

# THE BOOK OF QUESTS



*A manuscript for the vigilant knight  
& cunning traitor*



# LIBRO DELLE IMPRESE

Se le Imprese sono la forza che guida la vita di ogni nobile Cavaliere. Perciò non dovrebbe essere una sorpresa il trovare le Imprese come cuore di "Ombre su Camelot". Mentre il contenuto delle Regole dovrebbe essere familiare a ogni aspirante Cavaliere, il Libro delle Imprese è principalmente un riferimento, scritto per Cavalieri in cerca di comprensione o per il Traditore che cerca un vantaggio letale.

Alla fine di questo libro troverete due appendici. La prima, estratta da vecchi manoscritti, offre un barlume della personalità di ogni Cavaliere. La seconda è un dettagliato elenco di ogni carta nel gioco.

In questo libro, i numeri di pagina dati come riferimento indicano le pagine del libro delle Regole, a meno che sia indicato diversamente.

## LE IMPRESE

Ci sono diverse Imprese "Standard" nelle immediate vicinanze di Camelot:

- ◆ Il Torneo contro il Cavaliere Nero
- ◆ L'Impresa per Lancillotto
- ◆ L'Impresa del Drago
- ◆ L'Impresa per Excalibur
- ◆ L'Impresa per il Santo Graal
- ◆ La Guerra contro i Pitti ed i Sassoni

ciascuna con il suo paragrafo specifico nel Libro delle Imprese. Per ogni Impresa vinta o persa, nuove Spade sono poste sulla Tavola Rotonda. Mentre il gioco progredisce, le Spade mostrano quale fazione sia attualmente in vantaggio.

Ci sono anche due Imprese "Speciali" dentro Camelot stessa, in cui una sconfitta significa sconfitta immediata per i Cavalieri Leali:

- L'Assedio di Camelot, che è perso se 12 Macchine d'Assedio circondano Camelot;
- e L'Impresa della Tavola Rotonda, in cui l'esito della partita è deciso in favore della fazione che le cui Spade del proprio colore sono in maggioranza, una volta che ce ne siano 12 o più.

## Le Imprese Standard

Le Imprese Standard condividono una struttura comune ed alcuni tratti caratteristici:

- un nome e un simbolo, usati per rappresentare quell'Impresa in vari elementi del gioco e sulle carte;
- un'illustrazione sul tabellone principale o un tabellone separato rappresentante la locazione in cui si verifica l'Impresa e, in alcuni casi, dei nemici che affronterete là;
- posizioni predeterminate per i Cavalieri per indicare se questa sia un'Impresa di gruppo (aperta a tutti i Cavalieri) o Solitaria;



- spazi predeterminati per le carte, quando appropriato, dove una varietà di carte Nere e Bianche può essere giocata per ostacolare o far progredire l'Impresa;
- simboli di Vittoria e Sconfitta, che mostrano le ricompense garantite ai vincitori (inclusa la Reliquia vinta, se ce n'è una) e la punizione inflitta agli sconfitti.

## Azioni Buone e Malvagie

Ogni Impresa ha in genere una o più carte Nere o azioni Malvagie collegate ad essa, una o più carte Bianche che possono essere giocate su di essa o Azioni Eroiche che possono essere eseguite per farla progredire. Queste sono descritte nelle fasi "Progresso del Male" (pagg. 10-11) e "Azioni Eroiche" (pagg. 12-17) del Libro delle Regole e perciò non sono ripetute nella descrizione di ogni Impresa. Dove appropriato, è fornita una lista di riferimenti all'Elenco completo delle Carte nell'Appendice 2.

## Imprese Solitarie

Un'Impresa con un solo spazio sulla sua illustrazione (il Torneo con il Cavaliere Nero e l'Impresa di Lancillotto) è un'Impresa Solitaria. Esse non possono essere intraprese da più di un Cavaliere in ogni dato momento. Se, per una qualsiasi ragione, un Cavaliere impegnato in un'Impresa Solitaria sceglie (oppure è costretto) ad abbandonare l'Impresa prima del suo completamento, tutte le carte Bianche che ha giocato fino a quel momento sono automaticamente rimosse dall'Impresa come penalità (mettetele negli scarti). Le carte Nere presenti invece restano in gioco. L'Impresa non è persa o completata, né si applicano le conseguenze della sconfitta, ma subisce un grave peggioramento.

## Imprese di Combattimento

Il Torneo con il Cavaliere Nero, l'Impresa per l'Armatura di Lancillotto e l'Impresa del Drago sono Imprese di Combattimento.

Nelle Imprese di Combattimento, i Cavalieri giocano progressivamente carte Combattimento con le limitazioni dettate dall'Impresa (coppie, tris) mentre cercano di far sì che il valore totale delle carte Bianche giocate sia maggiore di quello delle carte Nere giocate sull'Impresa.

Un'Impresa di Combattimento termina nel momento in cui tutti gli spazi per le carte Bianche (o Nere) sono riempiti. La vittoria va alla fazione con il maggiore valore totale delle carte.

## Imprese Perpetue

Alcune Imprese (il Torneo con il Cavaliere Nero, la Guerra contro i Pitti e la Guerra contro i Sassoni) sono Perpetue. Dopo averle vinte (o perse) e avere applicato le conseguenze della vittoria (o sconfitta), un'Impresa identica inizia di nuovo.

## La Fine di un'Impresa

Un'Impresa spesso termina nel momento in cui tutti gli spazi per le carte di uno dei due schieramenti sono riempiti, la Vittoria generalmente dipende dal fatto che il valore delle carte Bianche giocate superi quello delle carte Nere. Quando è appropriato, condizioni di vittoria differenti sono state sottolineate nelle descrizioni delle relative Imprese.

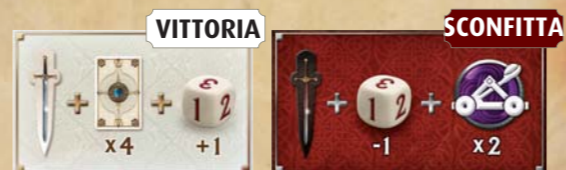
Dopo che un'Impresa termina, tutte le carte (Bianche e Nere) e le miniature di Pitti o Sassoni giocate su tale Impresa sono rimosse dal tabellone e rimesse nelle rispettive pile degli scarti o (le miniature) nella riserva.

Tutti i Cavalieri presenti sull'Impresa sono immediatamente rimandati a Camelot, senza alcun costo. Gli effetti della Vittoria o Sconfitta sono quindi applicati, in accordo con quanto indicato dai simboli di Vittoria o Sconfitta. La Reliquia, se ce n'è una, è assegnata al Cavaliere che ha vinto l'Impresa.

Se l'Impresa è persa, rimuovete quella Reliquia dal gioco.

## Vittoria e Sconfitta

Ogni Impresa generalmente mostra due serie di simboli, una su sfondo chiaro che illustra le ricompense della Vittoria e una su sfondo scuro con le conseguenze della Sconfitta.



I simboli di Vittoria e Sconfitta delle varie Imprese sono:



### Punti Vita guadagnati/persi

Tutti i Cavalieri presenti su quella Impresa quando essa è vinta o persa, ricevono o perdono immediatamente il numero di punti Vita indicato.



Nessun Cavaliere può mai andare oltre i 6 o sotto gli 0 punti Vita.

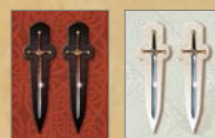


Quando SIR PALAMEDES è presente ad un'Impresa che termina vittoriosamente per i Cavalieri, egli guadagna un Punto Vita in più di quanto indicato dai simboli di Vittoria dell'Impresa.

## Carte Bianche da Condividere



Pescate dalla cima del mazzo tante carte Bianche quante sono indicate. Se più di un Cavaliere è presente sull'Impresa, queste carte sono poste a faccia in su e divise fra i Cavalieri (se non si raggiunge un accordo, mischiate le carte e assegnatele casualmente ai Cavalieri presenti, iniziando da quello che ha completato l'Impresa). Se c'è un solo Cavaliere, egli pesca le carte senza mostrarle.



## Aggiungere Spade Bianche/Nere

Ponete sulla Tavola Rotonda il numero di Spade Bianche/Nere indicate.

## Reliquia Conquistata



Se un'Impresa è vinta, il vincitore (cioè il giocatore responsabile dell'ultima Azione che ha completato con successo l'Impresa) prende la Reliquia e la pone sul proprio Stemma Araldico. Se l'Impresa è persa, la Reliquia è rimossa dal gioco (riponetela nella scatola del gioco).



## Aggiungere Macchine d'Assedio

Questo simbolo (si trova nella Guerra contro i Pitti e nella Guerra contro i Sassoni) indica che ogni volta che una Guerra è persa si devono aggiungere Macchine d'Assedio intorno a Camelot.

## Da giocare come una Macchina d'Assedio



Una volta che le Imprese del Drago, di Excalibur e del Santo Graal sono state completate (vinte o perse), ogni carta Nera associata ad esse (carta di Lancillotto/Drago, Excalibur, Disperazione, Desolazione, Foresta Oscura) che sia pescata in seguito

nel gioco aggiunge invece una Macchina d'Assedio intorno a Camelot.

### Nota Importante

Un'Impresa può essere persa mentre non ci sono Cavalieri impegnati in essa! In quel caso non c'è perdita di punti Vita, ma le Spade Nere e le Macchine d'Assedio indicate nelle conseguenze della Sconfitta devono comunque essere messe a Camelot (e l'eventuale Reliquia collegata all'Impresa rimossa dal gioco).



# Il Torneo Contro Il Cavaliere Nero

## Oggetto dell'Impresa

Il Torneo contro il Cavaliere Nero è un'Impresa solitaria, perpetua, di combattimento, in cui un singolo Cavaliere cerca di giocare progressivamente due diverse coppie di carte Combattimento Bianche (ad es. "1", "1" e "3", "3" ma non "1", "1" e "1", "1"); nel frattempo le forze del Male calano progressivamente le carte del Cavaliere Nero dal loro lato. Quando l'Impresa termina, il lato con il totale maggiore vince!



## Progresso del Male

Quando una carta "Cavaliere Nero" è pescata. Alla quarta, l'Impresa termina immediatamente.



## Azione Eroica

Giocare una carta Combattimento Bianca. Quando la seconda carta della seconda coppia è calata, l'Impresa termina immediatamente.

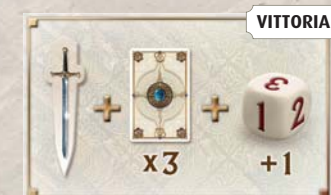
## Condizioni di Vittoria o Sconfitta

Quando l'Impresa termina, il Cavaliere vince se la somma delle carte Combattimento Bianche è maggiore della somma delle carte "Cavaliere Nero" sull'Impresa. Ogni altro risultato (incluso il pareggio) è una sconfitta per il Cavaliere.

L'Impresa è perpetua. Una volta terminata, tutte le carte sono scartate e l'Impresa riparte da capo.

## Ricompense per la Vittoria

Se un Cavaliere vince l'Impresa del Cavaliere Nero, riceve un punto Vita, pesca 3 carte Bianche e torna immediatamente alla Tavola Rotonda, dove viene aggiunta 1 Spada Bianca.



## Conseguenze della Sconfitta

Aggiungete 1 Spada Nera sulla Tavola Rotonda. Se un Cavaliere è presente sull'Impresa egli perde un punto Vita e torna immediatamente alla Tavola Rotonda.





# L'Impresa di Lancillotto

## Oggetto dell'Impresa

E' un'Impresa solitaria, in cui un singolo Cavaliere cerca di giocare progressivamente una coppia e un tris di carte Combattimento Bianche dal diverso valore (ad es. 1, 1 e 3, 3 ma non 1, 1 e 1, 1, 1); nel frattempo le forze del Male calano progressivamente le carte di Lancillotto dal loro lato. Ad Impresa terminata, il lato con il totale maggiore vince!



## Progresso del Male

Ogni volta che una carta "Lancillotto" è pescata. Alla quinta, l'Impresa termina immediatamente.



## Azione Eroica

Giocare una carta Combattimento Bianca. Quando la quinta carta è calata, l'Impresa termina immediatamente.

## Condizioni di Vittoria o Sconfitta

Quando l'Impresa termina, il Cavaliere vince se la somma delle carte Combattimento Bianche è maggiore della somma delle carte "Lancillotto" sull'Impresa. Ogni altro risultato (incluso il pareggio) è una sconfitta per il Cavaliere.

Quest'Impresa può essere tentata solo una volta. Appena è conclusa (vinta o persa che sia) sparisce, rimpiazzata dall'Impresa del Drago (situata sul lato opposto del tabellone di Lancillotto)

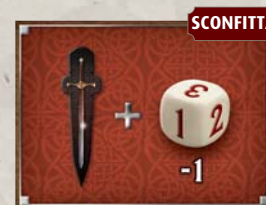
## Ricompense per la Vittoria

Se un Cavaliere vince l'Impresa di Lancillotto, riceve un punto Vita, pesca 4 carte Bianche, riceve l'Armatura di Lancillotto (e la pone sul suo Stemma Araldico) e torna immediatamente alla Tavola Rotonda, dove viene aggiunta 1 Spada Bianca. Girate il tabellone di Lancillotto.



## Conseguenze della Sconfitta

Aggiungete 1 Spada Nera sulla Tavola Rotonda. Rimuovete dal gioco l'Armatura di Lancillotto. Se un Cavaliere è presente sull'Impresa egli perde un punto Vita e torna immediatamente alla Tavola Rotonda. Girate il tabellone di Lancillotto.



## Reliquia: l'Armatura di Lancillotto

Potere: quando il possessore dell'Armatura di Lancillotto pesca una carta Nera, può pescare, invece, due carte e scegliere quale applicare (l'altra è posta in fondo al mazzo). A differenza delle altre Reliquie, l'Armatura di Lancillotto resta col Traditore dopo che egli è stato smascherato. Il potere della Reliquia resta dunque disponibile per lui quando sceglie di pescare una carta Nera. L'Armatura di Lancillotto non può mai essere "prestata" ad un altro Cavaliere. Resta sempre con il suo vincitore fino alla sua morte.



# L'Impresa del Drago

## Oggetto dell'Impresa

L'Impresa del Drago compare solo dopo il completamento dell'Impresa di Lancillotto. E' un'Impresa di gruppo (non solitaria), di combattimento, che necessiterà spesso di parecchi Cavalieri per essere vinta. I Cavalieri cercano di giocare progressivamente tre tris di carte Combattimento Bianche dal diverso valore (ad es. 1, 1, 1, 2, 2, 2 e 4, 4, 4), nel frattempo le forze del Male calano progressivamente le carte del Drago dal loro lato. Quando l'Impresa termina, il lato con il totale maggiore vince!



## Progresso del Male

Ogni volta che una carta "Drago" è pescata. Alla quinta, l'Impresa termina immediatamente.



## Azione Eroica

Giocare una carta Combattimento Bianca. Quando la terza carta del terzo tris è calata, l'Impresa termina immediatamente

## Condizioni di Vittoria o Sconfitta

Quando l'Impresa termina, i Cavalieri vincono se la somma delle carte Combattimento Bianche è maggiore della somma delle carte "Drago" sull'Impresa. Ogni altro risultato (incluso il pareggio) è una sconfitta per i Cavalieri.

Quest'Impresa può essere tentata solo una volta. Appena è conclusa (vinta o persa che sia) sparisce. Ogni futura carta "Lancillotto/Drago" aggiungerà una Macchina d'Assedio intorno a Camelot invece di essere giocata normalmente

## Ricompense per la Vittoria

I Cavalieri che sono sull'Impresa del Drago quando esse è vinta, ricevono due punti Vita ciascuno, pescano e si spartiscono 7 carte Bianche, e tornano immediatamente alla Tavola Rotonda, dove vengono aggiunte 2 Spade Bianche. Rimuovete il tabellone del Drago dal gioco.



## Conseguenze della Sconfitta

Aggiungete 2 Spade Nere sulla Tavola Rotonda. Ogni Cavaliere presente sull'Impresa perde due punti Vita e torna immediatamente alla Tavola Rotonda. Rimuovete il tabellone del Drago dal gioco.





# L'Impresa di Excalibur

## Oggetto dell'Impresa

L'Impresa di Excalibur è un'Impresa di gruppo, vinta progressivamente spostando la spada sul lato del fiume dei Cavalieri (quello di colore chiaro). Il Cavaliere la cui azione muove Excalibur sull'ultimo spazio del lato dei Cavalieri vince la favolosa spada.



## Progresso del Male

Quando una carta "Excalibur" è pescata, Excalibur si muove di uno spazio più vicino all'oblio (il lato ghiacciato del fiume).



## Azione Eroica

Scartare (a faccia in giù) una carta Bianca permette di muovere Excalibur di uno spazio più vicino al lato del fiume dei Cavalieri (quello di colore chiaro).

## Condizioni di Vittoria o Sconfitta

Quando Excalibur raggiunge una delle due rive del fiume, l'Impresa termina: con una vittoria, se ha raggiunto il lato dei Cavalieri, o con una sconfitta, se ha raggiunto l'altro lato. Quest'Impresa può essere tentata solo una volta. Appena è conclusa (vinta o persa che sia) sparisce, girate il suo tabellone. Ogni futura carta "Excalibur" aggiungerà una Macchina d'Assedio intorno a Camelot invece di essere giocata normalmente.

## Ricompense per la Vittoria

I Cavalieri che sono sull'Impresa di Excalibur quando essa è vinta, ricevono un punto Vita ciascuno, pescano e si spartiscono 7 carte Bianche, e tornano immediatamente alla Tavola Rotonda, dove vengono aggiunte 2 Spade Bianche.

Il Cavaliere la cui azione ha mosso Excalibur sull'ultimo spazio del lato dei Cavalieri riceve Excalibur (e la pone sul suo Stemma Araldico). Girate il tabellone di Excalibur.



## Conseguenze della Sconfitta

Aggiungete 2 Spade Nere sulla Tavola Rotonda. Rimuovete dal gioco Excalibur. Ogni Cavaliere presente sull'Impresa perde un punto Vita e torna immediatamente alla Tavola Rotonda. Girate il tabellone di Excalibur.



## Reliquia: Excalibur

Potere: se il possessore di Excalibur sta affrontando le Macchine d'Assedio o sta partecipando all'Impresa del Cavaliere Nero o di Lancillotto o del Drago quando essa termina, aggiunge +1 al valore delle carte Combattimento giocate dai Cavalieri.

Inoltre, in qualsiasi momento del gioco in cui una carta Nera è pescata, il possessore di Excalibur (anche se non è il suo turno) può cancellarne gli effetti (sia essa una carta Standard o Speciale).

Se lo fa, Excalibur è rimossa dal gioco.

Excalibur non può mai essere "prestata" ad un altro Cavaliere.



# La Ricerca del Santo Graal

## Oggetto dell'Impresa

L'Impresa del Santo Graal è un'Impresa di gruppo, vinta quando i Cavalieri riescono a calare 7 carte "Graal" sul tabellone.



## Progresso del Male

Quando viene pescata una carta "Disperazione", "Desolazione" o "Foresta Oscura".



## Azione Eroica

Giocare una carta "Graal" (vedere pag. 15).

## Condizioni di Vittoria o Sconfitta

Quando sette carte dello stesso colore coprono il tabellone dell'Impresa, essa termina: con una vittoria, se sono tutte Bianche, o con una sconfitta, se sono tutte Nere.

Quest'Impresa può essere tentata solo una volta. Appena è conclusa (vinta o persa che sia) sparisce, girate il suo tabellone. Ogni futura carta "Disperazione", "Desolazione" o "Foresta Oscura" aggiungerà una Macchina d'Assedio intorno a Camelot invece di essere giocata normalmente.

## Ricompense per la Vittoria

I Cavalieri che sono sull'Impresa del Santo Graal quando esse è vinta, ricevono un punto Vita ciascuno, pescano e si spartiscono 7 carte Bianche, e tornano immediatamente alla Tavola Rotonda, dove vengono aggiunte 3 Spade Bianche.

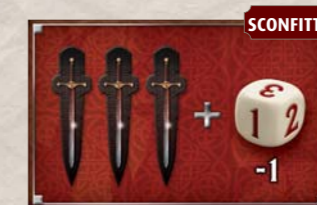
Il Cavaliere che ha giocato l'ultima carta "Graal" riceve il Santo Graal (e lo pone sul suo Stemma Araldico). Girate il tabellone del Santo Graal.



## Conseguenze della Sconfitta

Aggiungete 3 Spade Nere sulla Tavola Rotonda. Rimuovete dal gioco il Santo Graal.

Ogni Cavaliere presente sull'Impresa perde un punto Vita e torna immediatamente alla Tavola Rotonda. Girate il tabellone del Santo Graal.



## Reliquia: il Santo Graal

Potere: quando un Cavaliere muore (perché scende a zero punti Vita), il possessore del Graal può usarlo per riportare quel Cavaliere a 4 punti Vita (evitando che sia eliminato dal gioco). E' possibile usare il Graal su se stessi. Dopo l'uso, il Graal è rimosso dal gioco.

# Le Guerre contro i Pitti e i Sassoni

## Oggetto dell'Impresa

Le Guerre contro i Pitti e i Sassoni sono Imprese perpetue, di gruppo e di combattimento, simili ma distinte. I Cavalieri cercano di giocare progressivamente una serie ascendente di carte Combattimento Bianche (da "1" a "5") prima che 4 miniature (di Pitti o Sassoni, in base alla Guerra combattuta) appaiano sul tabellone.



## Progresso del Male

Quando viene pescata una carta "Pitti" o "Sassoni" o "Mercenari". Se la quarta miniatura è piazzata sul tabellone di una Guerra, tale Guerra è persa.



## Azione Eroica

Giocare una carta Combattimento Bianca (vedere pag. 15). Se la quinta carta della serie è calata sul tabellone di una Guerra, tale Guerra è vinta.

## Condizioni di Vittoria o Sconfitta

L'esito della Guerra dipende da cosa accade prima fra l'arrivo della quarta miniatura o il completamento della serie di 5 carte di valore crescente. Quando una Guerra termina, tutte le carte sono scartate e le miniature rimosse, e una nuova Guerra ha inizio.

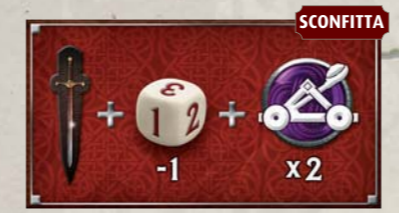
## Ricompense per la Vittoria

I Cavalieri che sono sull'Impresa quando esse è vinta, ricevono un punto Vita ciascuno, pescano e si spartiscono 4 carte Bianche, e tornano immediatamente alla Tavola Rotonda, dove viene aggiunta 1 Spada Bianca.



## Conseguenze della Sconfitta

Aggiungete 1 Spada Nera sulla Tavola Rotonda. Aggiungete 2 Macchine d'Assedio intorno a Camelot. Ogni Cavaliere presente sull'Impresa perde un punto Vita e torna immediatamente alla Tavola Rotonda.





# Camelot

Camelot non è un'Impresa ordinaria, ma piuttosto il cuore del gioco. Se Camelot cade, ogni speranza (e la partita!) è persa.

Camelot è divisa in due locazioni distinte: la Tavola Rotonda e l'area dell'Assedio fuori dalle mura. Notate che queste due aree sono una sola entità ai fini del movimento (cioè non serve un'Azione per andare da una all'altra, sono semplicemente due lati dello stesso posto).



## La Tavola Rotonda

La Tavola Rotonda, dentro Camelot, è il luogo in cui le Spade vengono poste durante la partita per tenere il conto dei progressi dei Cavalieri contro le forze del Male.

La Tavola Rotonda è anche il luogo in cui tutti i Cavalieri iniziano il gioco.

Quando un Cavaliere è in Camelot, può:

- Restare alla Tavola Rotonda, nel qual caso pesca 2 carte Bianche dal mazzo (a meno che ne abbia già 12 o più in mano);
- Oppure attaccare le Macchine d'Assedio per tentare di distruggerne una



## L'Area dell'Assedio

Posta appena fuori dalle mura di Camelot, è il luogo in cui sono piazzate le Macchine d'Assedio.

Questo capita quando:

- Un giocatore sceglie di farlo come Azione Malvagia durante la sua Fase di Progresso del Male;
- Un giocatore pesca una carta Nera relativa a un'Impresa non più in gioco.

Inoltre, ogni volta che una Guerra contro i Pitti o i Sassoni è persa, 2 Macchine d'Assedio sono aggiunte intorno a Camelot. Esiste infine una carta "Morgana" che aggiunge 2 Macchine d'Assedio quando viene pescata.

Per combattere una Macchina d'Assedio, innanzi tutto scegli e gioca quante e quali carte Combattimento desideri dalla tua mano. Poi tira il dado a 8 facce:



- se la somma delle carte Combattimento da te giocate è maggiore del numero ottenuto sul dado, vinci lo scontro. Togli una Macchina d'Assedio dal tabellone (rimettila nella riserva).
- se la somma delle carte Combattimento da te giocate è minore o uguale al numero ottenuto sul dado, perdi un punto Vita (se questo ti riduce a zero punti Vita, sei morto).

Se in un qualsiasi momento del gioco viene schierata la dodicesima Macchina d'Assedio, Camelot cade, portando con sé tutti i Cavalieri.

## Vittoria in Camelot

Il gioco termina immediatamente dopo l'Azione che porta a mettere la 12.a Spada sulla Tavola Rotonda.

Si noti che se più d'una Spada è aggiunta contemporaneamente a causa dell'Azione finale, il gioco può terminare con più di dodici Spade sulla Tavola Rotonda.

Se il Traditore è ancora vivo e non identificato a questo punto, egli rivela la sua carta Lealtà e due Spade Bianche sulla Tavola Rotonda sono girate sul lato Nero.

Le Spade Bianche e Nere sulla Tavola Rotonda sono conteggiate: se il numero di Spade Bianche è più grande di quello delle Spade Nere, i Cavalieri (tranne il Traditore) vincono la partita. Altrimenti sono sconfitti e il Traditore (se c'è) può godersi la sua vittoria.

## Sconfitta Immediata in Camelot

Se in un qualsiasi momento del gioco, ci sono 7 o più Spade Nere sulla Tavola Rotonda, i Cavalieri hanno fallito nella loro difesa di Camelot e perso la partita (vince il Traditore, se c'è).



# APPENDICE I

## I CAVALIERI ED IL TRADITORE

In "Ombre su Camelot", ogni giocatore rappresenta un Cavaliere della Tavola Rotonda. Ogni Cavaliere ha la propria miniatura e il suo Stemma Araldico, sul quale compaiono:

- un'illustrazione del Cavaliere,
- il Potere Speciale del Cavaliere,
- il sommario del turno di gioco,
- uno spazio in cui tenere il dado Vita (che indica la salute del Cavaliere),
- spazi appositi per disporre le Reliquie che il Cavaliere può conquistare durante le Imprese (il Santo Graal, Excalibur e l'Armatura di Lancillotto)

Il retro dello Stemma Araldico di ciascun Cavaliere è usato se quel Cavaliere viene smascherato come Traditore.

I Cavalieri impegnati nella difesa di Camelot sono:

### Re Artù - figlio di Uther Pendragon

Quando è in gioco, inizia sempre lui la partita. Se un giocatore si unisce al gioco in corso, si siede alla sua sinistra. Durante il suo turno, può cedere una carta dalla sua mano ad un giocatore a sua scelta (indipendentemente dalle rispettive locazioni attuali). Quel giocatore deve a sua volta cedere una carta a sua scelta dalla sua mano a Re Artù (senza poter ancora guardare quella che ha ricevuto). Entrambe le carte sono passate a faccia in giù.

### Sir Galahad - figlio di Lancelot

Durante l'Azione Eroica del suo turno, può giocare una carta Speciale Bianca aggiuntiva. Se decide di farlo, deve scegliere (o aver scelto) un'Azione *differente* da quella già giocata.

### Sir Gawain - figlio di Re Lot

Se si trova a Camelot e sceglie di "pescare due carte" come sua Azione del turno, pesca tre carte invece di due (è ancora soggetto alla proibizione di pescare altre carte se ne ha almeno 12 in mano).

### Sir Kay - Siniscalco di Re Artù

Se sta partecipando all'Impresa del Cavaliere Nero o di Lancillotto o del Drago quando essa termina, può giocare una carta Combattimento aggiuntiva dalla sua mano *dopo* aver visto le carte Nere. Può farlo anche se non è il suo turno. Può farlo anche quando combatte contro le Macchine d'Assedio (dopo aver tirato il dado).

### Sir Palamedes - Cavaliere Saraceno

Se sta partecipando ad un'Impresa quando essa viene completata con successo, guadagna un punto Vita (oltre alle ricompense dell'Impresa; è ancora soggetto al limite massimo di 6 punti Vita).

### Sir Percival - figlio di Pellinore

All'inizio della sua fase di Progresso del Male, può guardare la carta in cima al mazzo Nero prima di decidere quale azione compiere (pescare una carta Nera, aggiungere una Macchina d'Assedio o perdere un punto Vita). Se possiede l'Armatura di Lancillotto, pesca le prime due carte, ne mette una in fondo al mazzo e poi decide quale azione compiere.

### Sir Tristan di Lyonesse

Se si trova a Camelot, può "iniziare una nuova Impresa" senza che ciò conti come Azione (può quindi ancora intraprendere un'Azione ed eventualmente sacrificare un punto Vita per eseguire quella aggiuntiva).

### Il Traditore

Il Traditore è un Cavaliere la cui fedeltà va ora alle forze del Male (come deciso casualmente dall'assegnazione delle carte Lealtà all'inizio del gioco).

*Durante le fasi iniziali del gioco, il Traditore giocare il suo ruolo come farebbe un normale Cavaliere, mentre lavora in segreto contro i suoi compagni senza destare i loro sospetti.*

Una volta che ci sono 6 Macchine d'Assedio intorno a Camelot o 6 Spade sulla Tavola Rotonda, è possibile fare Accuse relative a chi sia il Traditore.

Se un Cavaliere accusa correttamente il Traditore, l'accusato deve immediatamente rivelare la sua carta Lealtà e girare il suo Stemma Araldico sul lato del Traditore.

Il Traditore deve a questo punto scartare tutte le sue carte e rimuovere la sua miniatura dal tabellone, ponendola di fronte a sé.

Se possedeva Excalibur o il Santo Graal, tali Reliquie sono ora perdute per tutti e rimosse dal gioco. Il Traditore può conservare l'Armatura di Lancillotto se la possedeva.

Il Traditore scarta anche il suo dado Vita, poiché non gli serve più. Da adesso, fino alla fine del gioco, il Traditore lavora nell'ombra, fuori dalla portata degli altri Cavalieri. Dopo essere stato scoperto, il Traditore segue le istruzioni sul retro del suo Stemma Araldico *invece* di giocare il turno regolarmente.

Perciò egli:

- Sceglie una carta Bianca a caso dalla mano di un giocatore di sua scelta e la scarta immediatamente;

E poi

- Aggiunge una Macchina d'Assedio intorno a Camelot OPPURE Pesca (e applica immediatamente) la carta Nera in cima al mazzo.

# APPENDICE II

## ELENCO DELLE CARTE

Ci sono tre categorie principali di carte:

Le carte **Lealtà**, una per ciascuno di voi all'inizio del gioco, determinano la vostra fedeltà (a Camelot e ai Cavalieri della Tavola Rotonda se "Leale", alle forze del Male se il "Traditore").

Le carte **Bianche**, riconoscibili dal dorso e dal bordo bianchi, rappresentano una varietà di eventi o personaggi "buoni" che dovrebbero aiutare te e i tuoi compagni Cavalieri nelle vostre Imprese.

Le carte **Nere**, riconoscibili dal dorso e dal bordo neri, sono immancabilmente un cattivo auspicio per te e i tuoi compagni Cavalieri (ma gradite da un Traditore), poiché esse generalmente aiutano il diffondersi di forze malvagie nel regno.

Sia le carte Bianche sia quelle Nere possono essere di alcuni tipi diversi:

**Carte Speciali:** ne esistono alcune sia fra le Bianche sia fra le Nere; sono distinguibili dal loro simbolo speciale. Le Speciali Bianche sono generalmente giocate come Azione Eroica (vedi Libro delle Regole), mentre le Speciali Nere innescano malvagi eventi quando sono pescate.

Le altre carte Bianche e Nere sono quelle "Standard" e possono essere di due tipi:

**Carte Combattimento:** tutte le carte "Combattimento" Bianche e quelle Nere del Cavaliere Nero o di Lancillotto & il Drago sono carte Combattimento. Sono riconoscibili perché riportano un numero negli angoli superiori della carta stessa, indicanti la forza della carta quando la si gioca in un'Impresa o contro le Macchine d'Assedio.

**Carte specifiche per un'Impresa:** quando una carta (Standard o Speciale) è collegata ad un'Impresa specifica, l'icona di quell'Impresa è mostrata sulla carta (spesso nell'angolo, ma talvolta al centro della carta sopra il testo, come capita per le carte di Combattimento e quelle Speciali).

### Alcune note importanti sulle Carte

Non c'è limite al numero di carte che ciascun giocatore può avere in mano, ma se ne ha 12 o più, non può scegliere di pescare carte come sua Azione Eroica a Camelot.

Un giocatore non può mai rivelare le carte che ha in mano agli altri. Può solo discutere le sue carte in termini generici e non specifici (vedere "Una parola sulla collaborazione", pag. 8 del Libro delle Regole).

La carta Lealtà di un giocatore deve sempre restare segreta per gli altri, a meno che il giocatore sia costretto a rivelarla a causa di un'Accusa.

Se uno dei due mazzi si esaurisce durante la partita, *entrambi* i mazzi vengono ricreati, rimischiando la pila degli scarti (dei rispettivi colori).

## BIANCHE STANDARD



**CARTA COMBATTIMENTO** (14 da "1", 12 da "2", 10 da "3", 8 da "4" e 7 da "5")

**Tipo:** Carta Combattimento

Le carte Combattimento sono giocate durante la fase delle Azioni Eroiche.

Una singola carta Combattimento Bianca può essere giocata sull'Impresa del Cavaliere Nero, di Lancillotto, del Drago, della Guerra contro i Sassoni o della Guerra contro i Pitti, durante la fase delle Azioni Eroiche di un giocatore, se il cavaliere di quel giocatore si trova nell'Impresa relativa e il valore della carta Combattimento soddisfa i requisiti dell'Impresa (rispettivamente: una doppia coppia, una coppia e un tris, tre tris o una scala ascendente). Più d'una carta Combattimento Bianca può essere giocata simultaneamente, in qualsiasi combinazione, per combattere una Macchina d'Assedio a Camelot. Tre carte Combattimento di identico valore (ad es. 1, 1 e 1) possono anche essere giocate come Azione Eroica per recuperare un punto Vita.



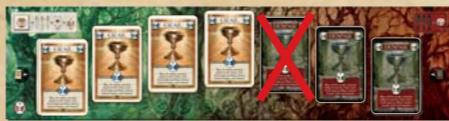
**CARTA GRAAL** (18 carte, identiche fra loro)

**Tipo:** Carta per l'Impresa del Santo Graal

Una carta Graal è giocata come carta singola sul tabellone dell'Impresa del Santo Graal durante la fase delle Azioni Eroiche di un giocatore, se il cavaliere di quel giocatore si trova nell'Impresa del Santo Graal. La carta Graal è sempre giocata nel primo spazio disponibile il più vicino possibile alla reliquia del Santo Graal.



Se non ci sono più spazi liberi, perché alcuni sono occupati da carte "Disperazione" (o "Desolazione"), la carta non viene posta sul tabellone, ma invece la si usa per scartare la carta "Disperazione" (o "Desolazione") più vicina al Santo Graal.



Se l'Impresa del Santo Graal è terminata, la carte "Graal" possono ancora essere scartate (o nell'Impresa di Excalibur per farla avanzare o in gruppo di tre per curarsi).

## BIANCHE SPECIALI



**CONVOCAZIONE (CONVOCAZIONE)** (1 Carta)

Quando questa carta è giocata, ogni Cavaliere può immediatamente tornare a Camelot, se lo desidera (anche se non è il suo turno e senza alcun costo).

Poi pescate (mettendole a faccia in su) tante carte

Bianche dal mazzo quanti sono i Cavalieri a Camelot: potete spartirle come preferite (se non raggiungete un accordo, mischiatele e datene casualmente una ciascuno).

**FATE (FATO)** (1 Carta)

Quando questa carta è giocata, ogni giocatore pesca una carta Bianca dal mazzo. Alternativamente, se il giocatore che la gioca è il Traditore, può rivelare la sua carta Lealtà: d'ora in poi giocherà usando le regole speciali del Traditore.

Quando usata in tal modo, ogni giocatore deve inoltre scartare immediatamente due carte a sua scelta dalla sua mano.

Il Traditore può usare questo effetto anche prima che le condizioni per accusare qualcuno siano verificate (cioè prima che ci siano 6 Macchine d'Assedio intorno a Camelot o 6 Spade sulla Tavola Rotonda).

**PIETY (PIETA')** (1 Carta)

Quando questa carta è giocata, il giocatore sceglie: o lui guadagna 3 punti Vita (fino a un massimo di 6) oppure ogni altro Cavaliere guadagna 1 punto Vita (fino a un massimo di 6).

Nel secondo caso, non importa dove siano i Cavalieri.

**CLAIRVOYANCE (CHIAROVEGGENZA)** (1 Carta)

Quando questa carta è giocata, il giocatore guarda le prime 5 carte del mazzo Nero e rimettele in cima al mazzo nell'ordine che vuole.

Non può dare agli altri giocatori alcuna informazione (ad esempio nome o valore) sulle carte che ha visto.

**HEROISM (EROISMO)** (1 Carta)

Quando questa carta è giocata, il giocatore la pone su un'Impresa a sua scelta (tranne l'Assedio di Camelot).

Quando l'Impresa è completata, aggiungete una Spada alla Tavola Rotonda (Bianca se l'Impresa è vinta, Nera se è persa) e scartate questa carta.

**REINFORCEMENTS (RINFORZI)** (1 Carta)

Quando questa carta è giocata, il giocatore sceglie: o lui pesca 4 carte Bianche oppure ogni altro Cavaliere pesca 1 carta Bianca.

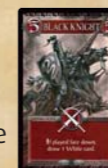
Nel secondo caso, non importa dove siano i Cavalieri.

**LADY OF THE LAKE (DAMA DEL LAGO)** (1 Carta)

Quando questa carta è giocata, se l'Impresa di Excalibur non è ancora stata completata, muovete Excalibur di uno spazio più vicino al lato "buono" del fiume.

Se l'Impresa di Excalibur è già stata completata, il giocatore guadagna 2 punti Vita (fino a un massimo di 6).

Questa carta può essere giocata indipendentemente dalla locazione attuale del giocatore.

**NERE STANDARD**

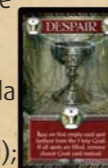
**CARTA DEL CAVALIERE NERO** (11 carte: 5 da "1", 3 da "3", 2 da "5" e 1 da "7")

**Tipo:** Carta Combattimento

Quando viene pescata, questa carta deve essere messa nel primo spazio libero dell'Impresa del Cavaliere Nero. Se giocata a faccia in giù, in modo che il suo valore non sia visto dagli altri giocatori, questa carta ti permette di pescare una carta Bianca come compenso. Se la carta riempie il quarto e ultimo spazio del lato del Cavaliere Nero, il torneo termina immediatamente. Le carte Nere sono mischiate prima di essere sommate e comparate con quelle Bianche giocate, se ce ne sono. Se il valore delle carte Bianche è maggiore, il torneo è vinto. Altrimenti è perso. Tutte le carte sono poi scartate.

**MERLIN (MERLINO)** (7 Carte)

Quando questa carta è giocata, il giocatore sceglie uno dei seguenti effetti: rimuove una Macchina d'Assedio intorno a Camelot (riponetela nella riserva); rimuove uno dei Sassoni in gioco (riponetelo nella riserva); rimuove l'ultima carta "Disperazione" giocata sull'Impresa del Graal (mettetela negli scarti); rimuove l'ultima carta Combattimento Nera giocata sull'Impresa di Lancillotto (mettetela negli scarti); rimuove l'ultima carta Combattimento Nera giocata sull'Impresa del Drago (mettetela negli scarti); rimuove l'ultima carta Combattimento Nera giocata sull'Impresa del Cavaliere Nero (mettetela negli scarti); Alternativamente, 3 carte Merlino possono cancellare una qualsiasi carta Speciale Nera appena è pescata (non quelle già in gioco e non quelle Standard). Le tre carte possono essere giocate da giocatori differenti (anche se non è il loro turno). Le tre carte e quella cancellata sono messe negli scarti.

**DESPAIR (DISPERAZIONE)** (15 carte, identiche fra loro)

**Tipo:** Carta per l'Impresa del Santo Graal

Quando viene pescata, questa carta deve essere messa nel primo spazio disponibile il più lontano possibile alla reliquia del Santo Graal.

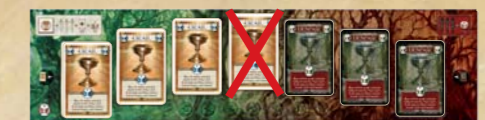
**MESSENGER (MESSAGGERO)** (1 Carta)

Quando questa carta è giocata, il giocatore può passare fino a 3 carte dalla sua mano ad un giocatore a sua scelta (indipendentemente dalle loro locazioni attuali).

Quando è usata da Re Artù, non interferisce col suo Potere Speciale, che può essere usato normalmente con lo stesso o con un altro Cavaliere.



Se non ci sono più spazi liberi, perché sono occupati da carte "Graal", la carta non viene posta sul tabellone, ma usata per scartare la carta "Graal" più lontana dal Santo Graal.



Se l'Impresa del Santo Graal è terminata, aggiungete una Macchina d'Assedio intorno a Camelot.



**EXCALIBUR** (15 carte, identiche fra loro)

**Tipo:** Carta per l'Impresa di Excalibur

Quando viene pescata, questa carta obbliga Excalibur a muoversi di uno spazio più vicino all'oblio (il lato ghiacciato del fiume).

Se l'Impresa di Excalibur è terminata, aggiungete una Macchina d'Assedio intorno a Camelot.



**CARTA LANCILLOTTO/DRAGO** (11 Carte)

**Tipo:** Carta Combattimento

**Lato Sinistro:** Impresa di Lancillotto (4 da "1", 3 da "3", 3 da "5" e 1 da "7").

**Lato Destro:** Impresa del Drago (4 da "5", 3 da "7", 3 da "9" e 1 da "11").

Quando viene pescata, questa carta deve essere messa nel primo spazio libero dell'Impresa di Lancillotto (se in gioco) o del Drago (se in gioco). Se giocata a faccia in giù, in modo che il suo valore non sia visto dagli altri giocatori, questa carta ti permette di pescare una carta Bianca come compenso. Se la carta riempie il quinto e ultimo spazio dell'Impresa, esse termina immediatamente. Le carte Nere sono mischiate prima di essere sommate e comparate con quelle Bianche giocate, se ce ne sono. Se il valore delle carte Bianche è maggiore, l'Impresa è vinta; altrimenti è persa. Tutte le carte sono quindi scartate. Se entrambe le Imprese (sia di Lancillotto sia del Drago) sono terminate, aggiungete una Macchina d'Assedio intorno a Camelot.



**MERCENARI, PITTI E SASSONI**

(12 carte: 4 di ciascun tipo)

**Tipo:** Carta per l'Impresa della Guerra contro i Pitti e/o i Sassoni

Quando viene pescata, queste carte vi costringono a prendere una miniatura dalla riserva (di un Pitto o di un Sassone, a seconda della carta; a scelta del giocatore, fra le due, nel caso dei "Mercenari") e metterla nella corrispondente Impresa. Se questo aggiunge la quarta miniatura alla Guerra, la Guerra è persa e tutte le miniature e le carte su di essa sono scartate.



## NERE SPECIALI



**DESOLATION (DESOLAZIONE)** (2 Carte)

**Tipo:** Carta per l'Impresa del Santo Graal

Scartate la carta "Graal" più lontana dal Santo Graal (se ce ne sono). Poi giocate questa carta sull'Impresa come se fosse una carta

"Disperazione".

Se l'Impresa del Graal è già stata completata, aggiungete invece una Macchina d'Assedio intorno a Camelot.



**DARK FOREST (FORESTA OSCURA)** (1 Carta)

**Tipo:** Carta per l'Impresa del Santo Graal

Mettete questa carta sull'Impresa del Graal. Finché è in gioco, nessuna carta "Graal" può essere giocata (mentre le carte "Disperazione" e "Desolazione" sono giocate normalmente).

Scartate questa carta quando un'Impresa (tranne l'Assedio di Camelot) è completata con successo.

Se l'Impresa del Graal è già stata completata, aggiungete invece una Macchina d'Assedio intorno a Camelot.



**GUINEVERE (GINEVRA)** (1 Carta)

Ogni Cavaliere deve immediatamente tornare a Camelot (ovunque sia attualmente e anche se non è il suo turno); se a causa di ciò un Cavaliere abbandona l'Impresa di Lancillotto o del Cavaliere

Nero, tutte le carte Bianche giocate su tale Impresa devono essere scartate.

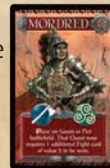
Inoltre, il turno del giocatore che ha pescato questa carta termina immediatamente.



**MISTS OF AVALON (NEBBIE DI AVALON)** (1 Carta)

Tenete questa carta vicino alla Tavola Rotonda.

Per il resto della partita, ogni volta che un'Impresa è persa, mettete una Spada Nera addizionale sulla Tavola Rotonda.



**MORDRED** (1 Carta)

**Tipo:** Carta per l'Impresa della Guerra contro i Pitti e/o i Sassoni.

Mettete questa carta sull'Impresa della Guerra contro i Sassoni contro i Pitti (a scelta del giocatore che l'ha pescata). Vincere l'Impresa su cui si trova Mordred richiede una carta Combattimento aggiuntiva di valore "5" (ad es. una serie tipo: 1, 2, 3, 4, 5, 5). Scartate questa carta quando l'Impresa è vinta o persa.



**MORGAN (MORGANA)** (5 Carte)

**Tipo:** Vario

Attenzione! Le cinque carte Morgana hanno ciascuna un differente effetto.

**Morgana 1:** Ogni Cavaliere perde un punto Vita.

**Morgana 2:** Ogni Cavaliere deve scartare una carta a scelta dalla sua mano (se ne ha), a meno che un Cavaliere scelga di perdere due punti Vita.

**Morgana 3:** Ogni Cavaliere deve scartare una carta a scelta dalla sua mano (se ne ha), a meno che un Cavaliere (che abbia almeno tre carte in mano) scelga di scartarne tre.

**Morgana 4:** Pescate ed applicate immediatamente le prossime tre carte Nere del mazzo.

**Morgana 5:** Aggiungete due Macchine d'Assedio intorno a Camelot.



**VIVIEN (VIVIANA)** (1 Carta)

**Tipo:** Nera Speciale

Tenete questa carta vicino alla Tavola Rotonda.

Finché è in gioco, nessuna carta "Merlino" può essere giocata (né singolarmente, come azione

al proprio turno, né in triplice copia per cancellare una carta Speciale Nera appena pescata). Scartate questa carta quando un'Impresa (tranne l'Assedio di Camelot) è completata con successo. Questa carta può essere cancellata con tre carte "Merlino" *quando è pescata*, poiché non ha ancora effetto.

❑ **Credits** ❑

**Autori del Gioco**

Bruno Cathala

&

Serge Laget

[www.sergelaget.com](http://www.sergelaget.com)

**Illustrazioni**

Julien Delval

**Localizzazione in Italiano**

Traduzione: Luca Iennaco

Impaginazione PDF: Giuseppe Ferrara (g.ferrara@lycos.it)

