pour augmenter la force de l'attaque. Chaque carte supplémentaire ajoute 1 dé de combat + 1f.

Si l'attaque détruit toutes les troupes présentes sur la case, ou si aucune troupe n'était présente, les révoltés détruisent les moulins et châteaux qui s'y trouvent (mais pas les cités).

Les révoltés ne font pas de prisonniers, une fois tous les soldats éliminés, les seigneurs le sont aussi.

Une fois l'attaque résolue, la ou les cartes **RÉVOLTE** sont placées dans la défausse des cartes **ÉVÈNEMENT**.

CARTE ASSASSINAT (1 CARTE)

La carte **ASSASSINAT** est une carte **SURPRISE**. Elle peut être jouée à n'importe quel moment sur n'importe quel seigneur, y compris le roi, le pape ou la reine.

Le seigneur visé est assassiné, il meurt immédiatement.

Il est possible d'assassiner un seigneur de son allié !

Le joueur qui a joué la carte **ASSASSINAT** doit désigner un de ses seigneurs comme le commanditaire de l'assassinat. Un pion **ASSASSIN** est placé sur ce seigneur pour s'en souvenir. Ce seigneur pourra être rattrapé par la justice à n'importe quel moment, voir carte **JUSTICE** ci-dessous.

Une fois jouée, la carte **ASSASSINAT** est placée dans la défausse des cartes **ÉVÈNEMENT**.

CARTE JUSTICE (1 CARTE)

La carte **JUSTICE** est une carte **SURPRISE**. Elle peut être jouée à n'importe quel moment sur un assassin, c'est à dire un seigneur qui a commandité un assassinat (voir carte **ASSASSINAT** ci-dessus).

Le seigneur assassin est rattrapé par la justice et exécuté. Il meurt immédiatement (décapité !).

Attention ! Le roi, la reine, le prince héritier et le pape ont l'immunité, ils ne peuvent pas être ciblés par la carte **JUSTICE** !

Une fois jouée, la carte **JUSTICE** est placée dans la défausse des cartes **ÉVÈNEMENT**.

CARTE SOUTERRAIN (3 CARTES)

EVASION

Permet à un prisonnier ou un groupe de prisonniers (présents au même endroit) de s'évader.

Ils sont aussitôt placés dans un village situé à une étape de leur lieu de détention.

On peut cumuler l'effet **EVASION** avec un ou plusieurs autres effets, par exemple avec l'effet **MOUVEMENT PAR MAUVAIS TEMPS** ou l'effet **FUITE D'UN CHÂTEAU ASSIÉGÉ**.

MOUVEMENT PAR MAUVAIS TEMPS

Elle permet à un seigneur et aux troupes (et aux autres seigneurs) qui l'accompagnent de faire un mouvement dans une zone de mauvais temps. Ce peut être pour se déplacer dans cette zone, pour y entrer, ou en sortir.

Ce mouvement n'est pas un mouvement supplémentaire, c'est seulement un mouvement normalement impossible qui est autorisé.

FUITE D'UN(E) CHÂTEAU/CITÉ ASSIÉGÉ(E)

Elle permet à un seigneur et aux troupes (et aux autres seigneurs) qui l'accompagnent de sortir d'un château ou d'une cité assiégé(e) sans avoir à combattre les assiégeants.

Le mouvement est compté comme un mouvement normal.

EVITER UNE TROUPE EN CHAMP

Même fonctionnement que pour la fuite ci-dessus, sauf que là il s'agit d'éviter une troupe présente sur un village et susceptible de bloquer un déplacement.

ATTAQUE PAR LES SOUTERRAINS

Elle permet d'assaillir un château ou une cité en passant par un souterrain, ce qui a pour effet d'annuler les bonus défensifs de la fortification !

Une fois jouée, la carte **SOUTERRAIN** est placée dans la défausse des cartes **ÉVÈNEMENT**.

CARTE BONNES RÉCOLTES (5 CARTES)

Se joue sur un évêché. La carte est posée sur le plateau, au bord de l'évêché choisi.

Elle permet d'annuler une famine en cours ou donne un revenu supplémentaire de 1 écu à tous les moulins de l'évêché si aucun mauvais temps n'est présent.

La carte est défaussée à la fin de la phase **REVENUS**.

CARTE BEAU TEMPS (5 CARTES)

Se joue sur un évêché. La carte est posée sur le plateau, au bord de l'évêché choisi.

Elle permet d'annuler un mauvais temps en cours ou donne un revenu supplémentaire de 1 écu à tous les moulins de l'évêché si aucune famine n'est présente.

La carte est défaussée à la fin de la phase **REVENUS**.

CARTE IMPÔT (5 CARTES)

Elle peut être jouée sur un fief (taille) ou sur un évêché (dîme).

EN TANT QUE DÎME, cette carte peut être jouée par un évêque sur **SON** évêché et par un cardinal sur **UN** évêché de son choix. Le joueur pose un de ses pions **IMPÔT** sur le plateau sur la mitre de l'évêché concerné et la carte est défaussée.

Le pape, lui, peut la jouer sur **TOUS** les évêchés **CONSTITUÉS** (dont l'évêque est en poste). Le joueur pose un de ses pions **IMPÔT** sur l'espace prévu à cet effet sur l'aide de jeu et la carte est défaussée.

La dîme permet de percevoir les revenus de tous les moulins concernés à la place de leur propriétaire habituel.

En cas de pose de plusieurs dîmes sur un même évêché, une seule est touchée, par ordre de priorité décroissante, par :

- L'évêque.
- Un cardinal.
- Le pape.

Un cardinal ne peut pas réclamer la dîme sur un évêché donné si un autre cardinal l'a déjà fait ce tour-ci.

EN TANT QUE TAILLE, cette carte peut être jouée par un seigneur sur l'un de **SES** fiefs et par le roi sur un fief non constitué (dont le titre n'est pas attribué) de son choix.

Le joueur pose un de ses pions **IMPÔT** sur le fief concerné et la carte est défaussée.

La taille rapporte un revenu supplémentaire de 2 écus par village contrôlé du fief.