

## Тени над камелотом

### Цель игры

Вы и ваши друзья составляете группу Рыцарей, поклявшихся защищать Камелот от сил Зла. Одержат победу поможет выполнение связанных с историей короля Артура Заданий. С каждым завершённым заданием на Круглом столе в Камелоте будут прибавляться призовые мечи: белые, если одержали победу (очки засчитываются Рыцарям), чёрные, если потерпели поражение (очки засчитываются силам Зла).

В одном из нижеприведённых случаев игра досрочно заканчивается поражением Рыцарей:

- Камелот окружили 12 осадных орудий (катапульта)
- На Круглом столе 7 или более чёрных мечей
- убиты все лояльные Рыцари

Во всех остальных случаях игра заканчивается, когда на стол выложено 12 мечей (или больше, если, например, после выполнения задания игроки получили их несколько). Рыцари побеждают, если белых мечей больше.

Если в игре есть Изменник, то он побеждает, когда силам Зла удаётся сокрушить Рыцарей.

### Карты

В игре есть три типа карт:

- карты лояльности (каждый игрок получает по одной в начале игры, чтобы узнать, кто он — Рыцарь, преданный Камелоту, или Изменник, потворствующий силам Зла). **Дополнение «Merlin's Company» содержит новую колоду карт лояльности, рассчитанную на 8 игроков, в ней уже две карты Изменника**
- белые карты (содержат «хорошие» события или бонусы, помогающие Рыцарям в заданиях; карты бывают обычными и *особыми*, последние более ценны, но и попадают реже)
- чёрные карты (не предвещают Рыцарям ничего доброго и в большинстве случаев преумножают силы Зла; карты бывают обычными и *особыми*, последние более опасны, попадают реже)
- карты путешествий (отправляясь на задание, Рыцарь обязан взять карту из колоды путешествий и сыграть её)

### Щиток рыцаря

Щиток — картонка с изображением вашего Рыцаря, его Индивидуальных возможностей, а по совместительству и место хранения Кубика жизни, завоёванных Реликвий и карты лояльности. Щиток переворачивается обратной стороной, если Рыцарь оказался Изменником и его разоблачили.

### Реликвии

В ходе успешного завершения некоторых Заданий Рыцарь может получить могущественные Реликвии, которые помогут ему в трудном пути к победе, это:

- меч *Экскалибур*
- чаша *Святого Грааля*
- доспех *Ланселота*

Когда вы выполняете соответствующее задание, Реликвия переносится на ваш щиток и все её полезные свойства отныне ваши.

### Начало игры

1. Щитки Рыцарей случайным образом раздаются игрокам. Представьте своего Рыцаря и расскажите о его Индивидуальных возможностях. Возьмите соответствующий своему цвету 6-тигранный Кубик жизни, которым будут отсчитываться очки здоровья (если очков здоровья не остаётся, Рыцарь погибает; больше 6-и очков здоровья быть не может), и кладёт его на щиток так, чтобы на верхней грани была цифра «4» (стартовые очки здоровья).
2. Возьмите одну белую карту «Мерлин», плюс ещё 5 белых карт в закрытую.

3. Получите в закрытую карту лояльности (первые партии рекомендуется играть без Изменника)  
 4. Выложите в открытую одну белую карту. Теперь все Рыцари должны решить, как лучше распорядится открытыми картами. По договорённости каждый игрок может взять себе одну или несколько карт, либо не брать ни одной. Если к общему мнению Рыцари не пришли, карты тасуются и в закрытую распределяются между игроками.

5. Как монарх, Король Артур ходит первым. Если в игре его нет, ходит самый младший участник игры. Следующий игрок определяется направлением часовой стрелки.

Ход каждого Рыцаря разделён на две фазы.

1) Фаза Преумножения Зла. Вы должны выполнить одно из 3-х действий:

- вскрыть чёрную карту и немедленно применить её эффект
- поставить одну катапульта у стен Камелота
- пожертвовать одним очком здоровья

Проверьте условия выполнения цели игры, прежде чем перейти к следующей фазе.

2) Фаза Геройских поступков. Выберите одно из 6-и:

- отправиться выполнять Задание (просто перемещение)
- выполнить действие по Заданию (если Рыцарь в данный момент на Задании)
- сыграть особую белую карту
- восстановить очко здоровья (сбросив 3 одинаковых белых карты в открытую)
- обвинить Рыцаря в измене
- взять 2 белых карты или сломать катапульта (если Рыцарь в Камелоте)
- получить один дополнительный Геройский поступок, пожертвовав очком здоровья.

Индивидуальные возможности некоторых Рыцарей позволяют им выполнить один из Геройских поступков за так. Однако помните, что *за один и тот же ход нельзя совершать одинаковые поступки.*

Проверьте условия выполнения цели игры, прежде чем отдать ход следующему игроку.

В каждую из фаз хода вы можете обсуждать план действий с другими игроками, но последнее слово в принятии решения всегда за вами.

### Несколько слов об игре в команде

Зачастую победа в игре будет зависеть от способности группы к принятию верных решений и самопожертвования ради всеобщего блага. Учтите, что только сотрудничество с другими игроками неизменно приведёт Рыцарей к победе.

При общении всегда должны соблюдаться следующие правила.

- Вы можете свободно говорить о своих намереньях («Я слышал, эти <...>ные саксы снова идут сюда, но я им сейчас устрою!») и возможностях («Что за задохлик этот Чёрный Рыцарь!», «Мои войска готовы к бою, милорд!»), но делайте это общими словами и без конкретики.

- Вы не должны называть свои карты и намёкать на точные цифры карт («У меня уже есть 3 Грааля, так что беру и этот вот» или «Меняю три твои боевых карты “2” на одну мою карту “5”»).

Иными словами, *Вы можете говорить о том, что вы собираетесь сделать, но не о том, как.*

Будучи доблестным Рыцарем, вы всегда должны действовать по доброй воле и по совести.

Несмотря на советы братии, их желания и угрозы, вы всегда можете поступить по-своему. Не запрещается привирать относительно своих возможностей (особенно логично это для Изменника), но вы никогда не должны жульничать!

### Чёрные карты

Если в фазе Преумножения Зла вы решили тянуть чёрную карту, возьмите её *в закрытую* из колоды, прочитайте вслух и выполните предписанное действие. Если карты в чёрной колоде закончились, перетасуйте сброшенные и играйте ими снова. Сразу же сделайте то же самое с белой колодой. (Каждый раз, когда одна из колод иссякает, тасуются и заново собираются обе.)

Если вы вытянули особую чёрную карту, то её эффект можно отменить, коллективно или единолично сбросив 3 карты «Мерлина», но учтите, сделать это можно *только в момент появления карты* — если особую чёрную карту не убрали сразу, остаётся она уже надолго.

Обычные чёрные карты помогают силам Зла самостоятельно завершать Задания, предназначенные для Рыцарей, добавляя в результате чёрные мечи на Круглый стол Камелота. Вытягивая их, кладите карты на поле соответствующего Задания. Обычные чёрные карты не могут быть сброшены за 3 «Мерлина». Запомните также, что карты «Чёрного рыцаря», «Ланселота» и «Дракона» (боевые карты) *можно положить изображением вниз*, не показывая и не называя игрокам численного значения карт (как вы помните, запрещено делать даже намёки относительно таких чисел) — тогда вы имеете право в закрытую взять дополнительную белую карту. Если Задание на вытянутой чёрной карте уже выполнено, добавьте одну катапульта на поле перед Камелотом, карту же сбросьте.

### **Белые карты**

Обычные белые карты связаны либо с Заданием поиска Грааля, либо с боем. Последние, как ясно из названия, применяются в сражениях.

Единовременно сбросив три одинаковых обычных белых карты (например, 3 боевых одной цифры или 3 «Грааль»), вы можете восстановить одно очко здоровья. Всего *в руке игрока может быть до 12 белых карт* включительно. Брать больше запрещается.

Выигранные после выполнения Задания карты распределяются между победителями или по договорённости раздаются в закрытую каждому игроку, начиная с Рыцаря, завершившего Задание (т.е. игрок, чей ход был последним).

### **Задания**

Задания бывают одиночные и групповые. Взявшись выполнять одиночное Задание, Рыцарь должен пройти его до конца. Если по какой-то причине он покидает его, то *все белые карты, выложенные им, сбрасываются*. Эта санкция не распространяется на групповое Задание. На перемещение с поля незавершённого Задания на какое-либо другое поле (в т.ч. и на территорию Камелота) затрачивается один Геройский поступок.

1. Находясь в Камелоте, Рыцарь может попытаться разрушить одну из катапульти, окружающих замок. Выберете столько боевых карт, сколько считаете нужным, и выложите их на стол.

Бросьте 8-мигранный кубик:

- если суммарное число на боевых картах больше значения кубика, катапульта сломана, уберите её с поля, а сыгранные карты переместите в сброс;

- если значение на кубике больше или равно, вы теряете одно очко здоровья, катапульта остаётся, и боевые карты отправляются в сброс.

2. Поединок с Чёрным рыцарем — Задание для одного игрока, в котором он должен победить, постепенно выложив две разные пары одинаковых боевых карт (например, 1 & 1 + 3 & 3, но не 1 & 1 + 1 & 1). Одна карта — один Геройский поступок. В то же время силы Зла время от времени подкидывают свои карты. Задание завершается, когда какая-либо из сторон кладёт 4-ю карту, после чего сравнивается суммарная сила карт:

- если вы набираете больше, победа за вами, получайте одно очко здоровья, 3 белых карты в закрытую и тут же отправляйтесь в Камелот, чтобы возложить на Круглый стол белый меч;

- если у Чёрного рыцаря больше или равно — теряете очко жизни и кладёте на Круглый стол чёрный меч.

Это Задание повторяемое и при любом результате начинается вновь.

3. Один из Рыцарей может также помочь Ланселоту в его неравной борьбе с силами Зла. На этот раз придётся последовательно выкладывать 5 боевых карт, причём три карты должны иметь одно одинаковое значение, а две оставшихся — другое (фул-хаус). На одну карту по-прежнему затрачивается один Геройский поступок. Задание закончено, когда какая-либо сторона выкладывает 5-ю карту. Сравниваются суммы:

- если вы набираете больше, Ланселот побеждает, и вы получаете 4 белых карты, одно очко здоровья и белый меч на Круглом столе, за оказанные услуги вы также снимаете с Ланселота его доспех;

- если у вас меньше или равно — теряете очко здоровья и отправляйтесь в Камелот прибавить на стол очередной чёрный меч.

*Доспех Ланселота* — одна из трёх реликвий. Каждый раз, когда его владелец тянет чёрную карту, он берёт ещё одну дополнительно, сравнивает их и засовывает одну карту под низ колоды. Это единственная реликвия, остающаяся с Рыцарем (или Изменником) до конца игры. Доспех Ланселота нельзя передавать другому игроку.

Как только это Задание завершается, поле переворачивается и открывается новое Задание — битва с Драконом.

4. В сражении с Драконом может принять участие сколь угодно Рыцарей. Игроки должны выложить три разных набора из трёх одинаковых боевых карт (например, 1 & 1 & 1 + 2 & 2 & 2 + 4 & 4 & 4). Одна карта — один Геройский поступок. Задание завершается, когда силам Зла удаётся выложить 5-ю карту или Рыцарям — 9-ю (третью в третьей тройке). После этого подсчитываются значения карт:

- если у вас больше, Дракон побеждён, Рыцари, находящиеся в данный момент на этом Задании, получают 2 очка здоровья (каждый), 7 белых карт (на всех) и переносятся в Камелот, чтобы положить на Круглый стол 2 белых меча;

- если у вас меньше или равно, каждый из участвующих Рыцарей теряет 2 очка здоровья и возвращается в Камелот с двумя чёрными мечами.

После завершения Задания уберите поле из игры.

5. Войны с пиктами и саксами — похожие между собой групповые Задания, в которых Рыцарям нужно выложить возрастающую последовательность из 5 боевых карт (от 1 до 5) до того, как силы Зла не расставили на поле брани по 4 фигурки захватчиков (одна карта — один Геройский поступок.). В результате:

- если успели вы, каждый присутствующий на Задании Рыцарь получает по одному очку здоровья, 4 белых карты (на группу) и переносится в Камелот, где на Круглый стол выкладывается один белый меч;

- если успели силы Зла, война проиграна, принимающие участие в битве Рыцари теряют по одному очку здоровья и возвращаются под отчие своды Камелота, получив чёрный меч и 2 катапульты в придачу.

При любом результате войны фигурки врагов убираются, и Задание начинается вновь.

6. В Задании добыть Экскалибур каждая сторона будет стараться перетянуть меч на свой берег реки. Для этого силы Зла играют соответствующие чёрные карты «Экскалибур». А Рыцари сбрасывают в закрытую по одной белой карте (одна карта за одну точку и за один Геройский поступок). В выполнении Задания может принять участие несколько Рыцарей, оно завершается, когда Экскалибур добирается до последней точки. Тогда:

- если Экскалибур на стороне Рыцарей, Задание выполнено успешно, игрок, чьим усилием меч достиг победной точки, получает Экскалибур в личное пользование, все Рыцари, находящиеся в данный момент на этом Задании, получают одно очко здоровья (каждый), 7 белых карт (все вместе) и тут же отправляются в Камелот возложить 2 белых меча;

- если Экскалибур перетянут на противоположную сторону, меч предаётся забвению и удаляется из игры, а Рыцари, находящиеся на этом Задании, теряют очко здоровья, но приобретают взамен 2 чёрных меча.

После завершения Задания поле переворачивается. Владелец реликвии *Экскалибура* отныне получает возможность *добавлять одно боевое очко к сумме значений своих боевых карт* в любом сражении (включая групповые Задания). Также Рыцарь может *пожертвовать мечом*, чтобы отменить действие обычной или особой чёрных карт, вытаскиваемых в данный момент из колоды (и это единственный способ проигнорировать эффект обычной чёрной карты). Однако помните, что после этого Экскалибур навсегда покидает игру. Эту реликвию нельзя передавать другому игроку.

7. Поиск чаши Святого Грааля — коллективное Задание, в котором побеждает та сторона, которой удаётся выложить 7 карт одного цвета, связанных с Граалем. Для Рыцарей это белые карты «Грааль», для сил Зла — чёрные карты «Отчаяние» (Despair) и «Опустошение» (Desolation). Одна карта — один Геройский поступок. Когда 7 карт одного цвета выложены, Задание завершено, в этом случае:

- если карты белые, победили Рыцари, участвующие в Задании игроки получают по одному очку здоровья, 7 белых карт (на группу) и отправляются в Камелот с тремя белыми мечами, Рыцарь, чья белая карта оказалась последней, отныне владеет чашей Грааля;
- если карты чёрные, Святой Грааль удаляется из игры, участвующие Рыцари теряют по очку жизни и возвращаются в Камелот прибавить три чёрных меча.

По завершении Задания поле переворачивается. Теперь чёрные карты, связанные с этим Заданием (как и любые чёрные карты, связанные с завершённым невозобновляемым Заданием) будут лишь увеличивать число катапульта.

В любой момент игры владелец реликвии *Святого Грааля* может позволить умирающему Рыцарю (т.е. тому, кто на текущем ходу получил последнее ранение) *испить из чаши, чтобы восстановить 4 очка здоровья*. При необходимости Рыцарь, обладающий Граалем, может использовать его и сам. Однако после этого чаша убирается из игры.

### **Изменник**

Изменник — Рыцарь, вытянувший соответствующую карту лояльности. Общее число карт больше числа игроков, поэтому существует вероятность, что Изменника в текущей партии может и не оказаться, и игроки будут подозревать друг друга совершенно напрасно. Свою подрывную деятельность Изменнику следует вести осторожно, поскольку его союз с силами Зла может быть раскрыт. Когда Камелот окружают 6 (как минимум) катапульта или 6 (как минимум) мечей лежат на Круглом столе, один из Рыцарей может обвинить товарища в измене. В ответ на это подозреваемый Рыцарь переворачивает карту лояльности:

- если претензия обоснована, Рыцари получают один белый меч, а Изменник изгоняется из Камелота, его фигурка переносится на щиток, который, в свою очередь, переворачивается обратной стороной;

- если обвиняемый невиновен, один из белых мечей на Круглом столе переворачивается и становится чёрным (если белых мечей нет, не происходит ничего).

Изгнанный предатель также сбрасывает все карты, Кубик жизни и реликвии, если они у него были (исключение — доспех Ланселота). Но даже при всём при этом он не выходит из игры, а продолжает вредить Рыцарям. В свой ход он выполняет два действия:

- вытаскивает из руки любого Рыцаря карту и сбрасывает её;
- добавляет одну катапульта на поле *или* вскрывает чёрную карту и тут же её играет.

Если к концу игры инкогнито Изменника не раскрыто, 2 белых меча на Круглом столе переворачиваются чёрной стороной.

При игре всемером и ввосемьмером добавьте ещё одну карту изменника в колоду. Если к концу игры Рыцари не разоблачат 2-х присутствующих в игре Изменников, на темную сторону перейдут уже 3 меча (если одного, то 2 меча, как и раньше).

### **Индивидуальные возможности Рыцарей**

1. В любую фазу своего хода Король Артур может отдать в закрытую одну белую карту любому Рыцарю, вне зависимости от местонахождения последнего. В ответ Рыцарь делает то же самое.
2. В фазу Геройских поступков Сэр Галахад может сыграть одну особую белую карту за так.
3. Находясь в Камелоте, Сэр Гавейн берёт 3 белых карты вместо полагающихся 2-х.
4. После исхода боя Сэр Кей может сыграть дополнительную боевую карту, даже если сейчас не его ход. Главное, чтобы он присутствовал в этом бою.
5. Победа в бою приносит Сэру Паламедесу на одно очко здоровья больше.
6. В фазу Преумножения Зла Сэр Персиваль может подглядеть верхнюю карту в чёрной колоде до того, как принять решение, какое из злых действий выбрать. Если он носит доспех Ланселота, то может подсмотреть две карты и одну из них сразу же убрать под низ колоды.
7. Сэр Тристан не тратит Геройский поступок на перемещение из Камелота (но только оттуда).
8. В любой момент игры Сэр Борс может участвовать в любой раздаче белых карт, даже если не имеет к ней никакого отношения.
9. Раз в ход Сэр Карадок может обменять одно очко здоровья на 2 белые карты.

10. Во время своего хода Сэр Гахерис может забрать карту Мерлина из колоды сброса за 3 белых карты.
11. Сэр Гарет получает одну белую карту всякий раз, когда прибывает на место назначения.
12. Сэр Герейнт может отыграть Фазу Зла, сбросив 2 белых карты.
13. Всякий раз, когда Сэр Ламорак обязан потерять очко здоровья, в качестве альтернативы он может сбросить 2 белые карты.
14. В попытке сломать катапульту Сэр Овейн сначала бросает кубик, а уже потом выкладывает боевые карты.
15. Раз в ход Сэр Бедевер может сбросить одну белую карту и взять вместо неё новую из колоды.

### Правило оруженосца

Искушенные игроки могут попробовать начать игру простыми оруженосцами, лишёнными Индивидуальных возможностей. Всё, чем будет располагать оруженосец, это кубиком жизни, установленным на 4, и 6-ю белыми картами, одна из которых — Мерлин. После выполнения Задания победителю (кому-то одному, если Задание коллективное) присваивается рыцарское звание и выбранный случайным образом Щиток.

Если и этот вариант игры покажется вам лёгким, попробуйте начать с 3-мя очками здоровья и меньшим количеством карт в руке.

### Правило отыгранных чёрных карт

После того, как из чёрной колоды играют карты, относящиеся к уже завершённом Заданию, они сбрасываются в особую колоду, которая больше не будет играть в этой партии. Таким образом, они не попадут во вновь перемешенную чёрную колоду, когда та кончится.

### Мерлин

Волшебник Мерлин появляется в игре отдельным персонажем, когда кто-либо из Рыцарей вскрывает карту «Merlin Travels» из колоды путешествий или же применяет особую белую карту «Merlin to the Rescue». Отныне он путешествует вместе с Рыцарями, позволяя каждому из присутствующих вместе с собой на Задании, раз в ход безвозмездно брать карту из белой колоды.

### Перечень карт

#### 1. Обычные белые

- Fight. Боевые. Выкладываются по одной в Заданиях, связанных с Ланселотом, Драконом, пиктами, саксами, Чёрным Рыцарем и по несколько против катапульты. Всего: 14 «1»+3, 12 «2»+2, 10 «3»+1, 8 «4»+1, 7 «5»+1 и 3 «?» (любой номинал по выбору).
- Grail. Грааль. Выкладывается по одной с левой стороны в соответствующем Задании. Если свободного места не осталось, «Грааль» сбрасывает одну чёрную карту, но и сам отправляется в сброс. Всего: 18+3.

#### 2. Особые белые

- Convocation. Созыв. Рыцари (каждый по желанию) переносятся в Камелот, где вытаскивают по одной белой карте в открытую и решают, что с ними делать. Если единой договорённости нет, карты тасуются и раздаются Рыцарям в закрытую. Всего: 1.
- Fate. Судьба. Если карту играет лояльный Рыцарь, все Рыцари получают по одной белой карте в закрытую. Если Изменник, — он может сыграть её, как лояльный Рыцарь (и тогда все убедятся в чистоте его намерений), и как Изменник, показывая при этом своё истинное лицо, т.е. вскрывая карту лояльности и переворачивая щиток обратной стороной. Ошарашенные поступком товарища Рыцари должны немедленно сбросить 2 белых карты (каждый). Всего: 1.
- Heroism. Героизм. Карта кладётся на поле Задания по выбору (исключение — катапульты), когда Задание будет завершено, сторона-победитель получит один дополнительный меч (белый или чёрный). Всего: 1

- Lady of the Lake. Владычица озера. Если карта сыграна, когда Задание добыть Экскалибур не завершено, реликвия перемещается на одну точку ближе к Рыцарям. Если Задание выполнено, карта даёт 2 очка здоровья играющему её Рыцарю. Всего: 1.
  - Merlin. Мерлин. Сыграв карту, игрок может выполнить одно из следующих действий: сломать катапульту, убить захватчика (пикта или сакса), сбросить чёрную карту Чёрного Рыцаря, Ланселота, Дракона, Отчаяния. 3 карты Мерлина, коллективно или единолично сыгранные в момент появления особой чёрной карты, сбрасывают её, не дав ей проявить своё злокозненное действие. Всего: 7+1.
  - Messenger. Посланник. Карта позволяет игроку передать не более 3-х карт другому игроку вне зависимости от того, где этот игрок в данную минуту находится. Если карта играет Королём Артуром, ничто не мешает ему передать 1 карту одному игроку и 3 — другому (или все 4 одному). Всего: 1.
  - Piety. Набожность. Владелец карты получает дополнительные 3 очка здоровья, либо каждый Рыцарь (кроме владельца карты) получает одно очко. Всего: 1.
  - Clairvoyance. Предвиденье. Игрок может взять 5 верхних карт чёрной колоды и перетасовать их в любом порядке. О том, что подглядел, говорить можно, но без конкретики. Всего: 1.
  - Reinforcements. Подкрепление. Владелец карты получает 4 белые карты, либо каждый Рыцарь (за исключением владельца карты) получает одну. При этом игнорируется максимальное число карт в руке (12). Всего: 1.
  - Call for Help. Зов помощи. Игрок может призвать поучаствовать в своём Задании других Рыцарей, перемещение не будет стоить им Геройского поступка. Также они не тянут карту из колоды путешествий. Рыцари по-прежнему не могут помогать друг другу в одиночных Заданиях и по-прежнему способны покидать одиночные Задания, теряя при этом выложенные белые карты. Всего: 1.
  - Dispel. Рассеянье чар. Сбросьте особую чёрную карту постоянного действия. Всего: 1.
  - Divine Favor. Благословление. Ближайшая ничья считается выигрышем в пользу Рыцарей. Всего: 1.
  - Dragon Slayer. Убийца Дракона. Игрок может взять 3 белых карты из колоды или, если в данный момент он находится на драконьем Задании, выложить сразу 2 боевых карты. Всего: 1.
  - Merlin to the Rescue. Мерлин в помощь. Переместите фигурку Мерлина на поле любого Задания вне зависимости от того, завершено оно или нет. Всего: 1.
  - New Hope. Новая надежда. Игрок сбрасывает все свои белые карты и набирает из колоды такое число новых. Всего: 1.
  - Tournament. Турнир. Игрок получает 2 очка здоровья или, если игра идёт по правилу оруженосца, один из оруженосцев может немедленно получить рыцарство. Всего: 1.
  - Truce. Перемирие. Уберите все фигурки (и карты) с поля пиктов или саксов. Всего: 1.
- 3. Обычные чёрные**
- Black Knight. Чёрный Рыцарь. Боевая карта для соответствующего Задания. Если играет в закрытую, Рыцарь может взять дополнительную белую карту. Всего: 5 «1», 3 «3», 2 «5», 1 «7».
  - Despair. Отчаяние. Выкладывается в Задании поиска Грааля с правой стороны. Если пустого места нет, карта сбрасывает белую карту Грааля. Всего: 15+2.
  - Excalibur. Экскалибур. Карта перемещает реликвию на одну точку дальше от Рыцарей. Всего: 15+2.
  - Lancelot/Dragon. Ланселот/Дракон. Боевые карты соответствующих Заданий. Если играют в закрытую, Рыцарь может взять дополнительную белую карту. Всего: 4 «1», 3 «3», 3 «5», 1 «7» (значения карт Дракона на 4 единицы больше).
  - Mercenaries. Наёмники. Карта добавляет фигурку пикта или сакса (по выбору игрока) на поле боя. Всего: 4+1.
  - Picts. Пикты. Карта добавляет фигурку пикта на поле боя. Всего: 4+1.
  - Saxons. Саксы. Карта добавляет фигурку сакса на поле боя. Всего: 4+1.
- 4. Особые чёрные**
- Desolation. Опустошение. Карта сбрасывает крайнюю справа карту Грааля и кладётся на пустое место. Если карт Грааля нет, то просто занимает свободное место. Всего: 2.

- Dark Forest. Тёмный лес. Карта воспрещает игрокам класть карты Грааля до тех пор, пока они не завершат успешно какое-нибудь Задание (любое кроме поломки катапульты). Всего: 1.
- Guinevere. Гвиневера. Все Рыцари переносятся в Камелот, бросив дела. Белые карты на одиночных Заданиях сбрасываются. Ход игрока, вытянувшего карту, считается оконченным. Всего: 1
- Mist of Avalon. Туман Авалона. За каждое проваленное Задание отныне будет выдаваться дополнительный чёрный меч. Всего: 1.
- Mordred. Мордред. К саксам или пиктам (по выбору игрока) присоединяется Мордред. Теперь, чтобы одержать победу, к 5 традиционным боевым картам необходимо выложить дополнительную карту «5». Всего: 1.
- Morgan. Моргана. Эта карта попадает в 5-и вариантах:
  - 1) каждый Рыцарь теряет одно очко здоровья;
  - 2) каждый Рыцарь сбрасывает по карте или кто-то один — 3;
  - 3) сыграйте 3 верхних карты чёрной колоды;
  - 4) добавьте 2 катапульты на поле;
  - 5) каждый Рыцарь сбрасывает по карте или кто-то один теряет 2 очка здоровья.
 Всего: 5.
- Vivien. Вивьен. Карта запрещает выкладывать карты Мерлина до тех пор, пока рыцари не завершат успешно какое-либо Задание. Победа над катапультами не в счёт. Как обычно, действие карты можно отменить, скинув 3 карты Мерлина при её появлении. Всего: 1.
- Morgan's Witch. Ведьма Морганы. Всего 7 ведьм:
  - 1) обновите обе колоды (перетасуйте несыгранные и сброшенные карты);
  - 2) пока какое-либо Задание не выполнено успешно, Рыцари не могут жертвовать очком здоровья ни в качестве Геройского поступка, ни в фазу Преумножения Зла, а Сэр Карадок временно утрачивает свою Индивидуальную способность;
  - 3) добавьте пикта и сакса;
  - 4) каждый Рыцарь сбрасывает карту Грааля или теряет одно очко здоровья;
  - 5) до конца игры каждое ложное обвинение переворачивает не один белый меч чёрной стороной, а два;
  - 6) до конца игры каждый сыгранный Мерлин сбрасывается безвозвратно;
  - 7) не присутствующие на ближайшем проваленном Задании Рыцари штрафуются очком здоровья.
 Всего: 7.
- 5. Путешествия**
- Nothing Happens. Ничего не происходит. Игрок благополучно достигает места назначения. Всего: 3.
- Vision. Видение. Рыцарь настолько захвачен видением, что забывает о том, куда шёл, и отправляется на Задание отыскать чашу Грааля. Если карта вытянута, когда Задание Грааля завершено, карта действует как «Nothing Happens». Всего: 1.
- Merlin Travels. Путешествие Мерлина. По пути к Рыцарю присоединяется Мерлин, и они вместе достигают мета назначения. Всего: 5.
- Lost! Заблудился! Либо оставайтесь на месте, либо сбросьте карту Грааля и перемещайтесь. Всего: 2.
- Ambushed! Засада! Добавьте под стены Камелота новую катапульту. Игрок может тут же попытаться её сломать, если получилось — путь свободен, если нет — Рыцарь остается, где был. Всего: 2.
- Charged! Поединок! Либо сбросьте две одинаковые боевые карты и перемещайтесь, либо положите на Круглый стол чёрный меч и оставайтесь на месте. Всего: 2.
- Captured! Схвачен! Игрок пропускает ход до тех пор, пока кто-нибудь (но не он сам) не освободит его, сбросив особую белую карту за Геройский поступок. Эта карта единственный способ изолировать Рыцаря от игры, что полезно, если она попадается потенциальному Изменнику. Всего: 1.