

## LORD CARDS / Карты Лордов



**d'ARC (1):** Играется на неженатую женщину. Она более не может выйти за муж.

- Пожет перемещаться на 3 локации (вместо 2<sub>ух</sub>).
- Получает +1 Боевой кубик.
- Она получает +1 SP в битве (как и другие женщины с титулом ).



**CARDINAL (3):** Играется на Епископа (Bishop) в любой момент, для присвоения титула Кардинала (Cardinal), без статуса "Отлучен от церкви" (Excommunicated). Если в игре есть Папа (Pope), он может отказать в получении титула Кардинала (Cardinal). В таком случае игрок сохраняет карточку Кардинала (Cardinal).

## DISASTER CARDS / Карты бедствий



**HEAVY RAIN (Проливной Дождь)(4):**

- Влияет на случайную Епархию (D6). При результате 6 сбрасывается.
- В этой епархии запрещены перемещения.
- В этой епархии запрещены битвы.
- Отменяется картой "Хорошая погода" (GOOD WEATHER).
- Карта "Богатый урожай" (BOUNTIFUL HARVEST) не может быть сыграна на эту Епархию



**FAMINE (Голод) (4):**

- Влияет на случайную Епархию (D6). При результате 6 сбрасывается.
- Мельницы в Епархии не приносят доход.
- Отменяется картой "Богатый урожай" (BOUNTIFUL HARVEST)
- Карта "Хорошая Погода" (GOOD WEATHER) не может быть сыграна на эту Епархию
- Позволяет играть карту "Восстание" (UPRISING) на любую деревню в этой Епархии



**PLAGUE (Чума) (2):**

- Влияет на случайную Епархию (D6). При результате 6 сбрасывается.
- Все деревни в епархии подвергаются воздействию
- Каждый Лорд в этой епархии бросает D6. При результате 1, 2 и 3 Лорд немедленно умирает.
- Все Армии в каждой Деревне Епархии теряют половину своей численности, округляя вниз.
- Любой Лорд входящий в Епархию совершает бросок кубика, для определения выжил ли он.
- Все Армии входящие в Епархию теряют половину своей численности, округляя вниз
- Новые Лорды и Армии созданные в Епархии не подвержены эффектам чумы.

## FORTUNE CARDS / Карты Судьбы



**BOUNTIFUL HARVEST (Богатый Урожай)(5):**

- Может отменить карту "Голод" (FAMINE)
- Играется на Епархию. КАЖДАЯ мельница в епархии приносит +1 Динар.



**GOOD WEATHER (Хорошая погода) (5):**

- Может отменить карту "Проливной дождь" (HEAVY RAIN )
- Играется на Епархию. КАЖДАЯ мельница в епархии приносит +1 Динар



### TAXES (Налоги) (5):

- Может быть сыграна феодалным Лордом на его феодалный удел. Получите + 2 динара за каждую Деревню в уделе, даже если ее контролирует другой игрок.
- Может быть разыграна Королем на любой неконтролируемый феодалный удел. Получите + 2 динара за каждую Деревню в уделе, даже если ее контролирует другой игрок.
- Может быть сыграна Епископом (BISHOP) на его Епархию. Получите весь доход с мельниц в этой Епархии вместо игров контролирующих их.
- Может быть сыграна Кардиналом (CARDINAL) на любую контролируемую Епархию. Получите весь доход с мельниц в этой Епархии вместо игров контролирующих их.
- Может быть сыграна Папой (POPE) на все Епархии. Получите весь доход с мельниц в этой Епархии вместо игров контролирующих их.
- Позволяет играть карту "Восстание" (UPRISING) на любую деревню в этой Епархии или феодалном уделе



### UPRISING (Восстание) (4):

- Может быть сыграна на деревню обложенную Налогами (TAXED).
- Может быть сыграна на деревню в Епархии подверженную "Голоду" (FAMINE).
- Нельзя разыграть карту "Восстание" (UPRISING) если вы инициировали событие приведшее к нему.
- Армию в деревне немедленно атакуют одним Боевым Кубиком с +1 дополнительным попаданием.
- Множество "Восстаний" (UPRISINGS) может быть разграно в ход на одну и ту же деревню.
- Если ВСЕ армии в деревне убиты, то все Лорды в деревне погибают, мельницы сгорают, а Крепости разрушаются. Укрепленные города не разрушаются во время "Восстания" (UPRISINGS).
- Епископы (Bishops) и Кардиналы (Cardinals) могут попробовать остановить "Восстание" (UPRISING)
- Епископ (BISHOPS) может попробовать остановить "Восстание" (UPRISING), бросьте D6 . На результат 1-4, "Восстание" (UPRISING) отменяется. На 5-6 епископ убит и происходит "Восстание"
- Кардинал (CARDINALS) может попробовать остановить "Восстание" уплатив 3 Динара, затем бросьте D6 . На результат 1-4, "Восстание" (UPRISING) отменяется. На 5-6, "Восстание" (UPRISING) происходит .
- Кардинал (CARDINALS) может попробовать остановить "Восстание" (UPRISING) как Епископ (Bishop) не уплачивая 3 Динара.



### SECRET PASSAGE (Тайный проход) (3):

- Может быть разыграна во время движения для выхода из осажденной Крепости или Укрепленного города в соседнюю Деревню . Это первое из двух дозволенных Лорду Движений.
- Может быть разыграна для совершения Армией ОДНОГО движения в Епархии с Проливным Дождем.
- Может быть использована во время движения для прохода через деревню занятую другим игроком без его разрешения или использования Кавалькады.
- Может быть сыграна для продвижения выхода из деревни по той же дороге, которая была использована другим игроком для въезда в нее, без его разрешения.
- Может быть разыграна в Битве против Крепости или Укрепленного Города для отмены всех штрафов за штурм.
- Может быть разыграна в любое время против карты "Убийства" (ASSASSINATION) до броска кубиков.
- Может быть разыграна в любое время на плененного (CAPTIVES) для побега, без выплаты "выкупа".



### ASSASSINATION (Убийство) (1):

- Играется против Лорда в любое время
- Лорд бросает d6. При результате 1, 2 и 3 он убит.
- Игрок играющий карту "Убийство" (ASSASSINATION) выбирает, кто из его лордов является спонсором убийства. Положите маркер "Убийца" на этого лорда, даже если покушение провалилось..



### JUSTICE (Правосудие)(1):

- Играется в любое время на Лорда с маркером "Убийца". Лорд убит.
- Король (KING), Королева (QUEEN), Наследный принц (CROWN PRINCE) и Папа (POPE) иммунны к карте "Правосудие" (JUSTICE) .



### AMBUSH (Засада) (1):

- Играется на одного из ВАШИХ Лордов участвующих в битве. Вы немедленно Плените (CAPTURE) вражеского лорда участвующего в битве.