



SIR BEDIVERE

Lord of Dunraven Castle



Life Points

Inizio = 4 P.Vita
Max = 6 P.Vita
Morte = 0 P.Vita

Special Power

Durante il tuo turno puoi scartare una Carta Bianca e pescarne una nuova.

Excalibur

Aggiungi +1 ad ogni Combattimento cui partecipi. Scarta Excalibur per annullare gli effetti di una Carta Nera appena pescata.

Holy Grail

Ogni Cavaliere morente che beve dal Santo Graal riceve 4 punti Vita. Scartalo dopo l'uso.

Lancelot's Armor

Ogni volta che devi pescare una Carta Nera, pescane due: una la giochi, l'altra la metti, a faccia coperta, sotto il mazzo delle Carte Nere.

Perdi il gioco se:

- 12 Macchine d'Assedio sono attorno Camelot;
- o 7 o più Spade Nere sono sulla Tavola Rotonda;
- o Tutti i Cavalieri (non il Traditore) sono morti.

Vinci il gioco se ci sono 12 o più Spade sulla Tavola Rotonda, e la maggioranza è Bianca.

Game Turn

1. **Progresso del Male (scegli un'azione)**
Pesca una Carta Nera e gioca immediatamente
 - o Aggiungi 1 Macchina d'Assedio attorno Camelot
 - o Perdi 1 Punto Vita
2. **Azione Eroica (scegli un'azione)**
Inizia una nuova Impresa
 - o Esegui un'azione relativa all'Impresa in corso
 - o Gioca 1 Carta Bianca Speciale
 - o Scarta 3 carte uguali per guarirti di 1 Punto Vita
 - o Accusa 1 Cavaliere di Tradimento

- Se lo desideri, puoi giocare una seconda, differente, Azione Eroica nel tuo turno, perdendo 1 Punto Vita.
- Se lo desideri, puoi giocare il tuo Potere Speciale.

Nascondi qui la Carta Lealtà e mostrala solo quando accusato di essere il Traditore.

Se sei il Traditore, gira questa carta.

TRAITOR

Reveal Yourself

Sei stato rivelato come Traditore:
Gira la tua Carta Lealtà.

- Il Cavaliere che ti ha accusato aggiunge 1 Spada Bianca sulla Tavola Rotonda.

Adesso stai giocando nelle Ombre,
non più insieme agli altri Cavalieri.

- Rimuovi la tua miniatura dal gioco, e posizionala qui.
- Rimuovi il tuo dado vita.
- Scarta tutte le tue Carte Bianche.
- Se hai Excalibur o il Santo Graal, rimuovilo immediatamente dal gioco.

Lancelot's Armor



Ogni volta che devi pescare una Carta Nera,
pescane due: una la giochi, l'altra la metti,
a faccia coperta, sotto il mazzo delle Carte Nere.

Game Turn

1. Provoca i Cavalieri

Prendi 1 Carta Bianca a caso, da un Cavaliere
a tua scelta, e scartala immediatamente.

2. Aiuta a diffondere il Male (scegli un'azione)

- Aggiungi 1 Macchina d'Assedio intorno a Camelot
- o Pesca e gioca la prima Carta Nera

Victory

Vinci se ci sono 12 Macchine d'Assedio intorno a Camelot

- o 7 Spade Nere sulla Tavola Rotonda
- o tutti gli altri Cavalieri sono morti.

Il gioco termina anche quando ci sono 12 o più Spade sulla Tavola Rotonda:
se almeno la metà di esse è Nera, sei il vincitore.