

Henry Plantagenet, Roi Henry VI

Commence En Jeu au Tour 1.
Utilisez le Bloc Henry VI

Reste En Jeu jusqu'à élimination

Reine Margaret d'Anjou

Utilisez le Bloc Margaret. Une fois par tour, le joueur Lancaster peut retourner cette carte face cachée pour obtenir +1 OP pour l'Impulsion en cours. Si la carte Reine Margaret est face visible à la fin du Tour, Le joueur Lancaster peut garder jusqu'à 2 cartes entre chaque Tour. Ne peut être jouée comme Événement que si Henry VI est En Jeu.

Retirez du jeu le Bloc et la carte Margaret si Henry VI et le joueur Lancaster ont tous deux été éliminés

Black Jack and the Deepen Wood

A jouer avant une étape de Post-Combat.
Retirez *tous* les Nobles & Héritiers Lancaster (fond rose) d'une bataille avant tout test d'Élimination. N'effectuez aucun test d'Élimination pour ces Blocs.

Puis choisissez entre :

- Placer chacun d'eux dans l'un de ses Home Estates à force minimum.
- Tous les placer dans une case d'Exil.

Retirez cette carte après l'avoir jouée

Edward, Prince de Galles

Peut entrer en jeu au Tour 3 ou après.
Utilisez le Bloc Lancaster.

Vous pouvez conserver jusqu'à 1 carte entre chaque Tour (non cumulatif avec d'autres cartes d'Héritier)

Reste En Jeu jusqu'à élimination

Henry Holland, Duc d'Exeter

Peut entrer en jeu au Tour 1 ou après.
Utilisez le Bloc Exeter.

Reste En Jeu jusqu'à élimination

Pierre de Breze, Sénéchal de Normandie

Jouable uniquement si la Reine Margaret est En Jeu. Déployez six Pas de Force entre n'importe quels Nobles se trouvant dans le même Shire que Henry VI, Margaret, et/ou Edward Prince de Galles (Bloc Lancaster)

Retirez cette carte après l'avoir jouée

La Reine Margaret proclame un "Jour d'Amour"

Jouable uniquement si la Reine Margaret est En Jeu en Angleterre. Aucun dé de combat ne sera lancé durant cette Impulsion.

Tous les attaquants doivent retraiter dans l'ordre d'Engagement.

Les joueur Lancaster gagne +1 sur la Piste de Soutien.

Retirez cette carte après l'Etape de Combat en cours

Richard, Duc de York

Commence En Jeu au Tour 1.
Utilisez le Bloc York.

Vous pouvez conserver jusqu'à 1 carte entre chaque Tour (non cumulatif avec d'autres cartes d'Héritier)

Reste En Jeu jusqu'à élimination

George, Duc de Clarence

Peut entrer en jeu au Tour 4 ou après.
Utilisez le Bloc Clarence.

Peut encore être influencé s'il est Héritier Junior.

Reste En Jeu jusqu'à élimination

Un hiver de mécontentement

Jouable uniquement si un Héritier York n'est pas Roi. Menez un Soulèvement dans n'importe quel Shire d'Angleterre, sauf en Irlande, à Calais, en Île de Man, ou à Londres.

Le joueur qui contrôle le Noble Répondant gagne +1 en Soutien Populaire.

Retirez cette carte après l'avoir jouée

Ce glorieux soleil de York

A jouer au début d'un Round de Combat avant de révéler les Blocs.
Jusqu'à la fin de la bataille, si les Blocs de March ou de Gloucester sont présents dans la Force Principale, tous les autres Nobles contrôlés par York qui se trouvent dans la bataille bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs jets de combat.

Retirez cette carte à la fin de la Bataille en cours

Rutland, Comte du Rutland

Peut entrer en jeu au Tour 3 ou après.
Utilisez le Bloc Rutland.

Vous pouvez conserver jusqu'à 1 carte entre chaque Tour (non cumulatif avec d'autres cartes d'Héritier)

Reste En Jeu jusqu'à élimination

Henry Tudor, Comte de Richmond

Peut entrer en jeu au Tour 5 ou après.
Utilisez le Bloc Richmond.

Vous pouvez conserver jusqu'à 1 carte entre chaque Tour (non cumulatif avec d'autres cartes d'Héritier)

Reste En Jeu jusqu'à élimination

Louis de Bruges, Seigneur de la Gruthuyse

Jouable uniquement si March est En Jeu.
Déployez six Pas de Force entre n'importe quels Nobles se trouvant dans le même Shire que les Blocs York ou March.

Retirez cette carte après l'avoir jouée

Edward, Comte de March

Peut entrer en jeu au Tour 2 ou après.
Utilisez le Bloc March.

Vous pouvez conserver jusqu'à 2 cartes entre chaque Tour (non cumulatif avec d'autres cartes d'Héritier)

Reste En Jeu jusqu'à élimination

Richard, Duc de Gloucester

Peut entrer en jeu au Tour 5 ou après.
Utilisez le Bloc Gloucester.

Vous pouvez conserver jusqu'à 1 carte entre chaque Tour (non cumulatif avec d'autres cartes d'Héritier)

Reste En Jeu jusqu'à élimination

Richard Neville, Comte de Salisbury

Commence En Jeu au Tour 1.
Utilisez le Bloc Salisbury.

Vous pouvez conserver jusqu'à 1 carte entre chaque Tour (non cumulatif avec d'autres cartes d'Héritier)

Reste En Jeu jusqu'à élimination

Richard Neville, Comte de Warwick

Commence En Jeu au Tour 1.
Utilisez le Bloc Warwick.

Vous pouvez conserver jusqu'à 2 cartes entre chaque Tour (non cumulatif avec d'autres cartes d'Héritier)

Reste En Jeu jusqu'à élimination

C'est un Warwick ! C'est un Warwick !

A jouer au début d'un Round de Combat avant de révéler les Blocs.
Jusqu'à la fin de la Bataille, si le Bloc Warwick est présent dans la Force Principale, tous les autres Nobles contrôlés par Warwick qui se trouvent dans la Bataille bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs jets de combat.

Retirez cette carte à la fin de la Bataille en cours

Edward Neville, Lord Abergavenny

Jouable uniquement si le Bloc Warwick est En Jeu.
Déployez six Pas de Force entre n'importe quels Nobles se trouvant dans le même Shire que des Héritiers de Warwick.

Retirez cette carte après l'avoir jouée

John Neville, Lord Montague

Peut entrer en jeu au Tour 1 ou après.
Utilisez le Bloc Montague.

Reste En Jeu jusqu'à élimination

Sir John Conyers

Menez une Révolte dans n'importe quel Shire d'Angleterre sauf en Irlande, à Calais, en Île de Man ou à Londres.

Le joueur qui contrôle le Noble Répondant gagne +1 en Soutien Populaire.

Retirez cette carte après l'avoir jouée

Le Faiseur de Roi

Jetez un dé et ajoutez 4 à son résultat. Prenez dans votre Unclaimed Pool une combinaison de marqueurs de Points d'Influence totalisant ce score, et ajoutez les à votre stock.

Vous pouvez alors placer un nombre quelconque de Points d'Influence de votre stock sur la case d'un Noble du Parlement.

Retirez cette carte après l'avoir jouée

William Neville, Lord Fauconberg

Peut entrer en jeu au Tour 1 ou après.
Utilisez le Bloc Fauconberg.

Vous pouvez conserver jusqu'à 1 carte entre chaque Tour (non cumulatif avec d'autres cartes d'Héritier)

Reste En Jeu jusqu'à élimination

Humphrey Stafford, Duc de Buckingham

Commence au Tour 1.
Utilisez le Bloc Buckingham.

Vous pouvez conserver jusqu'à 2 cartes entre chaque Tour (non cumulatif avec d'autres cartes d'Héritier)

Reste En Jeu jusqu'à élimination

Rebellion de Buckingham

Menez une Révolte dans n'importe quel Shire d'Angleterre sauf en Irlande, à Calais, en Île de Man ou à Londres.

Le joueur qui contrôle le Noble Répondant gagne +1 en Soutien Populaire.

Retirez cette carte après l'avoir jouée

Le sang-froid prévaut

A jouer au début d'un Round de Combat avant que les Blocs ne soient révélés. L'Engagement prend immédiatement fin, et l'attaquant doit retraire s'il existe un chemin de retraite valide.

Retirez cette carte après l'avoir jouée

Humphrey Stafford, Lord Southwick

Peut entrer en jeu au Tour 3 ou après.
Utilisez le Bloc Southwick.

Reste En Jeu jusqu'à élimination

John Stafford, Comte de Wiltshire

Peut entrer en jeu au Tour 2 ou après.
Utilisez le Bloc Wiltshire.

Vous pouvez conserver jusqu'à 1 carte entre chaque Tour (non cumulatif avec d'autres cartes d'Héritier)

Reste En Jeu jusqu'à élimination

Sir Reginald de Bray

Jouable uniquement si les Blocs Buckingham ou Stafford sont En Jeu en Angleterre. Déployez six Pas de Force entre n'importe quels Nobles se trouvant dans le Shire que Buckingham ou Stafford.

Retirez cette carte après l'avoir jouée

Catherine et Anne

Prenez jusqu'à 10 points d'Influence dans votre Unclaimed Pool. Placez en la moitié (arrondie à l'entier inférieur) sur la case de Parlement d'Oxford, et le reste sur la case de Parlement de Shrewsbury.

Retirez cette carte après l'avoir jouée

Henry Stafford, Duc de Buckingham et Comte de Stafford

Peut entrer en jeu au Tour 3 ou après.
Utilisez le Bloc Stafford.

Vous pouvez conserver jusqu'à 1 carte entre chaque Tour (non cumulatif avec d'autres cartes d'Héritier)

Reste En Jeu jusqu'à élimination

John, Lord Clinton

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+1 dé vert dans un Combat en Ligne (touche sur 6 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

John, Lord de la Zouch

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+2 dés verts dans un Combat en Ligne (touche sur 6 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

John, Lord Dynham

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+1 dé vert dans un Combat en Ligne (touche sur 6 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée

Déplacer un Héritier ami et ses Blocs rattachés dans une case d'Exil disponible (sans dépenser d'OP)

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Ralph, Lord Greystoke

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+1 dé vert dans un Combat en Ligne (touche sur 6 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Richard, Lord de la Warr

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+1 dé vert dans un Combat en Ligne (touche sur 6 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Sir Hugh Fitzhugh

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+1 dé vert dans un Combat en Ligne (touche sur 6 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Walter, Lord Devereaux

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+2 dés verts dans un Combat en Ligne (touche sur 6 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée

Ajouter +1 au Commandement d'un Noble pour le reste de l'Impulsion ou de la Bataille

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

William, Lord Berkeley

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+1 dé vert dans un Combat en Ligne (touche sur 6 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter deux Influences Alliées

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

John, Lord Sutton

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu,
et choisissez entre :

+1 dé bleu dans un Combat en Ligne
(touche sur 5 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Activer un Noble Non Déclaré

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

John, Lord Wenlock

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.
Défaussez la quand elle est En Jeu,
et choisissez entre :

+1 dé bleu dans un Combat en Ligne
(touche sur 5 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée

Ajouter +1 au Commandement d'un Noble
pour le reste de l'Impulsion ou de la Bataille

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Richard, Lord Welles

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu,
et choisissez entre :

+1 dé vert dans un Combat en Ligne
(touche sur 6 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée

Ajouter +1 au Commandement d'un Noble
pour le reste de l'Impulsion ou de la Bataille

Mener une Révolte dans n'importe quel Shire
sauf à Londres, à Calais ou en Irlande

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Merchants of the Staple

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.

Tant qu'elle est En Jeu, Calais est considérée
comme étant loyale à votre Maison.

Défaussez cette carte pour ajouter
2 Influences Alliées

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Robert, Lord Hungerford

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.
Défaussez la quand elle est En Jeu,
et choisissez entre :

+1 dé bleu dans un Combat en Ligne
(touche sur 5 ou plus)

Ajouter une Influence Alliée

Activer 1 Noble Non Déclaré

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Sir Hugh Courtenay de Boconnoc

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.
Défaussez cette carte quand elle est En Jeu,
et choisissez entre :

+2 dés verts dans un Combat en Ligne
(touche sur 6 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée

Mener un Raid Pirate dans un Shire côtier sauf
à Londres, Calais ou en Irlande

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Richard, Lord Beauchamp

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.
Défaussez cette carte quand elle est En Jeu,
et choisissez entre :

+1 dé vert dans un Combat en Ligne
(touche sur 6 ou plus)

Ajouter une Influence Alliée

Activer 1 Noble Non Déclaré

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Sir Richard Ratcliffe

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.
Défaussez cette carte quand elle est En Jeu,
et choisissez entre :

+1 dé vert dans un Combat en Ligne
(touche sur 6 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée; plus une autre si
vous contrôlez Catesby (Allié) et/ou plus
une autre si contrôlez Lovel (Noble).
Vous pouvez influencer un ou plusieurs
Nobles de cette manière.

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Sir Robert Ogle

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu,
et choisissez entre :

+1 dé bleu dans un Combat en Ligne
(touche sur 5 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Sir William Catesby

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.
Défaussez cette carte quand elle est En Jeu,
et choisissez entre :

+1 dé vert dans un Combat en Ligne
(touche sur 6 ou plus)

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée; plus une autre si
vous contrôlez Ratcliffe (Allié) et/ou plus
une autre si contrôlez Lovel (Noble).
Vous pouvez influencer un ou plusieurs
Nobles de cette manière.

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Archevêque de Canterbury

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

Tirer une carte et l'ajouter dans votre main.

Prendre jusqu'à 2 marqueurs de 1 point d'Influence dans votre Unclaimed Pool. Placez les sur une ou deux cases du Parlement.

+2 Votes ou +2 IP

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Archevêque de York

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

Tirer une carte et l'ajouter dans votre main.

Prendre jusqu'à 2 marqueurs de 1 point d'Influence dans votre Unclaimed Pool. Placez les sur une ou deux cases du Parlement.

+2 Votes ou +2 IP

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Francesco dei Coppini Evêque de Terni et Légat Papal

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.

Tant qu'elle est En Jeu, gagnez +1 IP lors de chaque Phase d'Influence.

Défaussez cette carte quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

Tirer une carte et l'ajouter dans votre main.

Prendre jusqu'à 2 marqueurs de 1 point d'Influence dans votre Unclaimed Pool. Placez les sur une ou deux cases du Parlement.

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

John, Lord Stourton

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.

Défaussez la quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+1 dé rouge dans un Combat en Ligne (touche sur 4 ou plus)

+2 Votes ou +2 IP

Répondre à un Raid, une Révolte ou à une Assignation à la place d'un Noble ou un Officier

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Ranulph, Lord Dacre

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.

Défaussez la quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+1 dé bleu dans un Combat en Ligne (touche sur 5 ou plus)

+1 dé blue supplémentaire si cela se produit dans les North Marches.

Ajouter deux Influences Alliées

Pendant une Etape d'Action, si le Bloc Warden n'est pas contrôlé, prenez en le contrôle et rattachez le à pleine puissance à un Noble se trouvant au Cumberland, au Northumberland, ou à Durham.

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Sir Andrew Trollope

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.

Défaussez la quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+1 dé rouge dans un Combat en Ligne (touche sur 4 ou plus)

Ajouter deux Influences Alliées

Pendant une Etape d'Action, si le Bloc Captain n'est pas contrôlé, prenez en le contrôle et rattachez le à pleine puissance à un Noble se trouvant à Calais, dans le Kent, ou à Londres.

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Sir Rhys ap Thomas

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.

Défaussez la quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+1 dé bleu dans un Combat en Ligne (touche sur 5 ou plus)

+1 dé bleu supplémentaire si cela se produit en Wales.

Ajouter deux Influences Alliées

Pendant une Etape d'Action, si le Bloc Welsh n'est pas contrôlé, prenez en le contrôle et rattachez le à pleine puissance à un Noble se trouvant en Wales.

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Thomas, Lord Scales

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.

Défaussez la quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+1 dé rouge dans un Combat en Ligne (touche sur 4 ou plus)

+1 dé bleu supplémentaire si cela se produit en Wales.

Ajouter deux Influences Alliées

Ajouter +1 au Commandement d'un Noble jusqu'à la fin de l'Impulsion ou de la Bataille.

Si en défense à Londres, ajouter +1 à tous les jets de dés de la garnison.

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

William, Lord Bonville

Gagnez 1 OP quand cette carte est mise En Jeu.

Défaussez la quand elle est En Jeu, et choisissez entre :

+1 dé bleu dans un Combat en Ligne (touche sur 5 ou plus).

+1 dé bleu supplémentaire si Devon se trouve dans la force ennemie, et chaque hit infligé par ces dés sont directement appliqués à Devon.

+1 Vote ou +1 IP

Ajouter une Influence Alliée

Reste En Jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée

Appel aux armes

Recrutez 1 Pas dans chaque Shire contrôlé contenant un Noble. Chacun de ces Pas peuvent être attribués à n'importe quel Noble présent dans le Shire qui n'est pas à pleine puissance.

Toutes les bonnes volontés d'Angleterre

Recrutez 1 Pas dans chaque Shire contrôlé contenant un Noble.
Ces Pas peuvent être alloués dans chacun de ces Shire à n'importe quel Noble qui n'est pas à pleine puissance.

Raid Français

Menez un Raid Français dans un Shire côtier le long du Channel sauf à Londres ou à Calais.
Les raiders français jettent 3 dés bleus.

Le joueur qui contrôle le Noble Répondant gagne +1 en Soutien Populaire.

Raid Français

Menez un Raid Français dans un Shire côtier le long du Channel sauf à Londres ou à Calais.
Les raiders français jettent 3 dés bleus.

Le joueur qui contrôle le Noble Répondant gagne +1 en Soutien Populaire.

Raid Français

Menez un Raid Français dans un Shire côtier le long du Channel sauf à Londres ou à Calais.
Les raiders français jettent 3 dés bleus.

Le joueur qui contrôle le Noble Répondant gagne +1 en Soutien Populaire.

Rebellion de Jack Cade

Menez une Révolte dans n'importe quel Shire d'Angleterre sauf en Irlande, à Calais ou en Île de Man.

Le joueur qui contrôle le Noble Répondant gagne +1 en Soutien Populaire.

Pénurie de main d'oeuvre

Plus aucun joueur ne peut recruter de Pas de Force jusqu'à la fin de cette Phase d'Opérations.

Reste En Jeu jusqu'à la fin de la Phase d'Opérations en cours

Pénurie de main d'oeuvre

Plus aucun joueur ne peut recruter de Pas de Force jusqu'à la fin de cette Phase d'Opérations.

Reste En Jeu jusqu'à la fin de la Phase d'Opérations en cours

Raid Pirate

Menez un Raid Pirate dans un Shire côtier sauf à Londres, en Irlande ou à Calais.
Les raiders pirates jettent 2 dés verts.

Le joueur qui contrôle le Noble Répondant gagne +1 en Soutien Populaire.

Robin de Redesdale

Menez une Révolte dans n'importe quel Shire d'Angleterre sauf en Irlande, à Calais, en Île de Man ou à Londres.

Le joueur qui contrôle le Noble Répondant gagne +1 en Soutien Populaire.

Robyn de Holderness

Menez une Révolte dans n'importe quel Shire d'Angleterre sauf en Irlande, à Calais, en Île de Man ou à Londres.

Le joueur qui contrôle le Noble Répondant gagne +1 en Soutien Populaire.

Raid Ecosais

Menez un Raid Ecosais au Cumberland ou au Northumberland.

Les raiders écosais jettent 2 dés bleus.

Le joueur qui contrôle le Noble Répondant gagne +1 en Soutien Populaire.

Changement d'opinion

Choisissez une action :

Déplacez un Noble ami En Jeu dans votre Pool de Nobles Non Déclarés; ou bien

Déplacez l'un de vos Nobles Non déclarés dans l'un de ses Shires d'Origine à pleine puissance

Conspiration révélée

Choisissez un Bloc ennemi qui est En Jeu.

Si ce n'est pas un Héritier, ce Bloc perd 2 Pas.

Les Héritiers ne sont pas affectés par cette carte.

Les Blocs arborant une armoirie de Maison qui se retrouvent avec moins d'1 Pas de Force deviennent Non Déclarés; les autres deviennent Inactifs.

Désertions

Sélectionnez un Shire contenant un ou plusieurs Blocs ennemis, et jetez un dé :

1 - 3 = L'ennemi perd 1 Pas

4 - 5 = L'ennemi perd 2 Pas

6 = L'ennemi perd 3 Pas

Le joueur qui contrôle ces Blocs applique chaque Pas perdu un à un.

Les Blocs réduits en deçà de 1 Pas par une telle perte deviennent Non Déclarés et ne peuvent plus subir de perte supplémentaire.

Ignorez toute perte de Pas inapplicable.

Trouble parmi les Gentilshommes

Tous les joueurs se défaussent immédiatement de leurs cartes d'Alliés qui sont En Jeu.

Ceci ne déclenche aucune capacité de défausse de ces cartes.

Plans secrets

Tous les joueurs se défaussent immédiatement de leurs cartes d'Alliés qui sont En Jeu.

Ceci ne déclenche aucune capacité de défausse de ces cartes.

Démonstration de solidarité

Placez En Jeu un nombre quelconque de cartes Alliés qui sont dans votre main.

Grossir les rangs

Choisissez un Shire sous contrôle ami contenant un ou plusieurs Blocs, et jetez 1 dé :

1 - 3 = Gagnez 1 Pas

4 - 5 = Gagnez 2 Pas

6 = Gagnez 3 Pas

Vous sélectionnez les Blocs qui reçoivent les Pas, sans dépasser leur maximum.

Les Pas qui ne peuvent être attribués sont perdus.

Vote de confiance

Pour chaque Office tenu par des Nobles que vous contrôlez, ajoutez dans votre stock 1 IP depuis votre Unclaimed Pool.

Ajoutez 1 IP supplémentaire si votre Héritier est Roi et/ou un autre IP si l'un de vos Nobles est le Chancelier.

Féodalisme bâtard

Prenez un nombre quelconque d'Influence de votre stock, révélez le, et déplacez le dans votre Unclaimed Pool. Pour chaque point d'Influence ainsi déplacé, vous pouvez ajouter un Pas à l'un de vos Nobles qui ne se trouve pas dans une case d'Exil ou dans un Shire contesté.

Raid Ecosais

Menez un Raid Ecosais au Cumberland ou au Northumberland.

Les raiders écosais jettent 2 dés bleus.

Le joueur qui contrôle le Noble Répondant gagne +1 en Soutien Populaire.

Changement d'opinion

Choisissez une action :

Déplacez un Noble ami En Jeu dans votre Pool de Nobles Non Déclarés; ou bien

Déplacez l'un de vos Nobles Non déclarés dans l'un de ses Shires d'Origine à pleine puissance

Conspiration révélée

Choisissez un Bloc ennemi qui est En Jeu.

Si ce n'est pas un Héritier, ce Bloc perd 2 Pas.

Les Héritiers ne sont pas affectés par cette carte.

Les Blocs arborant une armoirie de Maison qui se retrouvent avec moins d'1 Pas de Force deviennent Non Déclarés; les autres deviennent Inactifs.

Désertions

Sélectionnez un Shire contenant un ou plusieurs Blocs ennemis, et jetez un dé :

1 - 3 = L'ennemi perd 1 Pas

4 - 5 = L'ennemi perd 2 Pas

6 = L'ennemi perd 3 Pas

Le joueur qui contrôle ces Blocs applique chaque Pas perdu un à un.

Les Blocs réduits en deçà de 1 Pas par une telle perte deviennent Non Déclarés et ne peuvent plus subir de perte supplémentaire.

Ignorez toute perte de Pas inapplicable.

Trouble parmi les Gentilshommes

Tous les joueurs se défaussent immédiatement de leurs cartes d'Alliés qui sont En Jeu.

Ceci ne déclenche aucune capacité de défausse de ces cartes.

Plans secrets

Tous les joueurs se défaussent immédiatement de leurs cartes d'Alliés qui sont En Jeu.

Ceci ne déclenche aucune capacité de défausse de ces cartes.

Démonstration de solidarité

Placez En Jeu un nombre quelconque de cartes Alliés qui sont dans votre main.

Grossir les rangs

Choisissez un Shire sous contrôle ami contenant un ou plusieurs Blocs, et jetez 1 dé :

1 - 3 = Gagnez 1 Pas

4 - 5 = Gagnez 2 Pas

6 = Gagnez 3 Pas

Vous sélectionnez les Blocs qui reçoivent les Pas, sans dépasser leur maximum.

Les Pas qui ne peuvent être attribués sont perdus.

Vote de confiance

Pour chaque Office tenu par des Nobles que vous contrôlez, ajoutez dans votre stock 1 IP depuis votre Unclaimed Pool.

Ajoutez 1 IP supplémentaire si votre Héritier est Roi et/ou un autre IP si l'un de vos Nobles est le Chancelier.

Féodalisme bâtard

Prenez un nombre quelconque d'Influence de votre stock, révélez le, et déplacez le dans votre Unclaimed Pool. Pour chaque point d'Influence ainsi déplacé, vous pouvez ajouter un Pas à l'un de vos Nobles qui ne se trouve pas dans une case d'Exil ou dans un Shire contesté.

Embassade

Jetez un dé :
1 = Devon; 2 = Norfolk;
3 - 4 = Kent; 5-6 = Durham

Le Roi doit se rendre dans le Shire désigné, ou user d'une Assignation pour y envoyer un autre Noble.

Après la résolution, gagnez 1 OP.
Les Blocs ennemis doivent quitter ce Shire et ne peuvent y entrer.

Aucun combat n'est permis dans ce Shire.

Défaussez cette carte après l'Etape de Combat

Epidémie

Tirez une carte pour désigner la localisation, et placez un marqueur Plague dans le Shire indiqué. Celui-ci et tous les Shire qui le bordent sont affectés.

Les Pas de perte sont égaux au SV du Shire affecté, et au SV-1 des Shires adjacents.
Après la résolution, gagnez 2 OP.

Epidémie

Tirez une carte pour désigner la localisation, et placez un marqueur Plague dans le Shire indiqué. Celui-ci et tous les Shire qui le bordent sont affectés.

Les Pas de perte sont égaux au SV du Shire affecté, et au SV-1 des Shires adjacents.
Après la résolution, gagnez 2 OP.

Epidémie

Tirez une carte pour désigner la localisation, et placez un marqueur Plague dans le Shire indiqué. Celui-ci et tous les Shire qui le bordent sont affectés.

Les Pas de perte sont égaux au SV du Shire affecté, et au SV-1 des Shires adjacents.
Après la résolution, gagnez 2 OP.

Routes mauvaises

A jouer lors d'une Phase d'Opérations.
Jusqu'à la fin de cette phase, toute pile qui traverse une limite terrestre paie 1 Point de Mouvement supplémentaire.

Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.
Reste En Jeu jusqu'à la fin de la Phase d'Opérations en cours

Le mauvais temps reporte l'attaque

A jouer au début d'un Engagement avant que les Blocs ne soient révélés.
Aucun combat ne se produit.
L'attaquant doit retraire s'il existe un chemin de retraite valide.

Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.

Le mauvais temps reporte l'attaque

A jouer au début d'un Engagement.
Aucun combat ne se produit.
L'attaquant doit retraire s'il existe un chemin de retraite valide.

Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.

Faux amis

Défaussez un Allié qui est En Jeu.
Aucune capacité de cet Allié n'est déclenchée.

Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.

Ralliement à l'étendard

A jouer au début d'un Round de Combat avant que les Blocs ne soient révélés.

Déplacez un de vos Nobles Non Déclarés dans votre Réserve de Combat à pleine puissance.

Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.

Mers tempêteuses

Jusqu'à la fin du Tour, aucun joueur ne peut effectuer une action de Mouvement Maritime.

Ceci n'annule pas un Mouvement Maritime qui aurait été accompli avant le jeu de cette carte, mais annule celui qui est en cours.

Dans ce cas, le joueur qui est en mouvement peut dépenser ses OP autrement.

Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.
Reste En Jeu jusqu'à la fin de la Phase d'Opérations actuelle

Retraite avant combat

A jouer au début d'un Engagement, avant que les Blocs ne soient révélés.
Vous pouvez faire retraire vos forces du Shire s'il existe un chemin de retraite valide.

Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.

L'Angleterre aux Anglais !

Retirez du jeu les Blocs Burgundian, Scots et French jusqu'à la fin du Tour.

**Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.
Reste En Jeu jusqu'à la fin de la Phase d'Opérations actuelle**

Echappés !

A jouer avant une étape d'Actions Post-Engagement.
Sélectionnez un Noble ami ou *tous* vos Héritiers avant d'effectuer les jets de dé sur la Table d'Elimination pour le combat en cours.
N'effectuez pas de jets pour ces Blocs; à la place, choisissez entre : a) Placer chaque Bloc sélectionné dans l'un de ses Home Estates à force minimale; ou b) Tous les placer dans une case d'Exil.

Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.

Commandement

Augmentez de +1 le facteur de Commandement d'un Leader ami jusqu'à la fin de son Impulsion en cours, ou jusqu'à la fin d'une Bataille dans un Shire.

**Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.
Défaussez cette carte à la fin de l'Impulsion / Bataille en cours.**

Desseins secrets

Prenez le contrôle d'un Allié qui est En Jeu, et placez le devant vous.

Les capacités de cet Allié ne peuvent pas être utilisées par l'ancien propriétaire.

Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.

Eviter la bataille

A jouer quand l'une de vos piles est interceptée.
Remplacez la immédiatement dans le Shire qu'elle a juste quitté (ceci n'est *pas* un mouvement de retraite).
La force interceptrice ne peut pas tenter d'intercepter ce mouvement.
La pile doit terminer son déplacement après ce recul.

Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.

Plan prudent

Cherchez une carte dans la défausse, et mettez la dans votre main.
Elle *s'ajoute* à la carte de remplacement reçue pour avoir joué une carte Surprise.

Rappel : Les cartes Maison sont retirées du jeu, pas défaussées.

Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.

Trahison

A jouer uniquement pendant un Engagement qui implique un Bloc que vous contrôlez. Choisissez au hasard un Noble ennemi, jetez 1 dé et appliquez les modificateurs applicables suivants (cumulatifs) :

- +1 si votre Héritier est présent
- +1 si le Bloc visé est de la couleur de votre Maison
- 1 si l'Héritier ennemi est présent
- 1 si le Bloc ciblé est de la couleur d'une Maison ennemie

Si le résultat est supérieur au Rang du Noble, prenez en le contrôle ainsi que ses Offices à leur puissance actuelle. Placez les dans votre Réserve. Les Héritiers et les Blocs non-Office rattachés ne sont pas affectés.

**Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.
Mélangez le paquet de cartes après l'avoir jouée.**

Noble vacillant

A jouer au début d'un Round de Combat avant que les Blocs ne soient révélés.
Choisissez un Bloc ennemi dans la Bataille. Si c'est un Héritier, Margaret ou Henry VI, rien ne se produit. Sinon, jetez 1 dé et si le résultat est supérieur à son Rang, ce Bloc et les Blocs Office éventuellement rattachés doivent retraire.
Les Blocs Office et les Nobles qui ne peuvent pas retraire deviennent Non Déclarés. Les Mercenaires deviennent automatiquement Inactifs s'ils sont sélectionnés.
Cf. 20.4.3 si un nouvel hôte est nécessaire pour un Bloc non Office.

Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.

Noble vacillant

A jouer au début d'un Round de Combat avant que les Blocs ne soient révélés.
Choisissez un Bloc ennemi dans la Bataille. Si c'est un Héritier, Margaret ou Henry VI, rien ne se produit. Sinon, jetez 1 dé et si le résultat est supérieur à son Rang, ce Bloc et les Blocs Office éventuellement rattachés doivent retraire.
Les Blocs Office et les Nobles qui ne peuvent pas retraire deviennent Non Déclarés. Les Mercenaires deviennent automatiquement Inactifs s'ils sont sélectionnés.
Cf. 20.4.3 si un nouvel hôte est nécessaire pour un Bloc non Office.

Tirez une carte de remplacement quand cet événement est joué.