

THE BASTARD

May never marry.



Ce seigneur ne peut
jamais se marier.

LE BÂTARD

THE UGLY

To marry, the Ugly needs
to pay 2 Deniers to the
other Family.



Ce seigneur doit payer
immédiatement 2 écus à
la famille du conjoint lors
de son mariage.

LE LAIDERON

THE BLESSED

The Blessed is not
affected by the Plague
(but his Troops are).



Ce seigneur n'est pas
affecté par la peste (il ne
jette pas le dé).
Mais les troupes qui
l'accompagnent le sont.

LE BÉNI

THE CURSED

For each Disaster card, roll a Battle Die in addition to the 1d6 (2.3). On a Battle Die ff result, the 1d6 roll is ignored and the disaster affects the Bishopric where the Cursed Lord is located.



A la phase de **Résolution des calamités**, jetez un dé de combat et **1D6 (2.3)** pour chaque calamité.

Si le résultat du dé de combat est **ff (2 dégâts)**, ignorez le dé 6 : la calamité affecte l'évêché où ce seigneur se trouve.

LE MAUDIT

THE UNLUCKY

The Bishopric the Unlucky
occupies cannot have a
Bountiful Harvest or Good
Weather card played on it.



Aucune carte *Bonnes récoltes* ou *Beau temps* ne peut-être jouée (et par aucun joueur) sur l'évêché où se trouve ce seigneur.

LE MALCHANCEUX

THE GOOD

The Good receives +1
Denier, if he occupies
a Bishopric's Principal
Village during the Income
Phase.



Ce seigneur perçoit +1 écu
s'il occupe un chef-lieu
d'évêché durant la
phase **Revenus**.

LE CHARISMATIQUE

THE EXTRAVAGANT

The Extravagant's Player
collects 2 Deniers less income
per Title granting VPs the
Extravagant Lord has (i.e., the
Pope, the King and Fief Titles).



Le joueur qui contrôle ce
seigneur perçoit lors de la
phase **Revenus** de chaque
tour **2 écus de moins** par
titre donnant 1 PV.

L'EXTRAVAGANT

THE TYRANT

The Tyrant extracts 2 extra Deniers from the Village he occupies during the Income Phase. Other Players may play an Uprising card on this Lord and his Troops at any time.



Ce seigneur taxe le village qu'il occupe et perçoit +2 écus durant la phase Revenus.

Les autres joueurs peuvent jouer une carte *Révolte* sur ce seigneur et ses troupes à n'importe quel moment.

LE TYRANNIQUE

THE AMBITIOUS

The Ambitious pays 2
Deniers less to purchase
any Fief Title or the
Cardinal Title.



Ce seigneur paye 2 écus de
moins un titre de Fief
ou celui de **Cardinal**.

L'AMBITIEUX

THE STORM



The Storm can
move and battle in a
Bishopric affected by
Heavy Rains (2.3.1).



Ce seigneur peut
se déplacer et
combattre dans les
évêchés où sévit un
mauvais temps (2.3.1).



LE TEMPÉTUEUX

THE SWIFT

The Swift may take 3
Moves (like d'ARC), if
moving only with Knights.



Ce seigneur peut se déplacer de
3 étapes (comme d'ARC) seul,
avec d'autres seigneurs et/ou s'il
est **uniquement** accompagné
de chevaliers (durant tout son
déplacement).

LE RAPIDE

THE COWARD

If the Coward is without other Lords, he cannot initiate a Battle. If he is attacked by a greater SP army, he immediately surrenders (6.2.3), is captured, and all of his Troops are taken off of the map.



Ce seigneur **ne peut pas engager une bataille** s'il n'est pas accompagné par **au moins** un autre seigneur. S'il est attaqué par une armée ayant une **valeur de combat qui lui est supérieure**, il se rend et est fait **prisonnier** (6.2.3).

LE LÂCHE

THE CRUEL

The Cruel takes **NO**
prisoners. All captured
Lords are killed.



Ce seigneur ne fait pas de
prisonniers.

Il **tue immédiatement**
le ou les seigneur(s) qu'il
capture.

LE CRUEL

THE CUNNING

The Cunning always has a 1 Battle Die Siege Engine counter. He may immediately attack a Stronghold/Fortified City, canceling 1 Attacker Battle Die Penalty (6.2.1).



Ce seigneur dispose de la même capacité **qu'un pion ENGINES DE SIÈGE côté 1 dé de combat.**

Il peut donc attaquer un château ou une cité en annulant un malus (6.2.1).

L'INGÉNIEUR

THE FEARLESS

The Fearless receives a +1f Battle Die bonus when he is the attacker and rolls at least one Battle Die.



Ce seigneur, lorsqu'il attaque, a un bonus de +1f au résultat de ses dés de combats.

L'INTRÉPIDE

THE LOYAL

The Loyal cannot attack allied (by marriage) Lords. He may, however, defend against any ally who attacks him.



Ce seigneur **ne peut pas attaquer** un seigneur appartenant à sa **famille alliée** (par mariage), mais il peut se défendre contre.

LE LOYAL

THE PERSUASIVE

Before a Battle begins, the
Persuasive may convert
1 Man at Arms from an
opponent to his own.



Ce seigneur peut, avant qu'une
bataille ne commence, **convertir**
un pion sergent adverse.
Il remplace un sergent adverse par
l'un de ses sergents disponibles
dans sa réserve.

LE PERSUASIF

THE HEART BREAKER

The Heart Breaker can choose to permanently break a marriage alliance, if he captures either of the spouses.



Ce seigneur peut décider de **rompre** un mariage (une alliance) **s'il capture** l'un des 2 époux.

LE FIELLEUX

THE ORDINARY

The Ordinary has no
special attribute.



Ce seigneur est tout
simplement d'une triste
banalité...

LE BANAL

THE SAINT

The Saint may take an
unclaimed Relic from
any Bishopric's Principal
Village he occupies.



Ce seigneur peut **prendre une
Relique** présente sur le village
qu'il occupe comme
un cardinal (11.1).

*Note : Si l'option des Reliques n'est pas
jouée, défaissez cette carte et piochez
en une autre.*

LE SAINT

THE SHADOW

The Shadow may, once per round, execute a Secret Passage card effect (10.2) without having or playing the card. However, he may be accompanied by only one other unit.



Ce seigneur peut, **une fois par tour**, utiliser pour lui, la capacité de la carte *Souterrain* (10.2) **sans la jouer ou en disposer.**

Il ne peut être accompagné que par **un seul pion TROUPES.**

LE FURTIF