

Cartes FORTUNE DE MER (2)



Une carte **FORTUNE DE MER** est une carte **CALAMITÉ**. Elle ne possède pas d'icône «dé» en haut de carte car elle ne cible aucun évêché mais la zone **EN MER**. Mélangez-les dans la pioche **ÉVÉNEMENTS** lors de la mise en place.

Le premier joueur jette le **D6** pour déterminer l'effet de la carte sur la zone **EN MER**. Cet effet reste en jeu jusqu'à la fin du tour de jeu.



♣ Sur un résultat de 1 ou 2 : Calme plat

Chaque déplacement naval (5.3, p13) depuis ou vers la zone **EN MER** compte pour 2 **ÉTAPES** au lieu de 1.

♣ Sur un résultat de 3 ou 4 : Actes de piraterie

- ♣ Chaque joueur lance 1 dé **BATAILLE** et ajoute 1 dégât à ce résultat. Les joueurs appliquent simultanément les pertes à l'ensemble des forces leur appartenant dans la zone **EN MER**.
- ♣ Le premier joueur jette le **D6** pour chaque seigneur dans la zone **EN MER**.
 - sur un résultat de 3 à 6, rien ne se passe,
 - sur un résultat de 1 à 2, il est fait prisonnier (6.3, p15). Retournez son pion côté **PRISONNIER** et placez un marqueur **PRISONNIER** sur sa carte **SEIGNEUR**. La rançon n'est pas à verser à un autre joueur (4.1, p9) mais **défaussée**.

♣ Sur un résultat de 5 ou 6 : Tempêtes et naufrages

- ♣ Le premier joueur jette le **D6** pour chaque seigneur dans la zone **EN MER**.
 - sur un résultat de 4 à 6, il reste en jeu,
 - sur un résultat de 1 à 3, il est éliminé.
- ♣ Chaque famille perd la moitié des pions **UNITÉ** de sa troupe dans la zone **EN MER** selon son choix en arrondissant à l'inférieur.

Au moment où une armée entre dans la zone **EN MER** alors que celle-ci est affectée par une carte **FORTUNE DE MER** : résoudre son effet actuel pour chaque seigneur et la troupe de cette armée.

Cartes CHAUSSÉ-TRAPPES (2) ⚡

Mélangez les cartes **CHAUSSÉ-TRAPPES** dans la pioche **ÉVÉNEMENTS** lors de la mise en place.

Cette carte peut être jouée :

- ♣ lors d'un déplacement terrestre, au début d'une **ÉTAPE**, pour annuler cette **ÉTAPE**.
- ♣ par le défenseur, au début d'une manche de bataille. Chaque dé **BATAILLE** de l'attaquant inflige 1 dégât de moins au camp défenseur pour cette manche de bataille.

Une fois l'effet appliqué, défaussez cette carte.



SEA MISFORTUNE cards (2)



The **SEA MISFORTUNE** card is a **FORTUNE** card. As it has no «die» icon on the top of the card because it targets the **OFFSHORE** area. Shuffle them in the **EVENTS** pile during setup.

The first player rolls the **D6** to define which is the effect of the card on the **OFFSHORE** area. This effect applies until the end of the current round.



♣ On a 1 or 2 result: Calm sea

Every naval move (5.3, p13) from or to the **OFFSHORE** area is considered as a 2 **STEPS** move instead of 1.

♣ On a 3 or 4 result: Acts of piracy

♣ Each player rolls 1 **BATTLE** die and adds 1 damage to that result.

They apply simultaneously the incurred losses to their own forces in the **OFFSHORE** area.

♣ The first player rolls the **D6** for each lord in the **OFFSHORE** area.

→ on a 3 to 6 result, they stay in the **OFFSHORE** area,

→ on a 1 or 2 result, they are taken captive (6.3, p15). Flip their pawn on its **CAPTIVE** side and place a **CAPTIVE** marker on their **LORD** card. Their ransom is not paid to another player (4.1, p9), it is discarded.

♣ On a 5 or 6 result: Storms and shipwrecks

♣ The first player rolls the **D6** for each lord in the **OFFSHORE** area.

→ on a 4 to 6 result, they stay in play,

→ on a 1 to 3 result, they are eliminated.

♣ Each family loses half the **UNIT** pawns from their troop in the **OFFSHORE** area, rounded down. The troop owner decides which **UNIT** pawns they lose in that troop.

When an army enters the **OFFSHORE** area when affected by a **SEA MISFORTUNE** card: solve its current effect on each lord and the troop from that army.

CALTROPS cards (2) ⚡

Shuffle the **CALTROPS** cards in the **EVENTS** pile during setup.

This card may be played:

♣ During a land movement, at the beginning of a **STEP** to cancel that **STEP**.

♣ At the beginning of a battle round, when being on the defender side, Each die of the attacker inflicts 1 less damage to the defender side during that battle round.

Once resolved, discard this card.

