



SIRE BEDIVERE

Seigneur de Dunraven



Début = 4 PdB
Max = 6 PdB
Mort = 0 PdB

La partie est perdue si :

12 Engins de Siège encerclent Camelot
ou 7 Épées Noires sont posées sur la Table Ronde
ou tous les Chevaliers (félon excepté) sont morts

La partie est gagnée si il y a 12 épées ou plus sur la Table Ronde, et qu'une majorité d'entre-elles sont Blanches.

Glissez votre carte d'allégeance ci-dessous.
Révélez-la *seulement* si vous êtes accusé.
Si vous êtes le félon, retournez votre blason, une fois accusé.

Pouvoir Spécial

Durant son tour, Sire Bédivère peut défausser 1 carte Blanche de sa main pour en piocher 1 nouvelle.



Excalibur

Rajoute un bonus de +1 à tout Combat auquel vous participez. Défaussez Excalibur pour annuler l'effet de la carte Noire qui vient d'être piochée.



Saint Graal

Le Chevalier mourant qui trempe ses lèvres dans le Saint Graal regagne 4 points de Bravoure. Une fois utilisé, défaussez le Saint Graal.



Armure de Lancelot

Chaque fois que vous devez piocher 1 carte Noire, piochez en 2 ; jouez-en une et placez l'autre en dessous de la pioche Noire.

Four de Jeu

1. Progression du Mal (choisissez 1 action)

Piochez 1 carte Noire et appliquez son effet
ou Ajoutez 1 Engin de Siège autour de Camelot
ou Perdez 1 PdB

2. Action Héroïque (choisissez 1 action)

Déplacez-vous sur 1 nouvelle Quête
ou Accomplissez 1 Action Héroïque sur place
ou Jouez 1 carte Blanche Spéciale
ou Défaussez 3 cartes identiques pour regagner 1 PdB
ou Accusez 1 Chevalier (si ≥ 6 Engins de Siège ou 6 Épées)

- Si souhaité, accomplissez une 2ème Action Héroïque différente ce même tour, en sacrifiant 1 PdB.
- Si souhaité, utilisez votre Pouvoir Spécial.

FELON

Revélez-vous

Vous êtes le félon ! Une fois accusé, révéléz votre carte d'allégeance.

- Le Chevalier qui vous a accusé de félonie place 1 Epée Blanche sur la Table Ronde.

Vous jouez désormais dans l'Ombre, hors d'atteinte des autres Chevaliers.

- Retirez votre figurine du plateau de jeu et posez-la sur votre feuille Félon.
- Retirez votre dé de Points de Bravoure.
- Défaussez toutes vos cartes Blanches.
- Si vous possédiez Excalibur ou le Saint Graal, retirez-les du jeu.



Armure de Lancelot



Chaque fois que vous devez piocher 1 carte Noire, piochez en 2 ; jouez-en une et placez l'autre en dessous de la pioche Noire.

Tour de Jeu

1. Harcelez les Chevaliers

Piochez au hasard 1 carte Blanche dans la main du Chevalier de votre choix, et défaussez-la !

2. Aidez les forces du Mal. Au choix :

Ajoutez 1 Engin de Siège autour de Camelot
ou Piochez et appliquez l'effet de la 1^{re} carte de la pioche Noire.

Victoire

Vous êtes victorieux dès lors que :

12 Engins de Siège entourent Camelot
ou que 7 Épées Noires sont posées sur la Table Ronde
ou que tous les autres Chevaliers sont morts.

La partie se termine dès que 12 Épées ou plus sont posées sur la Table Ronde.
Si au moins la moitié d'entre elles sont Noires, vous avez gagné !