cartes de son choix à son voisin, en commençant à gauche, puis en changeant de sens à chaque Manche.
- **ALCHIMIE AVANCÉE** : Les joueurs peuvent jouer des cartes **Alchimie** à tout moment, même s'ils ont la possibilité de suivre. Si un joueur entame par une carte **Alchimie**, les cartes suivantes sont considérées comme valides.
- **CARTES LIEUX** : Elles arrivent en jeu via la carte Héros *Nimue*, la carte Faveur divine *Cercle de Pierres* et la variante *Chaos absolu*.
- **MORT SUBITE** : La phase Combat se termine lorsqu'un Combat est sur le point de commencer, mais qu'un joueur n'a plus de cartes Armes en main.

*Si vous voulez jouer avec les règles du Tournoi de Camelot, ignorez l'étape des changelins des fées et ne passez pas de carte à votre voisin. Posez la carte Faveur divine Guigemar sur la table pour indiquer à tous les joueurs que la règle Alchimie avancée n'est pas appliquée.*

# BUT DU JEU

Les héros de la légende arthurienne s'affrontent dans le cadre d'un Tournoi qui déterminera le plus valeureux d'entre eux. Faire des plis signifie subir des blessures durant le Tournoi. Les joueurs doivent veiller à faire le minimum de plis et faire en sorte que leurs adversaires en fassent le plus possible. Le Tournoi prend fin lorsqu'un ou plusieurs participants tombent à ZÉRO Point de vie. Le joueur le plus haut en points de vie est déclaré vainqueur.

## MATÉRIEL

### 1. CARTES MYTHE (20)

10 HÉROS + 10 LÉGENDES

Les cartes Héros et Légende représentent les personnages et les icônes du mythe arthurien. Elles disposent de pouvoirs uniques qui influent sur le déroulement du jeu.



### 2. CARTES POINTS DE VIE (12 cartes + 6 marqueurs = 6 ensembles)

Chaque joueur reçoit un ensemble de 2 cartes et un marqueur qui représente son nombre de points de vie (400-0).



### 3. CARTES ARMES DE BASE (15 cartes appartenant à 4 suites = 60)

Elles constituent l'élément central des Combats. Elles intègrent la main des joueurs et sont jouées lors des Combats pour infliger des blessures aux adversaires.

### 4. CARTES ALCHEMIE (15)

Les cartes Alchimie jouent le même rôle que les cartes Armes de base, mais elles constituent une suite neutre. Elles permettent donc de suivre l'entame à tout moment.

### 5. CARTES ARMES SPÉCIALES (9)

*Brumes d'Avalon* (3), *Fée Morgane* (3), *Apprentie* (2) et *Merlin* (1) sont des cartes disposant d'un verso spécifique.



### 6. CARTES FAVEUR DIVINE (26)

Les cartes FAVEUR DIVINE sont là pour aider les joueurs les plus bas en vie. Chaque carte Faveur divine dispose d'un pouvoir, détaillé sur le verso.



### 7. JETONS (12)



### 8. CARTES LIEUX (5)



# MISE EN PLACE DU JEU

## 1. CHAMP DE BATAILLE

- Créez le paquet **Armes** en mélangeant toutes les cartes **Armes de base**, **Alchimie** ainsi que les cartes **Armes spéciales** *Brumes d'Avalon*, *Fée Morgane* et *Apprentie*. Ne mélangez pas la carte *Merlin* dans le paquet Armes. Placez le paquet Armes face cachée sur la table, en laissant suffisamment de place à proximité pour la défausse.
- Mélangez les cartes **Faveur divine** et posez-les face cachée sur la table, en laissant suffisamment de place pour la défausse.
- Laissez les cartes Lieux dans la boîte. Vous les sortirez le moment venu (Les cartes *Nimue* et *Cercle de Pierres* sont utilisées avec les cartes Lieux).
- Laissez suffisamment de place au centre de la table et devant vous pour poser vos cartes lors de la phase Combat et installer les éléments propres à votre Héros.
- Posez le marqueur de transmission des cartes Armes sur la table.

## 2. ZONE DE JEU DU JOUEUR

- Chaque joueur reçoit une carte **Héros**, la carte **Légende** qui lui est associée ainsi que les jetons appropriés le cas échéant. Les cartes Mythe peuvent être distribuées aléatoirement ou choisies par les joueurs. Placez votre carte Héros par-dessus sa carte Légende, en veillant à laisser visible le *Seuil d'activation* situé au bas de la carte Légende. Les pouvoirs des cartes Légende ne peuvent pas être activés tant que leur *Seuil d'activation* n'a pas été atteint. Ce sont les **Points de vie** du joueur qui déterminent ce seuil.
- Prenez un ensemble de cartes Points de vie et un **marqueur**. Fixez à l'avance les points de vie de départ des joueurs. La valeur par défaut est de 400 (carte bleue affichant l'état de santé *Vaillant*).



- Si vous voulez que la partie soit plus courte, vous pouvez démarrer le Tournoi avec 300 points de vie (carte verte affichant l'état de santé *Valide*). Posez vos cartes Points de vie sur la table en veillant à ce qu'elles soient visibles de tous les joueurs et placez le marqueur sur la valeur que vous avez préalablement fixée.
- Laissez suffisamment de place devant vous pour vos jetons, votre **pile de blessures** et les cartes Faveur divine que vous recevrez au cours du Tournoi. La pile de blessures représente l'ensemble des plis de cartes **Armes** que vous avez faits en perdant des Combats. Elle détermine la quantité de blessures que vous allez subir.

## 3. DÉTERMINEZ ALÉATOIREMENT UN DONNEUR

Le joueur situé à gauche du donneur commence, conformément aux règles décrites dans la partie **COMMENT JOUER**.

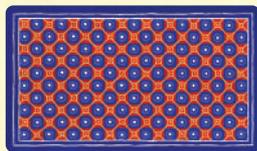
# MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS



Paquet  
FAVEUR  
DIVINE

Zone pour révéler les cartes  
FAVEUR DIVINE

Pioche de cartes  
ARMES



Zone pour la  
DÉFAUSSE

JOUEUR#1

Placez le marqueur  
Points de vie sur la  
valeur de départ

400	395	390	385
380	375	370	365
360	355	350	345
340	335	330	325
320	315	310	305



Jeton  
TRANSMISSION  
DES CARTES  
ARMES



395	390	385	
380	375	370	365
360	355	350	345
340	335	330	325
320	315	310	305

JOUEUR#2

JOUEUR#4



395	390	385	
380	375	370	365
360	355	350	345
340	335	330	325
320	315	310	305



ARTHUR  
PENDRAGON  
commence le  
Tournoi avec un  
jeton UTILISÉ/  
DISPONIBLE



395	390	385	
380	375	370	365
360	355	350	345
340	335	330	325
320	315	310	305

JOUEUR#3

# COMMENT JOUER

Le *Tournoi d'Avalon* est un jeu de plis qui s'articule autour d'un certain nombre de **Manches**. Durant la phase Combat d'une Manche, les joueurs jouent des **cartes Armes** de leur main pour prendre part à un **Combat** et effectuer des plis. Faire un pli, ce qui correspond à « perdre un Combat », inflige des blessures. Les joueurs s'affrontent donc pour faire le minimum de plis, tout en forçant leurs adversaires à en faire un maximum afin de leur infliger des blessures.

Une Manche du **Tournoi d'Avalon** se décompose en 4 phases : Aube, Combat, Crépuscule et Faveur divine.

*REMARQUE : Certaines cartes Héros, Légende et Faveur divine disposent de pouvoirs qui s'activent à des moments précis. Suivez les instructions de la carte pour savoir quand résoudre ses effets. Si plusieurs effets de cartes contradictoires s'activent en même temps, c'est le joueur le plus bas en vie qui détermine l'ordre de résolution.*

## - PHASE AUBE -

1. La **MANCHE COMMENCE** — Réinitialisez les pouvoirs des cartes Héros et Légende et retournez les jetons sur leur face Disponible.
2. Le donneur mélange le paquet Armes et distribue 12 cartes à chaque joueur.
3. **CHANGELINS DES FÉES** : une fois votre main constituée, mais avant de commencer la phase Combat, **PASSEZ** trois cartes de votre choix à votre voisin. Commencez par votre voisin de gauche ; durant la Manche 2, passez les cartes à votre droite puis continuez d'alterner le sens pour les Manches suivantes.
4. Utilisez le **jeton de Transmission des cartes Armes** pour vous rappeler dans quel sens vous devrez faire passer vos cartes en fonction de la Manche en cours.



## - PHASE COMBAT -

1. Le joueur situé à gauche du donneur commence et lance le premier Combat en posant une carte de sa main au centre de la table. La suite à laquelle appartient la carte s'appelle l'entame.
2. Dans le sens horaire, chaque joueur joue une carte de sa main. Vous devez toujours « suivre » l'entame, c'est-à-dire jouer une carte de la même suite.
  - a. Vous pouvez jouer une carte Alchimie ou une carte Armes spéciales à la place d'une carte Armes de base ; ces cartes permettent toujours de suivre.
  - b. Dès que vous jouez une carte de VALEUR identique à une autre carte, vous effectuez une **Feinte** : le joueur ayant posé la première carte et vous ne pouvez pas perdre le Combat.
3. Si vous ne pouvez pas suivre l'entame ni effectuer d'action valide (jouer une carte Alchimie, par exemple), vous sortez du Combat et êtes **Déshonoré**.
  - a. Choisissez une carte de votre main et placez-la face visible dans la défausse de cartes Armes. Puis subissez 5 blessures et déplacez votre marqueur Points de vie en fonction.
  - b. Les cartes Armes spéciales peuvent être jouées à tout moment. Vous pouvez choisir de vous Déshonorer en ne suivant pas l'entame afin de garder des cartes utiles pour un prochain Combat.

4. Le joueur ayant posé la carte la plus FAIBLE perd le Combat.
  - a. Les cartes jouées au cours du Combat vont déterminer le total de blessures infligées. Le perdant les ramasse et les place dans sa pile de blessures devant lui.
  - b. C'est le perdant qui entame et joue la première carte du Combat suivant.
  - c. Si toutes les cartes du Combat sont impliquées dans des Feintes, personne ne perd le Combat. Mettez les cartes utilisées de côté. Le joueur ayant commencé le Combat entame le Combat suivant. Le perdant devra alors intégrer les cartes du Combat ET celles mises de côté à sa pile de blessures.
  - d. Exception : Si une ou plusieurs cartes *Fée Morgane* ont été jouées pendant le Combat, c'est le joueur ayant posé la carte la plus FORTE qui perd le Combat. (voir *Armes spéciales* page 12).
5. Enchaînez les Combats ainsi. **La phase Combat s'achève lorsqu'au moment de commencer un Combat, un ou plusieurs joueurs n'ont plus de cartes en main.** Cela se produit en général après 12 Combats, mais une Manche peut être plus courte en fonction des effets de certaines cartes.

*REMARQUE : Les effets et pouvoirs des cartes ont été conçus pour créer des situations uniques. Par conséquent, ils prévalent toujours sur les règles du livret.*

## - PHASE CRÉPUSCULE -

1. Défaussez les cartes Armes que vous n'avez pas utilisées, ainsi que les éventuelles cartes spéciales placées sous les Héros/Légendes pendant la Manche.
2. Comptabilisez vos BLESSURES en inspectant les cartes de votre pile de blessures, puis ajustez vos Points de vie en déplaçant le marqueur sur votre carte Points de vie.
  - a. Les cartes Armes de base standard et les cartes Alchimie infligent 5 blessures chacune.
  - b. Les cartes Poison infligent 10 blessures chacune.
  - c. Les cartes *Apprentie* infligent 10 blessures chacune.
  - d. Les cartes *Fée Morgane* et *Brumes d'Avalon* infligent 25 blessures chacune.
  - e. Appliquez les effets des cartes en jeu modifiant le total des Blessures de la pile. Les blessures issues des cartes Armes ne peuvent être doublées qu'une fois par effet.
3. Le cas échéant, appliquez les effets d'une carte Faveur divine en jeu que vous n'avez pas encore utilisée, ou les pouvoirs des cartes Héros/Légende activables une fois par Manche.
4. Le joueur le plus bas en vie devient le nouveau donneur. Placez le jeton de Transmission des cartes Armes devant lui. Son voisin de gauche entamera lors de la prochaine phase Combat.
5. Passez à la phase Faveur divine. Le joueur le plus haut en vie mélange toutes les cartes de la défausse de cartes Armes avec le paquet Armes.

*REMARQUE : Le Tournoi s'achève dès qu'un joueur atteint ZÉRO Point de vie ou moins. Cela se produit généralement au moment de comptabiliser les blessures pendant la phase Crépuscule, mais également durant la phase Combat, si un joueur devait être Déshonoré ou à la suite d'un effet de cartes. Le joueur le plus haut en vie est déclaré vainqueur !*

## - PHASE FAVEUR DIVINE -

Les cartes Faveur divine **aident les joueurs les plus bas en vie**. Au début de la phase, défaissez toutes les anciennes cartes Faveur divine puis piochez-en de nouvelles.

### COMMENT DISTRIBUER LES CARTES FAVEUR DIVINE ?

La distribution des cartes Faveur divine s'effectue sur trois cycles et s'appuie sur l'état de santé des joueurs à la fin de la phase Crépuscule. À chaque cycle, si plus d'un joueur doit recevoir une carte, commencez par celui qui a subi le plus de blessures et finissez par celui qui a subi le moins de blessures. En cas d'égalité, c'est le joueur concerné le plus proche et assis à gauche du précédent donneur qui choisit en premier.

**Le joueur le plus haut en vie ne reçoit JAMAIS de carte FAVEUR DIVINE de cette manière.**

1. Le ou les joueurs les plus bas en vie reçoivent des cartes Faveur divine en suivant **le tableau ci-dessous**. À chaque Manche, le nombre de joueurs recevant des cartes Faveur divine augmente.

#### DISTRIBUTION DES CARTES FAVEUR DIVINE (3-4 JOUEURS)

Manche 1 : seul le joueur ayant subi le plus de blessures reçoit une carte

Manche 2 : les deux joueurs ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

Manche 3+ : les trois joueurs ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

#### DISTRIBUTION DES CARTES FAVEUR DIVINE (5-6 JOUEURS)

Manche 1 : les deux joueurs ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

Manche 2 : les trois joueurs ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

Manche 3 : les quatre joueurs ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

Manche 4+ : les cinq joueurs ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

#### DISTRIBUTION DES CARTES FAVEUR DIVINE (7-8 JOUEURS)

##### — Uniquement pour la variante *Chaos absolu* —

Manche 1 : les trois joueurs ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

Manche 2 : les cinq joueurs ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

Manche 3 : les sept joueurs ayant subi le plus de blessures reçoivent une carte

2. Un joueur accusant un retard de 100 points de vie ou plus sur le joueur le plus haut en vie reçoit une carte Faveur divine supplémentaire, en commençant par le joueur ayant subi le plus de blessures.
3. Un joueur accusant un retard de 200 points de vie ou plus sur le joueur le plus haut en vie reçoit une carte Faveur divine supplémentaire, en commençant par le joueur ayant subi le plus de blessures.

### CHOISIR LES CARTES FAVEUR DIVINE :

1. Piochez les deux premières cartes du paquet Faveur divine et placez-les face visible à proximité.
2. Choisissez une carte face visible OU piochez la première carte du paquet.
3. Vous devez jouer la carte Faveur divine immédiatement (sur vous ou vos adversaires), à moins que le contraire ne soit indiqué. Posez la carte face visible en face de vous.
4. Si une carte face visible a été prise, retournez-en une immédiatement en piochant dans le paquet.
5. Une fois tous les joueurs servis, défaissez les cartes Faveur divine qui n'ont pas été choisies et enchaînez sur la phase Aube.

**REMARQUE :** Si un effet immédiat inflige des blessures à un joueur, ne procédez PAS à un nouveau calcul pour déterminer qui doit recevoir une carte Faveur divine lors de cette phase.

## - FIN DU JEU -

Le Tournoi s'achève lorsqu'au moins un participant atteint ZÉRO Point de vie. Le joueur le plus haut en vie est déclaré vainqueur ! Si cela se produit en cours de Manche, terminez la partie immédiatement et déterminez le vainqueur. Les joueurs à égalité se partagent la victoire.

## - EXEMPLE : RÉSOLUTION D'UN COMBAT -



- 1 JOUEUR 1 :** il entame avec le 14 de Flèches. Ses adversaires doivent jouer une carte Flèches ou une carte Alchimie s'ils en ont une.
- 2 JOUEUR 2 :** il décide de jouer le 13 d'Alchimie, bien qu'il ait des cartes Flèches en main.
- 3 JOUEUR 3 :** il joue Brumes d'Avalon, ce qui entraîne la défausse du 13 d'Alchimie. En effet, au moment où Brumes d'Avalon a été joué, le 13 d'Alchimie était la carte la plus faible.
- 4 JOUEUR 4 :** il joue le 8 de Flèches.
- 5 JOUEUR 5 :** il n'a ni cartes Flèches, ni cartes Alchimie. Il défausse donc le 2 de Sorcellerie et se Déshonore en subissant 5 blessures.

**Le joueur 4 perd le Combat.** Ce dernier incarne Sire Perceval, il pourra donc donner le 14 de Flèches et le 8 de Flèches à ses adversaires durant la phase Crépuscule.

## - EX. : COMPTABILISER LES BLESSURES DE LA PILE -

Voici les cartes qui ont été intégrées à la pile de blessures du joueur 4 à la fin de la première phase Combat.



0 blessure    25 blessures    0 blessure    10 blessures    5 blessures    5 blessures    5 blessures

Le joueur 4 utilise le pouvoir de Sire Perceval pour donner le 14 de Flèches au joueur 1 et le 8 de Flèches au joueur 3.  
LE TOTAL DE BLESSURES du joueur 4 à cette Manche est de 50.

# ATTRIBUTS DES CARTES

1. **CARTES MYTHE** : Les cartes Héros et Légende représentent les personnages et les icônes du mythe arthurien. Durant la mise en place, chaque joueur reçoit une carte Héros et la carte Légende qui lui est associée.

Les cartes associées disposent d'une bordure identique

Désigne la carte **LÉGENDE** qui doit lui être associée.

Les pouvoirs du HÉROS sont disponibles en permanence.

Désigne la carte **HÉROS** qui doit lui être associée.

Les pouvoirs de la carte **LÉGENDE** ne sont disponibles que lorsque le **Seuil d'activation** a été atteint.

- Chaque carte Mythe dispose d'un pouvoir unique (indiqué sur la carte) que vous pouvez utiliser pour influencer sur le déroulement du jeu. Les conditions d'utilisation de ce pouvoir sont décrites sur la carte.
- Vous devez garder votre combinaison de cartes Héros/Légende jusqu'à la fin de la partie.
- Les pouvoirs des Héros sont disponibles dès le départ, tandis que ceux des cartes Légende sont verrouillés.
- Elles disposent toutes d'un *Seuil d'activation*, indiqué sur le bas de la carte. Lorsque vos Points de vie atteignent ou descendent en dessous du Seuil d'activation, le pouvoir de votre carte Légende devient disponible.
- Il peut s'activer en plein milieu d'une Manche, à la suite de blessures de Déshonneur, par exemple.
- Une fois déverrouillé, le pouvoir de la carte Légende reste disponible jusqu'à la fin de la partie, même si vos Points de vie remontent au-dessus du Seuil.
- Le dos de chaque carte Mythe contient des informations sur le héros ou la légende en question. Il s'agit d'un texte d'ambiance purement informatif et n'a aucun effet sur le jeu.
- Si les cartes *Arthur Pendragon*, *Sire Galahad*, *Sire Lionel*, *Armure d'Avalon*, *Le Lion* et *Le chevalier elfe* sont en jeu, distribuez les jetons appropriés aux joueurs concernés pour qu'ils puissent se rappeler du nombre de fois que leurs pouvoirs ont été utilisés.



2. **CARTES POINTS DE VIE** : Elles indiquent le nombre de blessures subies par les joueurs durant la partie. Elles doivent être visibles de tous en permanence. Chaque joueur reçoit un ensemble de 2 cartes double face et un marqueur Points de vie pour représenter leur état de santé (400-0 points de vie).

CARTE#1

<b>VAILLANT</b>			
400	395	390	385
380	375	370	365
360	355	350	345
340	335	330	325
320	315	310	305
Tour à l'ère VAILLANT (300-395)			

Face A

CARTE#2

<b>AFFAIBLI</b>			
200	195	190	185
180	175	170	165
160	155	150	145
140	135	130	125
120	115	110	105
Tour à l'ère AFFAIBLI (100-195)			

Face B

<b>VALIDE</b>			
300	295	290	285
280	275	270	265
260	255	250	245
240	235	230	225
220	215	210	205
Tour à l'ère AFFAIBLI (200-295)			

Face A

<b>MUTILÉ</b>			
100	95	90	85
80	75	70	65
60	55	50	45
40	35	30	25
20	15	10	5
- ZÉRO -			

Face B

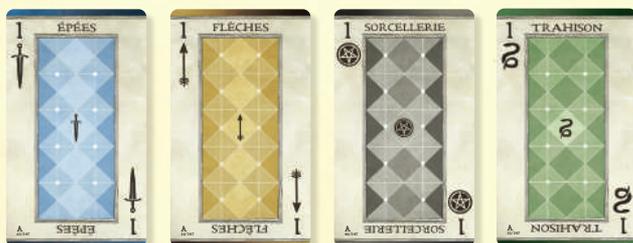


Marqueur  
Points  
de vie

3. **PAQUET ARMES** : Les cartes Armes constituent l'équipement de combat de base des joueurs. Elles intègrent leur main et sont jouées durant le Combat pour infliger des blessures aux adversaires.

- Il y a trois types de cartes Armes : **Armes de base**, **Armes spéciales** et **Alchimie**.
- Certaines cartes Armes sont **empoisonnées** et diffèrent des autres cartes. Les cartes Poison infligent plus de dégâts que les cartes Armes standard.

#### A. CARTES ARMES DE BASE :



4 SUITES : ÉPÉES, FLÈCHES, SORCELLERIE ET TRAHISON — 15 CARTES PAR SUITE

Chaque suite de cartes Armes de base comporte 11 cartes STANDARD et 4 cartes POISON.

#### CARTES STANDARD

Les cartes Standard infligent **5 blessures**.



Les CARTES POISON sont représentées par un crâne et des taches de sang.

Elles infligent **10 blessures**.



Les cartes POISON **infligent plus de blessures** aux adversaires que les cartes STANDARD.

## B. CARTES ARMES SPÉCIALES :

Il y a quatre types de cartes Armes spéciales : *Brumes d'Avalon*, *Fée Morgane*, *Apprentie* et *Merlin*. Chacune d'elles dispose d'un pouvoir unique (détaillé sur la carte) utilisable en Combat.

- Les cartes *Brumes d'Avalon*, *Fée Morgane* et *Apprentie* sont mélangées avec le paquet Armes et distribuées en même temps que les autres cartes Armes. Elles permettent systématiquement de suivre l'entame lors d'un Combat.
- Un joueur posant une carte Armes spéciales en tout début de Combat décide de la suite à laquelle elle appartient.
- Lorsque vous jouez une carte *Brumes d'Avalon*, défaussez la carte la plus faible. L'effet se produit immédiatement et ne s'applique qu'aux cartes qui ont été jouées avant *Brumes d'Avalon*.
- Les joueurs concernés par l'effet des *Brumes d'Avalon* (dont les cartes ont été défaussées) sont Déshonorés. Les cartes ayant servi à effectuer une Feinte sont également défaussées si leur valeur était la plus basse parmi celles qui ont été jouées durant le Combat.
- Si une carte *Brumes d'Avalon* est jouée juste après une autre carte *Brumes d'Avalon*, défaussez la première. Le joueur l'ayant posée est Déshonoré.
- Si vous entamez par une carte *Brumes d'Avalon*, ne la défaussez pas. Choisissez la suite à laquelle elle appartient.



- Les cartes *Apprentie* et *Fée Morgane* ont les mêmes propriétés que les cartes Poison et ne peuvent pas les perdre.
- Lorsque vous jouez une carte *Fée Morgane*, c'est le joueur qui a posé la carte la plus FORTE qui perd le Combat. Si une carte *Fée Morgane* vient à être retirée du Combat, quelle que soit la raison, son effet ne s'applique plus.
- Les cartes *Fée Morgane* impliquées dans une Feinte ne sont pas retirées du Combat. Leurs pouvoirs restent actifs.

- La carte spéciale Merlin incluse n'est utilisée que lorsque vous jouez la carte Lieu *Carmarthen*. Ne la mélangez pas avec le paquet Armes.
- Lorsque vous jouez une carte *Merlin* en Combat, vous pouvez lui attribuer la suite et la valeur de votre choix.



### C. CARTES ALCHIMIE :

Les cartes Alchimie jouent le même rôle que les cartes Armes de base, mais elles constituent une suite neutre. Elles permettent donc de suivre l'entame à tout moment. La valeur d'une carte Alchimie ne peut pas être modifiée.

- Vous pouvez jouer des cartes Alchimie au lieu de jouer des cartes Armes de base, même si vous aviez la possibilité de suivre normalement.
- Si vous avez une carte Alchimie en main et que vous ne pouvez pas poser de carte appartenant à la suite de l'entame, vous devez jouer la carte Alchimie.
- Vous ne pouvez pas être Déshonoré si vous avez des cartes Alchimie en main.
- Si vous entamez avec une carte Alchimie, toutes les cartes Armes suivantes sont considérées comme appartenant à la suite.
- Lorsque vous utilisez le pouvoir d'une carte Mythe ou Faveur divine en Combat et qu'il s'applique à une carte Armes de base, les cartes Alchimie ne sont pas affectées.



#### EXEMPLE :

- Le joueur 1 entame avec le 9 DE TRAHISON.
- Le joueur 2 a le 1 DE TRAHISON et le 10 D'ALCHIMIE en main.
- Il peut alors choisir de jouer une des deux cartes, mais préfère poser le 10 D'ALCHIMIE afin de ne pas perdre le Combat.



**4. CARTES FAVEUR DIVINE :** Elles symbolisent les interventions et les bénédictions de puissants bienfaiteurs, soutenant les joueurs entre chaque Manche du Tournoi. Elles octroient des pouvoirs spéciaux aux participants les plus bas en vie.

- Les cartes Faveur divine placées devant un joueur sont considérées comme actives et doivent être visibles de tous. Vous pouvez à tout moment lire une carte Faveur divine d'un adversaire. Nous vous recommandons de lire à haute voix les pouvoirs de vos cartes Faveur divine avant de commencer la Manche suivante.
- Chaque carte Faveur divine dispose d'un pouvoir unique, détaillé au verso.
- Les cartes *Chevalerie* et *Peste* disposent de jetons spécifiques.
- Au début de la phase Faveur divine, défaussez toutes les anciennes cartes Faveur divine et piochez-en de nouvelles. Elles ne sont disponibles que pour la Manche à venir.

**5. CARTES LIEUX :** Elles octroient des pouvoirs supplémentaires aux HÔTES d'une Manche.

- Dans la configuration classique à 3-6 joueurs, la carte Héros *Nimue* ainsi que la carte Faveur divine *Cercle de pierres* utilisent des Lieux.
- Des règles spéciales pour les Lieux s'appliquent dans le cadre de la variante CHAOS ABSOLU. Cette variante (*règles aux pages 16-17*) peut être jouée à partir de 5 joueurs.

# INTERACTIONS DES POUVOIRS DES CARTES

Si la carte de l'entame a été remplacée ou modifiée, la suite de l'entame ne change pas. Si votre carte est remplacée ou modifiée et qu'elle ne correspond plus à l'entame, vous devez la défausser, sortir du Combat et subir des blessures de Déshonneur. Si vous récupérez une carte via un pouvoir et que cette carte a été modifiée par l'effet d'une autre carte Mythe, vous ne pouvez pas bénéficier de cette modification.

## 1. ARTHUR PENDRAGON et L'ÉPÉE

Si *Arthur* donne un ordre à un adversaire et que ce dernier ne peut jouer de carte valide (ou qu'il n'a plus de cartes en main), l'adversaire est Déshonoré. *L'Épée* n'affecte pas le pouvoir des cartes, mais uniquement la transmission des cartes lors de la phase Aube. Si vous utilisez *L'Épée* avec les règles du *Tournoi de Camelot*, celle-ci vous permet de passer des cartes à votre voisin.

## 2. MERLIN et

### LE BÂTON DE L'ENCHANTEUR

*Merlin* peut utiliser son pouvoir à tous les Combats, quelle que soit l'entame, tant qu'il a des cartes de Sorcellerie en main. Les deux cartes sont prises en compte dans la résolution du Combat et intègrent la pile de blessures.

## 3. SIRE PERCEVAL et LE CYGNE

Les cartes Flèches présentes dans la pile de blessures de *Sire Perceval* peuvent être réparties entre plusieurs adversaires. *Le Cygne* affecte n'importe quelle carte Faveur divine en jeu, y compris celles qui ont été posées par *Sire Perceval* ou par un adversaire.

## 4. NIMUE et LE GRIMOIRE

*Nimue* ne peut pas ajouter de cartes Armes supplémentaires au paquet ; dans le cadre de la variante *Chaos absolu*, défaussez le Lieu appartenant à *Nimue* avant que l'Hôte ne choisisse le prochain Lieu.

## 5. SIRE BOHORT et SIRE LIONEL

Si un joueur dispose de plusieurs cartes impliquées dans une Feinte avec *Sire Bohort*, il ne se soigne qu'une seule fois. Le pouvoir de *Sire Lionel* ne lui permet d'ajouter de cartes dans la pile de blessures que d'un seul adversaire.

## 6. LANCELOT DU LAC

### et L'ARMURE D'AVALON

*Lancelot du Lac* ne peut pas distribuer les cartes défaussées par *l'Armure d'Avalon*, uniquement une carte qu'il a jouée et qui est impliquée dans la tentative de Feinte.

## 7. SIRE MORIEN et LE DESTRIER

Le pouvoir de *Sire Morien* n'affecte pas les cartes qui n'ont pas encore été jouées dans le cas où sa carte *Épées* change de suite ou est retirée du Combat. Le pouvoir de *Sire Morien* est inopérant lors des Combats entamés par la *Reine elfe*.

## 8. LA REINE ELFE

### et LE CHEVALIER ELFE

Lorsque les joueurs doivent révéler leur carte, attribuez une valeur et une suite aux cartes telles que *Apprentie* au moment de les retourner face visible. *Brumes d'Avalon* ne défausse que les cartes retournées face visible. Le jeton du *Chevalier elfe* ne peut être utilisé qu'une fois par Combat et son effet persiste jusqu'à la fin du Combat.

## 9. SIRE YVAIN et LE LION

Si un joueur utilise *Le Lion* pour jouer des cartes supplémentaires, elles doivent toutes être prises en compte dans la résolution du Combat.

## 10. SIRE GALAHAD et LE GRAAL

Lorsque *La Reine elfe* et *Sire Galahad* sont assis l'un à côté de l'autre, leurs pouvoirs ne se contentent pas l'un l'autre. « Jouez la première carte » et « Entamez le Combat » sont deux mécaniques différentes. Si les Points de vie de *Sire Galahad* tombent à -150, *Le Graal* ne permet pas au joueur de revenir à la vie.

## FEINTE & DÉSHONNEUR

**FEINTE** : Chaque fois que deux cartes Armes ou plus de même valeur sont jouées dans un Combat, elles permettent d'effectuer une Feinte. Ces cartes ne sont pas prises en compte dans la résolution du Combat. Les joueurs qui ont effectué une Feinte se retirent du Combat et ne peuvent pas faire le pli.

- En cas de Feinte, ne défaussez pas les cartes impliquées ; elles restent dans le Combat et intégreront la pile de blessures du perdant. (CONSEIL : Retournez face cachée les cartes impliquées dans une Feinte. Les joueurs peuvent les regarder à tout moment.)
- Plusieurs cartes Armes peuvent être impliquées dans une seule et même Feinte, tant qu'elles partagent la même valeur. Il peut également y avoir plusieurs Feintes différentes dans un même Combat (et donc plusieurs tas de cartes de valeurs identiques).
- Une carte est impliquée dans une Feinte tant qu'il y a au moins une carte de même valeur dans le Combat. Une Feinte échoue lorsqu'une des cartes Armes impliquées est modifiée par le pouvoir d'une autre carte.
- Les Feintes peuvent déclencher les pouvoirs des cartes Héros, Légende ou Faveur divine, qui doivent donc être résolus immédiatement.
- Les cartes Armes spéciales peuvent être impliquées dans une Feinte.
- Les cartes Armes impliquées dans une Feinte restent actives jusqu'à la résolution des effets des cartes telles que *Fée Morgane* ou *Brumes d'Avalon*.
- Si toutes les cartes Armes d'un Combat sont impliquées dans une Feinte, personne ne perd le Combat. Mettez les cartes de côté. Le joueur ayant commencé le Combat entame le Combat suivant. Le perdant devra alors intégrer à sa pile de blessures les cartes du Combat ET celles mises de côté. Il est possible que plusieurs plis s'enchaînent ainsi, jusqu'à ce qu'un joueur perde un Combat. Ce dernier devra alors intégrer TOUTES les cartes jouées à sa pile de blessures.
- Si, lors du dernier Combat d'une Manche, toutes les cartes Armes sont impliquées dans une Feinte, défaussez-les.

**DÉSHONNEUR** : Chaque fois qu'un joueur se trouve dans l'incapacité de jouer une carte valide, il est Déshonoré. Il subit immédiatement 5 blessures, ajuste son marqueur sur sa carte Points de vie, puis choisit une carte de sa main et la place dans la défausse de cartes Armes.

- N'ayant pas emmené les bonnes armes sur le champ de bataille, le joueur se couvre de ridicule ; c'est la raison pour laquelle il doit subir cette pénalité. Ses adversaires peuvent crier « DÉSHONNEUR ! » alors qu'il subit les 5 blessures.
- Étant donné que les cartes Alchimie permettent de suivre à tout moment, les joueurs ne peuvent être Déshonorés s'ils ont des cartes Alchimie en main.
- En revanche, ils peuvent décider de se Déshonorer pour conserver leurs cartes Armes spéciales.
- Si le joueur qui a entamé est le seul à ne pas être Déshonoré, il perd le Combat. Il prend alors la seule carte en Combat et l'intègre à sa pile de blessures.
- D'autres effets de cartes peuvent induire des blessures de Déshonneur.
- Si une carte jouée venait à être invalidée par un pouvoir, le joueur ayant joué la carte doit la défausser et est Déshonoré.

## VARIANTE POUR 7-8 JOUEURS : LE CHAOS ABSOLU

*Jouez trois Manches ou jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ZÉRO Point de vie.*

*Le joueur le plus haut en vie remporte le Tournoi !*

Vous aurez **besoin** du matériel inclus dans *Le Tournoi de Camelot* et le *Tournoi d'Avalon* pour jouer avec cette variante. (Il faudra ajouter deux suites complètes de cartes Armes issues de *Camelot*.) Les joueurs devront ainsi manipuler beaucoup plus de cartes à chaque Combat. Dans cette variante, il est d'autant plus important de créer des alliances, de faire preuve de diplomatie et de gérer efficacement ses cartes.

Optimisée pour 7-8 joueurs, la variante *Chaos absolu* peut être jouée à partir de 5, si vous appréciez l'intérêt apporté par les cartes Lieux. Moins il y a de joueurs, moins il y a de possibilités de Feintes.

### 1. MISE EN PLACE DU JEU : Combiner *Avalon* et *Camelot*

- Regroupez les cartes Héros/Légende des deux jeux et distribuez-les aux joueurs. Vous pouvez choisir votre combinaison de cartes ou laisser faire le hasard.
- Si elle est en jeu, *la Reine elfe* est toujours l'HÔTE de la première Manche. Si ce n'est pas le cas, déterminez aléatoirement le premier joueur. Il devient l'HÔTE, choisit la carte LIEU de départ et bénéficie du pouvoir d'HÔTE indiqué sur la carte.
- Séparez les 5 suites de cartes Armes du *Tournoi de Camelot* — ÉPÉES, FLÈCHES, SORCELLERIE, TRAHISON et ALCHIMIE. Mettez de côté les cartes *Merlin* et *Apprenti*.
- Constituez normalement le paquet Armes du *Tournoi d'Avalon* et ajoutez-y les deux suites de cartes du *Tournoi de Camelot* indiquées sur la carte LIEU choisie par l'HÔTE. Mélangez les cartes pour former le paquet Armes *Chaos absolu*.
- Mettez de côté les cartes Faveur divine *Envoûtement*, *Nains*, *Alchimie* et *Joueur noir*. Mélangez les paquets Faveur divine des deux jeux pour constituer la pioche à utiliser durant la phase Faveur divine.

### 2. COMMENT JOUER

- L'Hôte distribue 12 cartes à chaque joueur.
- Le déroulement du jeu suit les règles du *Tournoi d'Avalon*. Commencez une Manche par la phase Aube et terminez-la par la phase Crépuscule.
- Lors de la première phase Combat, c'est l'Hôte qui entame le premier Combat. Lors des Manches suivantes, c'est le joueur situé à gauche de l'Hôte qui entamera le premier Combat.
- À la fin de la phase Crépuscule, une fois les blessures comptabilisées, le joueur le plus bas en vie choisit le prochain Lieu et devient Hôte.

### 3. CHANGER LES LIEUX ET L'HÔTE

- Défaussez l'ancienne carte Lieu (*si elle est en jeu, Nimue défausse également sa carte Lieu*).
- L'Hôte choisit un nouveau Lieu pour la prochaine Manche. Le nouveau Lieu doit avoir au moins une suite de cartes Armes en commun avec l'ancien. L'Hôte peut décider de garder le même Lieu.
- Placez le nouveau Lieu en face de l'Hôte.
- Passez à la phase Faveur divine.

#### 4. PHASE FAVEUR DIVINE

- Le cas échéant, défaussez les anciennes cartes Faveur divine avant d'en piocher de nouvelles.
- Le joueur le plus haut en vie reconstitue le paquet Armes en fonction des suites indiquées sur la nouvelle carte Lieu. Retirez la suite en trop et mélangez la nouvelle suite avec le paquet Armes. Si l'Hôte a décidé de garder le même Lieu, conservez le même paquet Armes.
- Au cours de la première Manche, les trois joueurs les plus bas en vie reçoivent une carte Faveur divine. Durant les Manches suivantes, les cinq joueurs les plus bas en vie recevront une carte Faveur divine. (*voir Distribution des cartes Faveur divine, page 8*)
- Le joueur le plus bas en vie choisit sa carte Faveur divine en premier, puis c'est au tour du deuxième joueur le plus bas en vie de choisir, etc. **Le joueur le plus haut en vie ne reçoit jamais de cartes Faveur divine.** Suivez les règles normales pour choisir les cartes Faveur divine (*voir page 8*).
- Ne donnez PAS de cartes Faveur divine supplémentaires aux joueurs accusant un retard de 100 ou 200 points de vie sur le joueur le plus haut en vie.

#### 5. FIN DU JEU

Le Tournoi prend fin après trois Manches ou lorsqu'un ou plusieurs participants atteignent ZÉRO Point de vie. Le joueur le plus haut en vie remporte le Tournoi ! En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire. Hourra !

### CHOISIR LE NOUVEAU LIEU



C'est la carte Lieu *Crépuscule* qui était en jeu lors de la première Manche. Les suites d'ÉPÉES et de SORCELLERIE issues de *Camelot* ont donc été ajoutées.

#### LIEUX POSSIBLES POUR LA PROCHAINE MANCHE



L'Hôte peut choisir *La forêt sombre* ou *Carmathen* car ces Lieux ont une suite de cartes Armes en commun avec *Crépuscule* (le Lieu précédent). Il peut également décider de garder *Crépuscule*.

#### UNE FOIS LE NOUVEAU LIEU CHOISI :



- Le nouvel Hôte choisit le nouveau Lieu, *La forêt sombre* ; il faut donc ajouter les suites d'ÉPÉES et de TRAHISON.
- Le donneur retire une suite de SORCELLERIE du paquet Armes et mélange la deuxième suite de TRAHISON avec le paquet Armes.

# AVALON & LÉGENDE ARTHURIENNE

Avalon, où vivent « les femmes manipulant toute la magie du monde » apparaît dans plusieurs écrits originaux, mais assez brièvement. Néanmoins, nous savons que plusieurs personnages importants s'y sont rendus et que plusieurs événements majeurs s'y sont produits :

## PERSONNAGES

- **DAME du LAC** est le titre accordé à la souveraine d'Avalon. L'histoire qui entoure son personnage varie selon les œuvres. Nimue, Viviane et même Morgane ont porté le titre de Dame du Lac. À noter que le fait qu'Avalon soit dirigée par une femme contraste nettement avec la féodalité patriarcale de l'Europe médiévale.
- **LANCELOT du LAC** a été recueilli dès son plus jeune âge par la Dame du Lac. Conformément aux ordres de cette dernière, Lancelot a été adoubé par Arthur. C'était un chevalier admiré pour son courage et son sens de l'honneur, jusqu'au moment où il eut une liaison adultérine avec la reine Guenièvre. Cette trahison a engendré une guerre civile et a marqué la fin du règne d'Arthur. Lancelot a ensuite passé le restant de ses jours à se repentir de ses péchés.
- **SIRE GALAHAD**, un des trois chevaliers à avoir accompli la quête du Graal, était le fils de Lancelot.
- **MERLIN**, puissant enchanteur et druide, a enseigné les secrets de la sorcellerie à Nimue avant qu'elle ne devienne Dame du Lac. C'était également le mentor d'Arthur Pendragon (le jeune roi Arthur).
- **LA FÉE MORGANE**, aussi connue sous le nom de Morgaine ou Morgana, était la demi-sœur d'Arthur et, selon certains écrits, la mère de Mordred. Elle est principalement connue pour sa maîtrise de la sorcellerie, parfois bienfaisante, souvent maléfique. Elle s'est dressée contre Arthur et nombre de ses joueurs de la Table ronde et voue une profonde haine envers Guenièvre. Néanmoins, elle s'est résolue à sauver Arthur et l'a emmené à Avalon pour le soigner de la blessure mortelle infligée par Mordred lors de la bataille de Camlann.

## ÉVÉNEMENTS

- L'épée d'Arthur (Excalibur) et son fourreau ont été forgés à Avalon. L'épée était puissante, mais le fourreau avait « dix fois plus de valeur » car il était enchanté ! Quiconque le portait devenait invulnérable.
- Remis de ses blessures après avoir séjourné à Avalon, Arthur n'est jamais revenu dans son royaume après la bataille de Camlann. Certains disent qu'il attend, hors du temps et de l'espace, le jour où la Bretagne aura grand besoin de lui.

Beaucoup estiment qu'Avalon est le siège britannique de la religion druidique, avant l'avènement du christianisme. La nature et ses forces primordiales y étaient vénérées et la terre était considérée comme une déesse.

*Chaque carte du Tournoi d'Avalon porte la lettre « A » en bas à gauche.*

# RÉSOLUTION DES CONFLITS

Le Tournoi d'Avalon contient de nombreuses cartes dont les pouvoirs interagissent et produisent des effets variés. La plupart de ces interactions sont relativement simples à comprendre et à résoudre. Mais dans certains cas, le doute peut persister.

Suivez les instructions ci-dessous en cas de conflits dans la résolution des effets des cartes :

- Les cartes FAVEUR DIVINE prévalent sur les cartes HÉROS
- Les cartes HÉROS prévalent sur les cartes LÉGENDE
- Les cartes LÉGENDE prévalent sur les cartes ARMES SPÉCIALES
- Les cartes ARMES SPÉCIALES prévalent sur les cartes ARMES BASIQUES et les cartes ALCHEMIE



*Si les joueurs ne parviennent pas à s'entendre sur la résolution d'un effet, c'est au joueur le plus bas en vie que revient la décision finale.*

## CREDITS

**CRÉATEURS :** Ken Shannon, Karen Boginski, & Jody Barbessi

**DIRECTION ARTISTIQUE, ILLUSTRATIONS, CONCEPTION GRAPHIQUE & MAQUETTE :** Jody Barbessi

**DÉVELOPPEURS :** Kyle Platte and Charli Francis

**CONCEPTION ADDITIONNELLE :** Kenneth C Shannon IV

**ÉDITEUR :** Charli Francis

**ASSISTANT CONCEPTION DU LIVRET DE RÈGLES :** Elizabeth Reece

© 2020 WIZKIDS/NECA, LLC. WIZKIDS and related marks and logos are trademarks of WizKids. All rights reserved.

**VERSION FRANÇAISE :** Origames © 2022 Origames sous licence Wizkids/Neca LLC

52 av Pierre Sémar 94200 Ivry-sur-Seine • sav@origames.fr • 01 77 37 60 46

Chef de projet : Rodolphe Gilbert | Traduction : AlphaBest Translations |

Relecture : Philippe Tessier | Adaptation graphique : Hervé Loiselet

**WIZKIDS**

WIZKIDS/NECA, LLC  
603 Sweetland Ave.  
Hillside, NJ 07205 USA  
www.wizkids.com



La règle en vidéo

**Remerciements spéciaux à tous nos TESTEURS :** Steve Avery, Partick Barkley, Nathan Bivins, Shana Boss-Hill, Bri Buckler, Robert Burke, Pete Butler-Davis, Craig Corlis, Jennifer Corlis, Sarah Cowles, Gary Cox, Amy Delgado, Dan Delgado, John Di Francesco, Gabriel Dias, Stephen Eckman, Jeanine Marie Eichelberger, Jill Finlayson, Kyle Forsythe, Charles C Francis Jr., Anaisita Freeman, Grace Gabrelle, Deanna Georgieff, Cory Golf, Daniel Gonzalez, Mike Gust, David Hearne, Brett Ian Higuera, Matt Holden, Victoria Holden, Logan Jale, Melissa Johnson, Lloyd Kochinka, Dean Kruse, Matthew Laughner, Danny Lott, Kari Lott, Gianni Lovario, Audrey MacKay (Aubrey Hepburn), Heather Mann, Mark McIlhargey, David Moorehead, Kristin Moorehead, Nikki Myers, Min Nemoy, Walter Brian Ortiz, Mary Petrie, Tristan Platte, Mary Pav, Jim Pridgen, Monica Rasso, Dan Reece, Elizabeth Reece, Tony Ripley, Joseph Rose, Jonathan Roy, Bret Sadler, Cathy Sadler, Jessica Savannah, Adam Savoie, Amber Savoie, Allyse Scott, Jennifer Shannon, Stephanie Sharpe, Mark Sierens, Andrew J. Smith, Justin Smith, Trey Smithberger, Alissa Steinberg, Justin Steinberg, Evan Stevens, Casey Strohschein, Pierce Timba, Andrew Wiener, Cassandra Witiver, James Woodward, Arthur Yambor, Rob Yates, et tous les participants de la **Gen Con 2017/Dice Tower Con 2017-18** dont les noms figuraient sur le journal de Playtest volé par Trickster Sprites !

# RÉSUMÉ D'UNE MANCHE

## - PHASE AUBE -

1. La MANCHE COMMENCE — Réinitialisez les pouvoirs des cartes Héros et Légende et retournez les jetons sur leur face Disponible.
2. Le donneur mélange le paquet Armes et distribue 12 cartes à chaque joueur.
3. PASSEZ trois cartes de votre choix à votre voisin. Commencez par celui de gauche, puis alternez le sens à chaque Manche.

## - PHASE COMBAT -

1. Le joueur situé à gauche du donneur entame le premier Combat. Il choisit une carte de sa main et la pose. La suite à laquelle appartient cette carte s'appelle l'ENTAME.
2. Dans le sens horaire, les joueurs doivent suivre l'entame en jouant une carte Armes correspondante, une carte Alchimie ou une carte Armes spéciales.
  - Si un ou plusieurs joueurs jouent une carte de même valeur, ils effectuent une Feinte et ne peuvent pas perdre le Combat. Résolvez les Feintes à la fin du Combat (*voir page 15*).
  - Si vous ne pouvez pas jouer de carte, vous êtes DÉSHONORÉ et sortez du Combat. Choisissez une carte de votre main et ajoutez-la à la défausse de cartes Armes. Subissez immédiatement 5 blessures.
  - Vous pouvez garder vos cartes Armes spéciales en main et êtes libre de les jouer à tout moment.
3. Le joueur ayant posé la carte la plus faible perd le Combat et devra entamer lors du prochain Combat. Placez toutes les cartes jouées durant le Combat dans la pile de blessures du perdant. Enchaînez les Combats.
4. La phase Combat s'achève lorsqu'au moment de commencer un Combat, un ou plusieurs joueurs n'ont plus de cartes en main.

## - PHASE CRÉPUSCULE -

1. Comptabilisez vos BLESSURES en inspectant les cartes de votre pile de blessures (et en appliquant les effets des cartes en jeu), puis ajustez vos Points de vie en déplaçant le marqueur sur votre carte Points de vie.
2. Le joueur le plus bas en vie sera le donneur de la Manche suivante.

## - PHASE FAVEUR DIVINE -

1. Le cas échéant, défaussez les anciennes cartes Faveur divine avant d'en piocher de nouvelles.
2. Déterminez les joueurs qui doivent recevoir des cartes durant la phase Faveur divine (*voir page 8*). Le joueur le plus haut en vie ne reçoit jamais de cartes Faveur divine.
3. Lorsque vous recevez une carte Faveur divine, vous devez la jouer immédiatement, à moins que le contraire ne soit indiqué.
4. Défaussez les cartes Faveur divine non choisies et commencez une nouvelle phase Aube.