

>=4 Cardinal au chapeau pourpre

ou

Prêtre
Evêque

+1 +4
+1 +1
+1

Carte de travail

Revenu : 10 P.O. / tour

Erudit: gagnez +1 en travail si vous avez un livre.

Vos relations et votre savoir ont été remarqués dans les plus hautes sphères. On parle de vous comme d'un "papabile", un futur pape...

>=4 Grand échanton du prince

ou

Aubergier
Banquier

+4
+1 +1
+1

Carte de travail

Revenu : 6 + 1 à 6 P.O. / tour

Fin négociateur: chaque tour vous pouvez acheter une carte de possession 1 PO moins chère.

Vous êtes devenu l'homme de l'ombre du prince, position lucrative et respectée... Bravo !

>=4 Maître artisan reconnu

ou

Compagnon

+1 +6
+1 +1
+1

Carte de travail

Revenu : 12 P.O. / tour

Outillé: gagnez + 1 en travail si vous avez des outils.
Erudit: gagnez +1 en savoir si vous avez un livre.

Vous êtes un maître artisan reconnu dans tout le pays. Compagnons et apprentis travaillent pour vous !

>=2 Prince ou Princesse

ou

Chevalier

+1 +1 +4
+1 +1
+1

Carte de travail

Revenu : 10 P.O. / tour

Armé: si vous avez une arme, gagnez +1 en travail.
Erudit: gagnez +1 en travail si vous avez un livre.

Que vous soyez de sang royal ou que vous ayez conquis un royaume par la force ou la ruse, vous voilà presque au pouvoir !

>=4 Pape dissident d'Avignon

ou

Evêque

+1 +6
+1 +1
+1

Carte de travail

Revenu : 10 P.O. / tour

Erudit: gagnez +1 en travail si vous avez un livre.
Impôts: A chaque tour chaque autre joueur vous donne 1 PO pour la gabelle.

Depuis le grand schisme il y a 2 papes, êtes-vous le vrai élu de Dieu?

>=4 Roi ou Reine

ou

Prince

+1 +6
+1 +1
+2

Carte de travail

Revenu : 12 P.O. / tour

Armé: si vous avez une arme, gagnez +1 en travail.
Impôts: A chaque tour chaque autre joueur vous donne 1 PO pour la taille.
Le roi est mort, vive le roi ! Vous venez tout juste d'hériter de la couronne de votre prédécesseur. Soyez un bon roi !

>=3 Travail pour le roi

ou

Magicien

+1
+1
+1

Carte de travail - ACTION

Revenu : 2 P.O. / tour

Grâce à vos relations, vous avez le grand honneur de travailler pour le roi. Cela vous donne prestige et richesse.

>=2 Hérétique

ou

Magicien

-1
-1
+1

Carte de travail - ACTION

Revenu : - 1 P.O. / tour

Vous professez que Marie n'était pas vierge, attention, on en a brûlé pour moins que ça... Votre réputation joue contre vous maintenant.

Ordre du roi

Carte de travail - ACTION

Echangez une carte travail d'un joueur avec celle d'un autre joueur pourvu qu'ils remplissent tous deux les conditions de ce travail.

Le Roi décide de favoriser qui il a envie. C'est le Roi : on obéit !

J'ai oublié !



Carte de savoir - ACTION

Faites perdre une de ses cartes de savoir à n'importe quel joueur (y compris vous).

Un talent non cultivé finit parfois par disparaître...

Je ne sais pas me battre

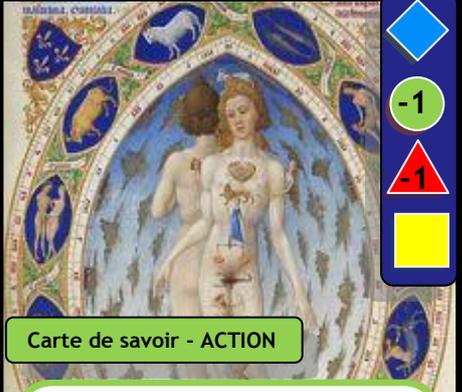


Carte de savoir - ACTION

-2 en travail si vous avez le pouvoir spécial "Armé".

Il vous sera difficile de protéger votre patrimoine des envieux et de progresser dans la vie sans savoir un minimum en découdre. L'époque n'est pas tendre...

Mauvais caractère



Carte de savoir - ACTION

Les autres vous énervent souvent et vous vous fâchez pour un rien, cela n'aide pas pour apprendre de nouvelles choses.

Manque d'habileté



Carte de savoir - ACTION

-2 en travail si vous avez le pouvoir spécial "Outillé".

Vous avez trop de doigts dans vos mains, dur de leur faire faire ce que vous voudriez...

L'art de briller en société



Carte de savoir

Coût : 1 P.O. / tour

Vous avez de l'esprit, le mot juste, du courage et de la finesse, des qualités qui sont appréciées par tous.

Je sais tout réparer



Carte de savoir

Coût : 1 P.O. / tour

Gagnez +1 en travail si vous avez le pouvoir spécial "Outillé".

A l'époque tous les objets devaient durer une vie entière, voir deux ou trois...

Voyage en Toscane



Carte de savoir

Coût : 8 P.O.

A vous la visite du palais des papes, d'Aigues-Mortes, des ruines romaines encore nombreuses, le bain de soleil et la tournée de vos nombreux parents de province...

Anoblissement



Carte d'objectif

Vous devez atteindre le niveau 5 ou plus en travail et relations et vous y maintenir jusqu'à la fin du prochain tour.

Votre objectif : que le bruit de vos exploits et vos nombreuses relations vous attirent la faveur du roi et un titre de noblesse.

Se forger un royaume



Carte d'objectif

Vous devez atteindre le niveau 5 ou plus en relations et possessions et vous y maintenir jusqu'à la fin du prochain tour.

Une bonne terre qui vous appartient sur laquelle vivre entourés par tous vos gens, voilà votre idéal moyenâgeux.

Bataille avec l'ost royal



+1



+2

+1

Carte de relations

Coût : 8 P.O.

Gagnez +1 en savoir si vous avez le pouvoir spécial "Armé".

Partir avec l'armée royale coûte cher car il faut équiper et payer une dizaine d'hommes mais ca peut vous rapporter prestige et expérience (sans oublier le pillage)...

Chantier d'une cathédrale



+1

+1

+2

Carte de relations

Coût : 2 P.O. / tour

Gagnez +1 en savoir si vous avez le pouvoir spécial "Outillé".

Participer à ce chantier monumental vous coûte cher mais vous offre de belles opportunités.

Amour courtois



>=2

+1

+2

Carte de relations

Coût : 1 P.O. / tour

Vous êtes engagé dans une cour assidue. Poésie, mandoline sous le balcon, mots doux sur de petits billets, votre amour est avant tout cérébral, mais très beau et très pur.

Amour intéressé



+2

Carte de relations

Coût : 1 P.O. / tour

Votre amour se nourrit de beaucoup de bijoux, de robes et de parfums qui coûtent fort cher. Vous vous demandez parfois si vous seriez aimé sans tout cela.

Mariage arrangé



+1



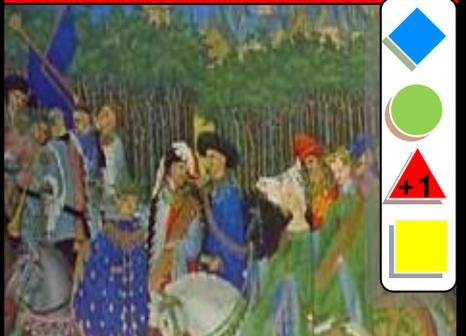
+1

Carte de relations

Coût : 5 P.O.

Vos parents ont choisi pour vous la moitié qui vous conviendra le mieux pour améliorer votre statut social. Il faudra vous y faire...

Amour d'enfance



+1

Carte de relations

Vous êtes amoureux depuis toujours... Vous finirez votre vie ensemble, c'est une évidence...

Gerhard l'esclave Allémanique



+1

+1



+2

+1

Carte de relations

Coût : 4 P.O. + 1 P.O. / tour

Gagnez +1 en travail si vous avez le pouvoir spécial "Outillé" et +1 si "Armé".

Vous l'avez acheté au marché pour ses gros muscles et son apparence exotique. Dommage qu'il ne parle pas votre langue et qu'il boive autant de bière...

Mariage d'amour



>=2



+1

+2

+1

Carte de relations

Coût : 9 P.O.

Vous avez de la chance, vous avez pu choisir à qui vous vouliez dire «Veux-tu m'épouser ?»

Amour interdit



+3

Carte de relations

Coût : 1 P.O. / tour

Chaque tour lancez un dé, si vous faites 5 ou 6 votre amour est découvert et vous êtes obligés de vous séparer. Perdez cette carte.

C'est toujours plus excitant quand c'est interdit...

Château fort sur un piton rocheux



Carte de possession

Coût : 14 P.O. + 2 P.O. / tour (*)

* : **Seigneur** : toutes les joueurs fermiers ou avec des fermes doivent vous donner 1 PO par tour.

Obtenir le titre de seigneur vous aura coûté cher mais vous dominez littéralement toute la région depuis.

Outils de constructeur de château



Carte de possession

Coût : 7 P.O.

Compte comme un outil.

Fil à plomb, maillets, fers, pinces, vous avez un sac de 30 kilos sur le dos quand vous voyagez !

Outils d'artisan bijoutier



Carte de possession

Coût : 6 P.O.

Compte comme un outil.

Des outils de précision pour un travail précieux qui vous fera bien voir des précieuses.

Charrette avec son cheval



Carte de possession

Coût : 6 P.O. + 1 P.O. / tour

Gagnez +1 en possessions si vous êtes fermier ou si vous avez une ferme.

Ce n'est pas un char de course mais vous pouvez y mettre toutes vos possessions.

Ensemble de recettes alchimistes



Carte de possession

Coût : 6 P.O.

Compte comme un livre et comme un outil.

Avec votre alambique, votre creuset et vos grimoires vous passez souvent pour un magicien...

Traité sur le feu grégeois



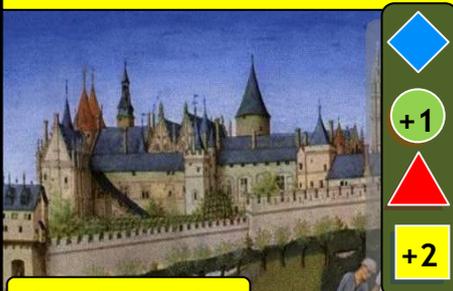
Carte de possession

Coût : 7 P.O.

Compte comme un livre.

C'est un des secrets les plus recherchés du moyen-âge : comment faire un feu inextinguible.

Ferme avec des arbres fruitiers



Carte de possession

Coût : 2 P.O. / tour (*)

* : Chaque tour lancez un dé et ajoutez 1 si vous êtes fermier ou si vous avez des outils. Sur 5 ou 6, gagnez 6 P.O.

Vous louez cette terre à votre Seigneur et portez les fruits au marché quand ils sont mûrs.

Saleté repoussante



Carte de possession - action

Vous vivez dans des conditions épouvantables avec de la paille moisie et des rats partout sans que ça paraisse vous déranger pour autant.

La bourse ou la vie



Carte de possession - action

Le joueur de votre choix se fait attaquer par des voleurs de grand chemin et doit payer 8 P.O. S'il ne peut pas le faire, il peut revendre ses cartes à d'autres joueurs ou 1 P.O. à la banque jusqu'à réunir la somme.