

## SIR GARETH

**Potere Speciale** = Pescate 1 carta Bianca ogni volta che completate con successo un Movimento durante la vostra fase Azione Eroica.

**Excalibur** = Aggiungete +1 a qualunque combattimento partecipiate. Scartate Excalibur per contrastare 1 qualsiasi carta Nera appena pescata.

**Santo Graal** = Qualunque Cavaliere morente che beva dal Graal recupera 4 punti Vita. Scartare dopo l'uso.

**Armatura di Lancillotto** = Ogni volta che dovete pescare 1 carta Nera, prendetene 2. Giocatene 1, e riponete l'altra sotto il mazzo delle carte Nere.

### Turno di Gioco

#### 1. Avanzamento del Male (1 scelta)

Pescate 1 carta Nera e giocatela;

- Aggiungete 1 Macchina d'Assedio a Camelot;
- Perdete 1 punto Vita.

#### 2. Azione Eroica (1 scelta)

Muovete verso una nuova "Quest";

- Effettuate un'Azione Eroica in una "Quest";
- Giocate una carta Bianca Speciale;
- Scartate 3 carte identiche per 1 punto Vita;
- Accusate 1 Cavaliere (se Macchine Assedio o Spade  $\geq$  6).

- Se lo si desidera, è possibile effettuare una seconda Azione Eroica pagando 1 punto Vita.
- Se volete, potete giocare il vostro Potere Speciale.

#### I Cavalieri perdono se:

12 Macchine d'Assedio circondano Camelot;

- 7 Spade Nere sono sulla Tavola Rotonda;
- Tutti i Cavalieri sono morti (eccetto il Traditore).

**I Cavalieri vincono se** ci sono 12 o più spade sulla Tavola, la cui maggioranza sia Bianca.

# SIR CARADOC

**Potere Speciale** = Una volta per turno, potete spendere 1 punto Vita per pescare 2 carte Bianche.

**Excalibur** = Aggiungete +1 a qualunque combattimento partecipate. Scartate Excalibur per contrastare 1 qualsiasi carta Nera appena pescata.

**Santo Graal** = Qualunque Cavaliere morente che beva dal Graal recupera 4 punti Vita. Scartare dopo l'uso.

**Armatura di Lancillotto** = Ogni volta che dovete pescare 1 carta Nera, prendetene 2. Giocatene 1, e riponete l'altra sotto il mazzo delle carte Nere.

## Turno di Gioco

### 1. Avanzamento del Male (1 scelta)

Pescate 1 carta Nera e giocatela;

- Aggiungete 1 Macchina d'Assedio a Camelot;
- Perdete 1 punto Vita.

### 2. Azione Eroica (1 scelta)

Muovete verso una nuova "Quest";

- Effettuate un'Azione Eroica in una "Quest";
- Giocate una carta Bianca Speciale;
- Scartate 3 carte identiche per 1 punto Vita;
- Accusate 1 Cavaliere (se Macchine Assedio o Spade  $\geq 6$ ).

- Se lo si desidera, è possibile effettuare una seconda Azione Eroica pagando 1 punto Vita.
- Se volete, potete giocare il vostro Potere Speciale.

### I Cavalieri perdono se:

12 Macchine d'Assedio circondano Camelot;

- 7 Spade Nere sono sulla Tavola Rotonda;
- Tutti i Cavalieri sono morti (eccetto il Traditore).

**I Cavalieri vincono se** ci sono 12 o più spade sulla Tavola, la cui maggioranza sia Bianca.

# SIR BORS

**Potere Speciale** = Ogni volta che le carte Bianche sono distribuite, potete partecipare, anche se non siete presenti nella Quest o nel luogo dove avviene la distribuzione.

**Excalibur** = Aggiungete +1 a qualunque combattimento partecipate. Scartate Excalibur per contrastare 1 qualsiasi carta Nera appena pescata.

**Santo Graal** = Qualunque Cavaliere morente che beva dal Graal recupera 4 punti Vita. Scartare dopo l'uso.

**Armatura di Lancillotto** = Ogni volta che dovete pescare 1 carta Nera, prendetene 2. Giocatene 1, e riponete l'altra sotto il mazzo delle carte Nere.

## Turno di Gioco

### 1. Avanzamento del Male (1 scelta)

Pescate 1 carta Nera e giocatela;

- Aggiungete 1 Macchina d'Assedio a Camelot;
- Perdete 1 punto Vita.

### 2. Azione Eroica (1 scelta)

Muovete verso una nuova "Quest";

- Effettuate un'Azione Eroica in una "Quest";
- Giocate una carta Bianca Speciale;
- Scartate 3 carte identiche per 1 punto Vita;
- Accusate 1 Cavaliere (se Macchine Assedio o Spade  $\geq 6$ ).

- Se lo si desidera, è possibile effettuare una seconda Azione Eroica pagando 1 punto Vita.
- Se volete, potete giocare il vostro Potere Speciale.

### I Cavalieri perdono se:

12 Macchine d'Assedio circondano Camelot;

- 7 Spade Nere sono sulla Tavola Rotonda;
- Tutti i Cavalieri sono morti (eccetto il Traditore).

**I Cavalieri vincono se** ci sono 12 o più spade sulla Tavola, la cui maggioranza sia Bianca.

# SIR BEDIVERE

**Potere Speciale** = Durante il tuo turno potete scartare una Carta Bianca e pescarne una nuova.

**Excalibur** = Aggiungete +1 a qualunque combattimento partecipate. Scartate Excalibur per contrastare 1 qualsiasi carta Nera appena pescata.

**Santo Graal** = Qualunque Cavaliere morente che beva dal Graal recupera 4 punti Vita. Scartare dopo l'uso.

**Armatura di Lancillotto** = Ogni volta che dovete pescare 1 carta Nera, prendetene 2. Giocatene 1, e riponete l'altra sotto il mazzo delle carte Nere.

## Turno di Gioco

### 1. Avanzamento del Male (1 scelta)

Pescate 1 carta Nera e giocatela;

- Aggiungete 1 Macchina d'Assedio a Camelot;
- Perdete 1 punto Vita.

### 2. Azione Eroica (1 scelta)

Muovete verso una nuova "Quest";

- Effettuate un'Azione Eroica in una "Quest";
- Giocate una carta Bianca Speciale;
- Scartate 3 carte identiche per 1 punto Vita;
- Accusate 1 Cavaliere (se Macchine Assedio o Spade  $\geq 6$ ).

- Se lo si desidera, è possibile effettuare una seconda Azione Eroica pagando 1 punto Vita.
- Se volete, potete giocare il vostro Potere Speciale.

### I Cavalieri perdono se:

12 Macchine d'Assedio circondano Camelot;

- 7 Spade Nere sono sulla Tavola Rotonda;
- Tutti i Cavalieri sono morti (eccetto il Traditore).

**I Cavalieri vincono se** ci sono 12 o più spade sulla Tavola, la cui maggioranza sia Bianca.

# SIR LAMORAK

**Potere Speciale** = Ogni volta che state per perdere 1 punto Vita, potete invece scegliere di scartare 2 carte Bianche.

**Excalibur** = Aggiungete +1 a qualunque combattimento partecipiate. Scartate Excalibur per contrastare 1 qualsiasi carta Nera appena pescata.

**Santo Graal** = Qualunque Cavaliere morente che beva dal Graal recupera 4 punti Vita. Scartare dopo l'uso.

**Armatura di Lancillotto** = Ogni volta che dovete pescare 1 carta Nera, prendetene 2. Giocatene 1, e riponete l'altra sotto il mazzo delle carte Nere.

## Turno di Gioco

### 1. Avanzamento del Male (1 scelta)

Pescate 1 carta Nera e giocatela;

- Aggiungete 1 Macchina d'Assedio a Camelot;
- Perdete 1 punto Vita.

### 2. Azione Eroica (1 scelta)

Muovete verso una nuova "Quest";

- Effettuate un'Azione Eroica in una "Quest";
- Giocate una carta Bianca Speciale;
- Scartate 3 carte identiche per 1 punto Vita;
- Accusate 1 Cavaliere (se Macchine Assedio o Spade  $\geq 6$ ).

- Se lo si desidera, è possibile effettuare una seconda Azione Eroica pagando 1 punto Vita.
- Se volete, potete giocare il vostro Potere Speciale.

### I Cavalieri perdono se:

12 Macchine d'Assedio circondano Camelot;

- 7 Spade Nere sono sulla Tavola Rotonda;
- Tutti i Cavalieri sono morti (eccetto il Traditore).

**I Cavalieri vincono se** ci sono 12 o più spade sulla Tavola, la cui maggioranza sia Bianca.

# SIR OWAIN

**Potere Speciale** = Quando combattete contro una Macchina d'Assedio, tirate il dado a 8 facce prima di giocare le vostre carte.

**Excalibur** = Aggiungete +1 a qualunque combattimento partecipate. Scartate Excalibur per contrastare 1 qualsiasi carta Nera appena pescata.

**Santo Graal** = Qualunque Cavaliere morente che beva dal Graal recupera 4 punti Vita. Scartare dopo l'uso.

**Armatura di Lancillotto** = Ogni volta che dovete pescare 1 carta Nera, prendetene 2. Giocatene 1, e riponete l'altra sotto il mazzo delle carte Nere.

## Turno di Gioco

### 1. Avanzamento del Male (1 scelta)

Pescate 1 carta Nera e giocatela;

- Aggiungete 1 Macchina d'Assedio a Camelot;
- Perdete 1 punto Vita.

### 2. Azione Eroica (1 scelta)

Muovete verso una nuova "Quest";

- Effettuate un'Azione Eroica in una "Quest";
- Giocate una carta Bianca Speciale;
- Scartate 3 carte identiche per 1 punto Vita;
- Accusate 1 Cavaliere (se Macchine Assedio o Spade  $\geq 6$ ).

- Se lo si desidera, è possibile effettuare una seconda Azione Eroica pagando 1 punto Vita.
- Se volete, potete giocare il vostro Potere Speciale.

### I Cavalieri perdono se:

12 Macchine d'Assedio circondano Camelot;

- 7 Spade Nere sono sulla Tavola Rotonda;
- Tutti i Cavalieri sono morti (eccetto il Traditore).

**I Cavalieri vincono se** ci sono 12 o più spade sulla Tavola, la cui maggioranza sia Bianca.

# SIR GERALIN

**Potere Speciale** = Durante l'Avanzamento del Male, potete scartare 2 carte Bianche invece che effettuare un'Azione Malvagia.

**Excalibur** = Aggiungete +1 a qualunque combattimento partecipate. Scartate Excalibur per contrastare 1 qualsiasi carta Nera appena pescata.

**Santo Graal** = Qualunque Cavaliere morente che beva dal Graal recupera 4 punti Vita. Scartare dopo l'uso.

**Armatura di Lancillotto** = Ogni volta che dovete pescare 1 carta Nera, prendetene 2. Giocatene 1, e riponete l'altra sotto il mazzo delle carte Nere.

## Turno di Gioco

### 1. Avanzamento del Male (1 scelta)

Pescate 1 carta Nera e giocatela;

- Aggiungete 1 Macchina d'Assedio a Camelot;
- Perdete 1 punto Vita.

### 2. Azione Eroica (1 scelta)

Muovete verso una nuova "Quest";

- Effettuate un'Azione Eroica in una "Quest";
- Giocate una carta Bianca Speciale;
- Scartate 3 carte identiche per 1 punto Vita;
- Accusate 1 Cavaliere (se Macchine Assedio o Spade  $\geq 6$ ).

- Se lo si desidera, è possibile effettuare una seconda Azione Eroica pagando 1 punto Vita.
- Se volete, potete giocare il vostro Potere Speciale.

### I Cavalieri perdono se:

12 Macchine d'Assedio circondano Camelot;

- 7 Spade Nere sono sulla Tavola Rotonda;
- Tutti i Cavalieri sono morti (eccetto il Traditore).

**I Cavalieri vincono se** ci sono 12 o più spade sulla Tavola, la cui maggioranza sia Bianca.

# TRADITORE

## Rivelati

Rivelarsi come il Traditore: Girate la vostra carta Loyalty.

- Il Cavaliere che vi ha accusato aggiunge una Spada Bianca sulla Tavola Rotonda.

Da adesso giocherete stando nell'Ombra, fuori dalla portata degli altri Cavalieri.

- Rimuovete la vostra miniatura dal tabellone e piazzatela qui sopra.
- Rimuovete il vostro dado Vita.
- Scartate tutte le vostre carte Bianche.
- Se possedete Excalibur o il Santo Graal, rimuoveteli dal Gioco.

**Armatura di Lancillotto** = Ogni volta che dovete pescare 1 carta Nera, prendetene 2. Giocatene 1 e riponete l'altra sotto il mazzo delle carte Nere.

## Turno di Gioco

### 1. Provocare i Cavalieri

Prendete, a caso, una carta Bianca dalla mano di un Cavaliere di vostra scelta. Quindi scartatela.

### 2. Favorire la diffusione del male (1 scelta)

Aggiungete 1 Macchina d'Assedio a Camelot

- pescate & giocate la carta Nera in cima al mazzo.

## Vittoria

Risultate vincitore nel momento in cui 12 Macchine d'Assedio circondano Camelot

- ci sono 7 spade Nere sulla Tavola Rotonda
- tutti gli altri Cavalieri sono morti.

In ogni caso, il gioco termina qualora ci siano 12 o + Spade sulla Tavola Rotonda: se almeno la metà di queste sono Nere, avete Vinto!