



Дополнения Сборник правил

Филипп Пушев

LAVKA GAMES

INTERNATIONAL TEAM



Поход на Иерусалим. Возвращение короля Ричарда Львиное Сердце

Лорды-мужчины, не имеющие церковного сана, могут решить отправиться в крестовый поход на Иерусалим, чтобы достичь Гроба Господня. По пути у них есть шанс получить два фьефа: княжество Таранто и королевство Сицилия. Они также могут поучаствовать в грабежах караванов в Палестине, что принесёт 10 или 15 пенни. Но при этом они рискуют попасть в плен и заплатить выкуп (10 пенни) или даже быть убитыми. К тому же из крестового похода может возвратиться король Ричард Львиное Сердце! Он прибудет в сопровождении 4 рыцарей-крестоносцев, чтобы захватить города, замки и крепости лордов-предателей.

Планшет «Поход на Иерусалим. Возвращение короля Ричарда Львиное Сердце»



Во время **фазы «Перемещение»** лорд-мужчина, не являющийся ни епископом, ни архиепископом, может решить отправиться из портового города в Иерусалим, в одиночку или с войсками. Поместите фигуру лорда и его войска на планшет «Поход на Иерусалим. Возвращение короля Ричарда Львиное Сердце», а на его карту положите маркер крестового похода. В следующем раунде во время **фазы «Слушайте, слушайте»** возьмите первую карту из стопки похода на Иерусалим, чтобы узнать, что произошло с этим лордом. Слуги Эсмеральда, Салим и Гальо могут пригодиться своим хозяевам.

Компоненты:

- 1 планшет «Поход на Иерусалим. Возвращение короля Ричарда Львиное Сердце»
- 9 карт похода на Иерусалим (8 видов)
- 3 маркера крестового похода
- 4 жетона рыцарей-крестоносцев
- 1 фигурка короля Ричарда Львиное Сердце

Подготовка

Перемешайте колоду из 9 карт похода на Иерусалим. Разместите на планшете «Поход на Иерусалим. Возвращение короля Ричарда Львиное Сердце» на указанных местах:

- колоду похода на Иерусалим (лицевой стороной вниз);
- маркеры крестового похода;
- жетоны рыцарей-крестоносцев;
- фигурку короля Ричарда Львиное Сердце.

I. Отправление в крестовый поход

Отправление крестоносцев происходит во время фазы «Перемещение».

Лорд-мужчина, не являющийся ни епископом, ни архиепископом, объявляет о своём намерении отправиться в крестовый поход и отбывает из портового города. Он может взять с собой все или часть имеющихся у него войск. Эти войска будут сопровождать лорда во время его возвращения, но они будут потеряны, если его убьют или взянут в плен.

- Поместите маркер крестового похода на карту лорда, ушедшего в поход.
- Разместите на планшете «Поход на Иерусалим. Возвращение короля Ричарда Львиного Сердце» фигуру лорда и сопровождающие его войска (считается, что пока они там находятся, они покинули пределы королевства Англия).
- Лорды, отправившиеся в крестовый поход, не могут участвовать в голосовании по королевскому налогу или в выборах короля или правящей королевы, а также быть кандидатами на этих выборах. Также они не могут заключать брачные союзы.
- В игре может быть не более 3 лордов-крестоносцев одновременно.

II. В следующем раунде после отправления крестоносцев

Фаза «Слушайте, слушайте»

Гонец приносит новости о крестоносцах.

В начале этой фазы в порядке очерёдности хода возьмите карту из колоды похода на Иерусалим для каждого из лордов-крестоносцев. Нельзя отказаться брать карту.

Если в крестовом походе участвует несколько членов семьи, игрок выбирает, за какого из лордов он берёт карту в данный момент.

Карты немедленно раскрываются, кладутся на поле или сбрасываются (убираются в коробку) в зависимости от эффекта карты (см. с. 4).

Фаза «Покупки»

Лорды, отправившиеся в Иерусалим и не являющиеся пленными, могут покупать дополнительные войска.

Ограничение – 4 покупки за раунд.

Фаза «Перемещение»

Лорды-крестоносцы могут:

- либо вернуться в Англию в портовый город по своему выбору и сделать второй сухопутный переход;
- либо остаться на второй и последний раунд в Иерусалиме и взять вторую карту во время следующей фазы «Слушайте, слушайте». Необходимо вернуться в Англию во время следующей фазы «Перемещение».

III. Карты похода на Иерусалим

Название карты, её действие и количество	Изображение
Ваш лорд ограбил караван (2 разные карты) <ul style="list-style-type: none"> Немедленно получите 10 или 15 пенни (в зависимости от карты). > Сбросьте эту карту. 	
Ваш лорд попал в плен к сарацинам, которые требуют выкуп в 10 пенни (1 карта) <ul style="list-style-type: none"> Жетоны сопровождавших лорда-крестоносца войск возвращаются в запас. Фигурка лорда-крестоносца кладётся плашмя. Она остаётся на планшете «Поход на Иерусалим. Возвращение короля Ричарда Львиное Сердце» (т.е. в Палестине) до тех пор, пока не будет выплачен выкуп. Как только выкуп будет выплачен, фигурка поднимается и может вернуться в Англию во время следующей фазы «Перемещение». Положите эту карту на карту лорда-крестоносца, а после выплаты выкупа сбросьте её. <p>Пока лорд находится в плену, не берите для него новую карту похода на Иерусалим во время фазы «Слушайте, слушайте».</p>	
Ваш лорд стал королём Сицилии (1 карта) <ul style="list-style-type: none"> Положите эту карту под карту лорда-крестоносца. Этот титул приносит 1 победное очко. 	
Ваш лорд стал князем Таранто (1 карта) <ul style="list-style-type: none"> Положите эту карту под карту лорда-крестоносца. Этот титул приносит 1 победное очко. 	
Ваш лорд убит в сражении (1 карта) <ul style="list-style-type: none"> Уберите карту и фигурку этого лорда-крестоносца в коробку. Верните в запас войска, сопровождавшие лорда. <p>> Сбросьте эту карту.</p>	
Никаких новостей! (2 карты) <p>Ничего не происходит!</p> <p>> Сбросьте эту карту.</p>	
Ричард Львиное Сердце возвращается из крестового похода (1 карта) <ul style="list-style-type: none"> Выберите с помощью деревянного кубика регион, куда прибывает Ричард Львиное Сердце (РЛС). Король возвращается в Англию, чтобы вернуть себе трон! Немедленно разместите фигурку РЛС и 4 жетона рыцарей-крестоносцев в портовом городе этого региона. Если в регионе действует карта «Плохая погода», бросьте кубик заново. Положите эту карту в морскую зону рядом с номером региона, выпавшим на кубике. 	

IV. Возвращение Ричарда Львиное Сердце (РЛС)

Когда РЛС прибывает в королевство, лорды семьи короля или правящей королевы становятся лордами-предателями, как и семьи их супругов. Считается, что остальные семьи остались верны РЛС. Если короля или правящей королевы нет, все семьи считаются сохранившими верность. Выборы короля или правящей королевы по-прежнему возможны, но в этом случае их семьи будут считаться предателями.

Первый лорд (мужчина или женщина) верной семьи, которому удастся присоединиться к РЛС, становится его советником, признаёт его королём Англии, он (она) будет следовать за ним во всех его перемещениях. Положите карту «Ричард Львиное Сердце возвращается из крестового похода» на место слуги этого лорда, а карту слуги уберите в коробку. Отныне игрок этой семьи управляет РЛС и его рыцарями-крестоносцами как своими лордами. До этого момента РЛС не перемещается.

Член семьи советника не может предать короля Ричарда Львиное Сердце и не может быть кандидатом на избрание в короли Англии.

Если советник умирает, положите карту «Ричард Львиное Сердце возвращается из крестового похода» в морскую зону, прилегающую к городу, где расположена фигурка РЛС. РЛС больше не контролируется никем из игроков, пока к нему не присоединится новый верный лорд, который станет его новым советником.

У РЛС есть 4 рыцаря-крестоносца (каждый равен 3 БО), которые никогда его не покидают. Если они умирают, их жетоны убираются в коробку и больше не участвуют в текущей игре.

Вы не можете использовать карту «Заказное убийство» против РЛС, но его может выбрать целью лучник или арбалетчик (см. раздел 10.4.2. Выбор лорда в виде цели, с. 19 книги правил).

Историческая справка: весной 1199 года Ричард Львиное Сердце осадил замок Шалю в Лимузене, чтобы заполучить часть клада виконта Адемара. 26 марта во время объезда вражеского замка он был ранен арбалетным болтом и умер от заражения крови через 11 дней, 6 апреля.

Если РЛС умирает, его рыцари-крестоносцы покидают королевство (верните их жетоны на планшет «Поход на Иерусалим. Возвращение короля Ричарда Львиное Сердце»), а карта «Ричард Львиное Сердце возвращается из крестового похода» сбрасывается (уберите её в коробку).

Особенности перемещения РЛС

Во время фазы «Перемещение» РЛС, сопровождающие его крестоносцы и его советник со своими войсками могут проходить через города верных лордов, не запрашивая разрешения.

Если вы контролируете РЛС и перемещаете его к городу, контролируемому лордом-предателем, бросьте деревянный кубик. При результате 5+ войска признают РЛС законным королём. Замените войска лорда-предателя на войска цвета семьи советника. Если в городе находится лорд-предатель, он попадает в плен.

Если РЛС не признают законным королём, он может немедленно начать сражение с кавалерийской атаки.

Фаза «Сражение». Особенности сражения РЛС

РЛС равен 1 БО, каждый из рыцарей-крестоносцев равен 3 БО.

РЛС не запрещено нападать на семьи верных ему лордов.

В городе под контролем семьи верных лордов:

> Сражение протекает по обычным правилам.

В городе под контролем семьи лорда-предателя:

> Прежде чем начать сражение, РЛС может попытаться быть признанным ещё раз. Если ему это удаётся (результат броска 5+), это позволяет избежать боя. РЛС захватывает город, замок или крепость.

Если РЛС захватывает крепость, он жалует феодальный титул лорду по своему выбору (то есть по выбору игрока-советника).

Особенности заключения брачного союза с РЛС

Во время фазы «Слушайте, слушайте» РЛС можно женить на женщине из семьи его советника, если титул королевы-консорта ещё не занят. Затем она может родить принца Уэльского, если есть место для нового лорда-мужчины и если этот титул ещё не присвоен. Супруга РЛС не получает королевских сержантов.

V. Слуги – новые возможности

Слуги не могут последовать за лордом в крестовый поход (за исключением Салима-телохранителя). Они остаются, чтобы служить своему хозяину в Англии.

Эсмеральда, цыганка

Во время фазы «Слушайте, слушайте», только 1 раз за раунд, хозяин Эсмеральды может попросить её тайно посмотреть первую карту из колоды похода на Иерусалим, затем положить её обратно на место и раскрыть или не раскрывать её другим игрокам.



Салим, телохранитель

Телохранитель Салим – единственный слуга, сопровождающий своего хозяина в крестовом походе. Салим спасает его от плена или гибели. Если его хозяину выпадает карта «Ваш лорд попал в плен к сарацинам, которые требуют выкуп в 10 пенни» или «Ваш лорд убит в сражении», сбросьте её (положите под низ колоды) и возьмите другую карту.



Гальо, банкир

Гальо может в любой момент заплатить сарацинам выкуп в 10 пенни (виртуально) за любого лорда. Немедленно освободите лорда из плена (поднимите его фигурку), но сопровождавшие его войска к нему не возвращаются. Лорд сможет вернуться в Англию во время следующей фазы «Перемещение».





Странствие в Рим

Лорд (или леди) отправляется в Рим, чтобы испросить у Папы финансовую поддержку для борьбы с захватчиками, буллу для официального разрешения развода или титул кардинала, который даёт епископу или архиепископу 1 победное очко. Папа может также вручить страннику Святое Копьё – реликвию, способную поднять дух войск во время битвы и удвоить силы в сражении. Наконец, странник может привезти из Италии марципан, сладость, которую очень любит королева (будь то правящая королева или королева-консорт). Тому, кто доставит ей марципан, она пожалует от 2 до 12 пенни!

Планшет «Странствие в Рим»



Во время фазы «Перемещение» лорд или леди может отправиться из портового города в Рим, в одиночку или с войсками. Поместите фигурку лорда и его войска на планшет «Странствие в Рим», а на его карту положите маркер странствия в Рим. Затем возьмите первую карту из колоды странствий в Рим, не показывая её остальному игрокам, и положите её под карту своего лорда-странника. Слуги Трибуле, Розз и Арсен получают новые возможности.

Компоненты:

- 1 планшет «Странствие в Рим»
- 9 карт странствий в Рим (6 видов)
- 3 маркера странствия в Рим
- 1 жетон реликвии «Святое Копьё»
- 1 карта-портрет «Кардинал»

Подготовка

Перемешайте колоду из 9 карт странствий в Рим. Разместите на планшете «Странствие в Рим» на указанных местах:

- колоду странствий в Рим (лицевой стороной вниз);
- маркеры странствия в Рим;
- жетон Святого Копья.

Правила

I. Отправление в странствие

Отправление странников происходит во время фазы «Перемещение».

Лорд или леди могут отправиться в странствие, чтобы посетить Папу Римского. Можно взять с собой все или часть имеющихся у него/неё войск.

- Отправиться в Рим можно только из портового города.
- Поместите маркер странствия в Рим на карту лорда, уехавшего в Рим.
- Разместите на планшете «Странствие в Рим» фигурку лорда и сопровождающие его войска.
- Немедленно возьмите первую карту из колоды странствий в Рим.
- Лорды, отправившиеся в странствие, не могут участвовать в голосовании по королевскому налогу или в выборах короля или правящей королевы, а также быть кандидатами на этих выборах.
- В игре может быть не более 3 лордов-странников одновременно.

II. Розыгрыш карт дополнения



Карты странствий в Рим держатся в тайне. Положите взятую карту лицом вниз под карту лорда-странника.

Карты с мгновенным эффектом могут быть раскрыты и разыграны в любой момент игры по возвращении странника в Англию. Тогда же можно обменяться этими картами с другим игроком при помощи почтового голубя. Если лорд, для которого была взята карта, умирает до раскрытия карты, то она считается потерянной и возвращается под низ колоды карт странствий.

После розыгрыша карты убираются из игры в коробку, за исключением карты «Кардинал», которую нужно положить под карту лорда как напоминание о возможностях кардинала. Если кардинал убит, положите карту «Кардинал» под низ колоды странствий в Рим.



III. В следующем раунде после отправления странников

Во время фазы «Перемещение» лорды-странники берут ещё по одной карте из колоды странствий в Рим и возвращаются в Англию, в портовый город по своему выбору (это считается за 1 переход). Нельзя выбрать порт, недоступный из-за действия карты «Плохая погода».

IV. Карты странствий в Рим

Название карты, её действие и количество	Изображение
Аудиенция отложена (3 карты) Папа занят, он не принимает посетителей. > Сбросьте эту карту (уберите в коробку).	
Кардинал (1 карта, в дополнение к ней идёт карта-портрет «Кардинал») <ul style="list-style-type: none"> • Папа может назначить кардиналом только епископа или архиепископа. • Положите карту-портрет «Кардинал» на карту лорда, который становится кардиналом. • Кардинал может: <ul style="list-style-type: none"> – собирать церковный налог со всех мельниц в королевстве, если разместит карту налога в Шотландии; – иметь дополнительный голос при голосовании на выборах суперена или по королевскому налогу; – принести 1 победное очко (пока кардинал жив). 	
Марципан (1 карта) <ul style="list-style-type: none"> • Отдайте (виртуально) марципан правящей королеве или королеве-консорту (необязательно находящейся в том же городе). • Бросьте 2 раза деревянный кубик и немедленно получите количество пенни, равное сумме результатов бросков (от 2 до 12 пенни). Эти монеты должен выплатить игрок, из семьи которого происходит королева. Если у игрока нет такой суммы, он может продать мельницы или боевые единицы по тем ценам, за которые они покупались. > Сбросьте эту карту (уберите в коробку).	
Разрешение на развод, выданное Папой (1 карта) При розыгрыше этой карты брачный союз аннулируется, маркеры брачного союза возвращаются владельцам. > Сбросьте эту карту (уберите в коробку).	
Реликвия «Святое Копьё» (1 карта) <ul style="list-style-type: none"> • После раскрытия карты лорд забирает жетон реликвии «Святое Копьё» и кладёт этот жетон на свою карту лорда. • Когда сторона, на которой находится лорд, владеющий этой реликвией, участвует в ближнем бою, удвойте результат одного из боевых кубиков. Это можно делать во время каждого этапа ближнего боя после броска кубиков. > Сбросьте эту карту (уберите в коробку).	
Финансовая поддержка для борьбы с захватчиками (2 разные карты) <ul style="list-style-type: none"> • Получите 7 или 15 пенни, пожалованные Папой. > Сбросьте эту карту (уберите в коробку).	

V. Слуги – новые возможности

Слуги сопровождают своего хозяина в Рим, где их функции больше неприменимы. Например, когда Трибуле находится в Риме со своим хозяином, он не может помешать другому лорду голосовать, Розз не приносит денег, а Арсен не может украдь монеты у игрока. С другой стороны, во время фазы «Слушайте, слушайте» на них обращает своё внимание сам Папа Римский.

Трибуле, шут

Папа от души хохочет над выходками Трибуле. Он хочет оставить его у себя на службе и предлагает **15 пенни** за то, чтобы шут остался в Риме. Если его хозяин соглашается, карта Трибуле сбрасывается (убирается в коробку), и хозяин получает **15 пенни**. Вернувшись в Англию, он может заменить Трибуле другим слугой, выбрав карту из сброса слуг во время этапа набора карт во время фазы «Действия с картами». Если его хозяин отказывается от предложения Папы, Трибуле остаётся со своим хозяином, а тот не получит 15 пенни.



Розз, ткачиха

Папа желает оставить ткачиху Розз у себя на службе. Если её хозяин согласится, он будет получать по **4 пенни** во время каждой фазы «Слушайте, слушайте», при условии, что он не забудет их попросить. Карта Розз остаётся на планшете «Странствие в Рим» и отмечается жетоном сержанта из запаса семьи, чтобы напоминать о принадлежности к этой семье. Хозяин Розз может заменить её освободившееся место другим слугой, выбрав карту из сброса слуг во время этапа набора карт во время фазы «Действия с картами».



Арсен, вор

Папа отказывается принять паломника, у которого на службе находится вор. Он не даст вам аудиенции. Вы не берёте ни одной карты странствий в Рим и должны покинуть Рим во время следующей фазы «Перемещение».

Вместо того, чтобы брать карты, вы 1 раз бросаете деревянный кубик.

При результате от 1 до 2: Арсен попался во время кражи, его арестовывают гвардейцы Папы. Он остаётся в римской тюрьме, а его карта сбрасывается.

При результате от 3 до 6: Арсену удается украдь у Папы **15 пенни**, а также Святое Копьё (если эту реликвию ранее не получил другой странник).

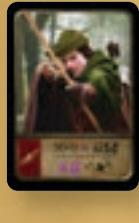




Робин Гуд

Благородный разбойник Робин Гуд (он же Добрый Робин и Робин-из-Леса) – лишенный имущества дворянин. Вместе со своими «Весёлыми разбойниками» – Маленьким Джоном, Братом Туком, Мачем, Аланом-из-Лощины, Уиллом Скарлетом, Дэвидом Донкастерским (а все они славные лучники!) – он грабит богатых и возвращает народу собранные налоги.

Робин Гуд представляет собой настояще бедствие для лордов королевства, которые всеми силами попытаются от него избавиться. Вместе со своей шайкой он нападает на встреченных лордов. Чем больше титулов у этих персонажей, тем более Робин и его товарищи решительны и, следовательно, сильны в боевых очках (БО). Они всегда нападают первыми и из засады. Голод, налоги, восстания поставляют им новых соратников.



Компоненты:

- 1 карта «Робин Гуд»
- 1 фигурка Робин Гуда
- 8 жетонов лучников (разбойники Робин Гуда)

Подготовка

Карта «Робин Гуд» – это карта бедствия (с красной рубашкой). Хорошо перемешайте все карты событий и бедствий и разделите их на 2 стопки примерно одинакового размера. Положите карту «Робин Гуд» поверх одной из стопок и положите вторую стопку поверх, так, чтобы карта «Робин Гуд» находилась приблизительно в середине колоды карт событий и бедствий. Поместите 8 жетонов разбойников и фигурку Робин Гуда в общий запас на игровом поле.

Правила

I. Появление Робин Гуда

Когда активный игрок раскрывает карту «Робин Гуд» во время фазы «Действия с картами», она кладётся в 4-ю ячейку его личного планшета. Если там уже есть карта, она сбрасывается. Как и карты бедствий, она не учитывается при подсчёте количества взятых карт.

Отныне семья этого игрока – друзья Робин Гуда. Этот игрок контролирует передвижения и сражения Робин Гуда и его разбойников.

Поместите фигурку Робин Гуда и 2 жетона разбойников в Шервудский лес. В сражении все они считаются лучниками.

- Робин Гуд не может пасть жертвой карты «Заказное убийство». Его слишком сложно отыскать!
- Робин Гуд может угодить в засаду (карта «Засада»). Однако он быстро сбегает и немедленно возвращается в Шервудский лес вместе со своими разбойниками.
- Робин Гуд и его разбойники могут заразиться чумой (карта «Чёрная смерть»). Робин Гуд в данном случае следует тем же правилам, что и лорды. Если Робин Гуд убит во время сражения или умирает от чумы, то карта «Робин Гуд» убирается в коробку, а жетоны разбойников возвращаются в общий запас.
- Робин Гуд может воспользоваться одной или несколькими картами «Восстание» (даже при отсутствии действия карт «Большой голод» или «Налог»). Восставшие крестьяне присоединяются к шайке: за каждое поднятое восстание добавьте к Робин Гуду ещё 1 жетон разбойника из общего запаса. И ещё 1 жетон – если был принят королевский налог.
- В любой момент, если будет уплачен выкуп в размере **10 пенни** (одним или несколькими игроками), Робин Гуд и его разбойники возвращаются в Шервуд. Деньги уходят в общий резерв. Карта «Робин Гуд» сбрасывается и кладётся в середину колоды событий и бедствий. Фигурка и жетоны возвращаются в запас.

II. Фаза «Получение дохода»

Если город контролирует Робин Гуд, владелец не получает доход с этого города (всё раздали беднякам!).

III. Фаза «Перемещение»

В свой ход игрок, контролирующий Робин Гуда, может переместить Робин Гуда и его разбойников на 1 или 2 сухопутных перехода. Дорога из Шервудского леса в город считается за первый переход.

Нельзя предпринять кавалерийскую атаку против Робин Гуда, он и его разбойники всегда скрываются в лесу на окраине города.

Робин Гуд никогда не использует морские пути и не пользуется портовыми городами.

Также он не отделяется от своей шайки, т.е. фигурука Робин Гуда и жетоны его разбойников всегда перемещаются единой группой.

Если он входит, пересекает или покидает регион, где действуют карты «Большой голод» или «Налог», добавьте к шайке 1 жетон разбойника (в пределах количества оставшихся компонентов, всего в игре 8 жетонов разбойников). Если в регионе действуют обе эти карты, добавьте 2 жетона разбойников.

Если Робин Гуд оказался в одном городе с войсками других игроков, он может напасть на них.

У Робин Гуда особая атака: Робин Гуд и его разбойники атакуют как лучники, проводя этап дальнего боя, при этом они проводят его во время фазы «Перемещение», и противник не имеет возможности им ответить.

Этап дальнего боя рассчитывается так же как для лучников или арбалетчиков: 1 боевой кубик, к результату которого добавляется 1f урона, начиная с 3-го лучника.

После атаки Робин Гуд и его разбойники скрываются в лесах, и атаковать их можно только в фазе «Сражение».

Вот такая она, шайка Робин Гуда – она передвигается скрытно, её не остановит ни карта «Плохая погода», ни вражеские войска, ни замки или крепости. Робин Гуд не спрашивает разрешения на то, чтобы войти в город, он проводит свою особую атаку и продолжает путь или остаётся в городе.

Его присутствие в городе не блокирует перемещение других войск, но если те пересекают город или останавливаются в нём, Робин Гуд тут же проводит против них свою особую атаку (во время фазы «Перемещение»), при этом противник не имеет возможности ответить.

Члены семьи друзей Робин Гуда могут свободно проходить через Шервудский лес, пользуясь его тропами и не выплачивая выкуп.

IV. Фаза «Сражение»

Сражение проходит по обычным правилам и состоит из этапа дальнего боя и этапа ближнего боя.

В ход игрока, контролирующего Робин Гуда, Робин Гуд может атаковать войска, находящиеся в том же городе, по обычным правилам. Если он может, то атакует замок или крепость (помните, что для атаки на замок нужно минимум 2 лучника, а для атаки на крепость – минимум 3 лучника).

Робин Гуд и его разбойники равны 1 БО каждый. Добавьте по 1 БО на каждого, если они сражаются против титулованного лорда, и ещё по 1 БО – в сражении против замка или крепости (или внутри них), но **не превышая лимита в 3 БО** за фигуруку/жетон.

В сражении с **викингами** или **норманнами** Робин Гуд и его разбойники всегда равны 3 БО каждый.

Пример: Робин Гуд с четырьмя своими разбойниками атакует замок, где находятся граф Юго-Запада и его брат, епископ Эксетерский. Замок + граф + епископ дают 3 дополнительных БО Робин Гуду и его разбойникам, каждый будет равен 3 БО максимум, всего $5*3=15$ БО.

Для того, чтобы убить Робин Гуда и его разбойников, требуется количество очков урона, равное количеству их БО. Так, в приведённом примере требуется 3f, чтобы убить Робин Гуда или одного из его разбойников.

Если в конце сражения Робин Гуд попадает в плен, он тут же сбегает и возвращается в Шервудский лес. Уберите его фигурку с игрового поля, сбросьте карту «Робин Гуд» и положите её в сброс карт событий и бедствий. Если у него были пленные, они немедленно освобождаются.

Выбор лорда в виде цели

Как и обычные лучники, Робин Гуд и его разбойники могут не стрелять по войскам, а выбрать целью лорда противника. Правило то же самое: у вас должен выпасть результат броска 3f на боевом кубике, чтобы выстрел был успешным и лорд противника погиб. Выбор должен быть объявлен до броска кубика. Этот кубик не используется для дальнего боя.

Робин Гуд может:

- образовывать коалицию с войсками другой семьи во время сражения;
- воспользоваться картой «Тайный ход», чтобы войти в замок или крепость;
- занять замок или крепость;
- передавать захваченную им крепость вместе с титулом лорду по своему выбору;
- брать пленных и требовать выкуп по **2 пенни** за лорда и за титул. Поместите фигурку пленного лорда на карту «Робин Гуд», возьмите из общего запаса жетон разбойника и положите его на карту лорда, пленённого Робин Гудом. Выкуп выплачивается игроку, который контролирует Робин Гуда.

Робин Гуд не может:

- разрушать мельницы, замки, крепости, аббатства или реликвии;
- устраивать осады.

V. Дружба с Робин Гудом

Во время фазы «Перемещение» лорд или леди могут попытаться стать друзьями Робин Гуда. Они должны находиться в том же городе, что и он, в сопровождении войск или без них, и бросить деревянный кубик 1 раз.

При результате 4, 5 и 6 они становятся друзьями (3, 4, 5 и 6 для леди). Положите карту «Робин Гуд» на личный планшет нового друга, на место слуги (и сбросьте карту слуги). Робин Гуд переходит под контроль этой новой семьи. Друг не обязан оставаться рядом с Робин Гудом, но тогда другой лорд может попытаться стать его новым другом и заменить предыдущего.

При результате 1, 2 и 3 для лорда-мужчины — попытка подружиться не удалась, лорд попадает в плен.

При результате 1 и 2 для леди — леди решает остаться с Робин Гудом, она становится его разбойницей и будет следовать за ним во всех его приключениях: она временно покидает свою семью до тех пор, пока Робин Гуд не исчезнет. Переверните карту леди лицом вниз (не сбрасывайте её с личного планшета) и поместите фигурку леди на карту «Робин Гуд».

В случае любой неудачной попытки, если лорда или леди сопровождали войска, они потеряны и их жетоны возвращаются в запас.

Титулованная или замужняя леди не может пытаться подружиться с Робином Гудом (ей вовсе не интересен этот лесной бродяга!).



Тамплиеры

Орден тамплиеров — духовно-рыцарский орден, возникший в христианском рыцарстве Средневековья, членов которого называли «тамплиеры» (буквально — «храмовники»). Орден был основан 13 января 1129 года. Его миссией была защита паломников, отправляющихся в Иерусалим. Для осуществления этой миссии Орден за счёт пожертвований создал по всей Западной католической Европе сеть монастырей, называемых коммундствами, которым предоставлялись многочисленные привилегии, в том числе налоговые. Орден активно участвовал в сражениях, проходивших во время крестовых походов. Вступление в тамплиеры позволит вашей семье пользоваться покровительством Ордена и увеличить ваши доходы.

Компоненты:

- 8 жетонов рыцарей-тамплиеров
- 5 жетонов коммундств тамплиеров
- 4 карты-портрета лордов-тамплиеров
- 1 карта-портрет великого магистра тамплиеров
- 1 карта бедствия «Эдикт о роспуске Ордена Храма»

Подготовка

- Положите в колоду событий на 7-е место с конца карту бедствия «Эдикт о роспуске Ордена Храма». Под давлением короля Франции Папа Римский распускает орден тамплиеров.
- Добавьте в колоду титулов 4 карты-портрета тамплиеров и 1 карту-портрет великого магистра тамплиеров.
- Положите рядом с игровым полем (или на планшет дополнения «Поход на Иерусалим. Возвращение короля Ричарда Львиное Сердце») 8 жетонов рыцарей-тамплиеров.

Правила

I. Посвящение в тамплиеры

Тамплиеры появляются в игре во время фазы «Действия с картами».

Вместо того, чтобы брать карту персонажа или событий, игрок может взять карту тамплиера из колоды титулов и немедленно присвоить её одному из своих неженатых лордов-мужчин, не имеющих титула. Он становится лордом-тамплиером. Положите карту-портрет тамплиера на карту этого лорда. Если тамплиер умирает, его карта тамплиера возвращается в колоду титулов.

Лорд-тамплиер

- Монах-воин, лорд-тамплиер не может жениться или иметь феодальный титул (викинг, граф, герцог, король, епископ или архиепископ). Следовательно, он не может и унаследовать титул, если только не откажется от своего статуса тамплиера.
- Может основать коммунду тамплиеров (в фазе «Покупки», см. далее).
- Получает 1 рыцаря-тамплиера (поместите жетон рыцаря-тамплиера рядом с фигуркой этого лорда-тамплиера).
- Не может разыгрывать карту «Заказное убийство» и быть заказчиком.
- Не может атаковать христианина (см. далее).
- Один раз за раунд он может запросить тайную встречу с другим игроком, в семье которого есть хотя бы 1 лорд-тамплиер, не тратя жетон почтового голубя.



II. Фаза «Покупки»

Любой игрок, в семье которого есть хотя бы один лорд-тамплиер, может приобрести командорство тамплиеров. Можно приобрести только одно командорство за фазу для одного лорда-тамплиера.

Командорство тамплиеров

Стоимость: 2 пенни.

Количество жетонов: 5.

Размещение: в городе без замка, крепости или аббатства, с разрешения игрока, контролирующего город.

Игровые эффекты:

- Невозможно разыграть карту «Восстание» в городе, где находится командорство.
 - Город, в котором находится командорство, никогда не попадает под действие карты «Чёрная смерть».
- О лордах и войсках там хорошо заботятся, но они окажутся под угрозой, если покинут город.

III. Фаза «Перемещение»

Рыцари-тамплиеры могут перемещаться только с лордом-тамплиером или церковнослужителем (аббатисой, епископом и архиепископом).

Экскалибур

Лорд-тамплиер может попытаться вытащить Экскалибур из камня. Если ему это удаётся, и он становится королём, он отказывается от своего статуса тамплиера, а карта-портрет сбрасывается.

IV. Фаза «Сражение»

- Если лорд-тамплиер – единственный лорд в своём лагере, то он не может атаковать другого христианина (т.е. любого лорда или войска, не являющихся викингами или норманнами). Он может атаковать христианина, только если его сопровождает другой лорд, не являющийся тамплиером (из его семьи или из другой семьи в составе коалиции). Но он может защищаться, если его атакуют. Вылазка в случае осады также рассматривается как защита.
- Лорд-тамплиер может атаковать викингов и норманнов.
- Лорд-тамплиер не сдаётся в плен и сражается до конца.

Рыцарь-тамплиер:

- равен 3 БО, а чтобы убить его, требуется 3 очка урона;
- если рыцарей-тамплиеров 2 или больше, во время каждого этапа ближнего боя добавляется 1 БО и 1 урон дополнительно.

V. В следующем раунде после появления в игре тамплиеров

Фаза «Слушайте, слушайте». Наполнение сокровищницы тамплиеров

Часть сокровищницы тамплиеров находится в Англии.

Сокровищница собирается из монет, тайно извлекаемых из запаса, по одной монете на каждого тамплиера за раунд.

Во время первой фазы «Слушайте, слушайте», которая следует за появлением в игре хотя бы одного лорда-тамплиера, первый игрок с помощью броска деревянного кубика определяет среди имеющихся замков тот, в котором будет спрятано сокровище.

Во время каждой следующей фазы «Слушайте, слушайте», пока в игре имеются тамплиеры, первый игрок берёт из общего резерва, не глядя, столько монет, сколько в игре лордов-тамплиеров, и помещает их под жетон замка, предназначенного для хранения сокровищ, так, чтобы количество монет видели остальные игроки.

Обретение сокровища тамплиеров возможно во время фазы «Перемещение».

Избрание великого магистра тамплиеров

Избрание магистра происходит после заключения брачных союзов и перед избранием суперена. Кандидатами могут быть только лорды-тамплиеры, не являющиеся пленными. Каждый лорд-тамплиер имеет 1 голос. Кандидат считается избранным, если он получит больше голосов, чем каждый из остальных кандидатов, при этом количество голосов будет не менее 2.



Полномочия великого магистра тамплиеров

- В фазе «Получение дохода» он получает из запаса по **2 пенни** за каждое командорство тамплиеров, присутствующее в королевстве.
- Пока великий магистр тамплиеров находится в игре, каждый рыцарь-тамплиер получает дополнительный бонус +1 урон во время этапа ближнего боя.
- Великий магистр не может участвовать в турнире, предлагаемом Айвенго.
- Автоматически находит сокровища тамплиеров, если перемещается в замок или крепость, где находится сокровище.

Фаза «Получение дохода». Доходы с командорств

Если лорд-тамплиер ранее основал командорство, оно приносит ему **2 пенни** или **1 рыцаря-тамплиера** (разместите их в командорстве во время фазы «Получение дохода»).

Карты «Хорошая погода» и «Богатый урожай» дают бонус **+1 пенни**. На командорства не влияют ни карты «Большой голод», ни карты «Налог», сыгранные на епархии или архиепархии.

Фаза «Перемещение». В поисках сокровища тамплиеров

- Только лорд-тамплиер или член его семьи может попытаться найти сокровище тамплиеров. Для этого нужно переместиться в замок или крепость, где хранится сокровище тамплиеров, и бросить 1 раз деревянный кубик. Сокровище тамплиеров считается найденным при результате 5+. При первой попытке можно сделать только 1 бросок за фазу на одного лорда или леди, но впоследствии, если сокровище пытается добыть тот же лорд или леди, они получают по дополнительному броску за каждую новую попытку.
- Сокровище тамплиеров можно найти только 1 раз.
- Член семьи великого магистра тамплиеров автоматически находит сокровище тамплиеров, если перемещается в замок или крепость, где находится сокровище.
- Если в семье был лорд-тамплиер, но он умер, член его семьи всё равно может попытаться найти сокровище тамплиеров (как если бы умерший лорд-тамплиер был жив). Член семьи умершего великого магистра тамплиеров находит его автоматически, если перемещается в замок или крепость, где находится сокровище.

VI. Дополнение «Поход на Иерусалим. Возвращение короля

Ричарда Львиное Сердце»

Если лорд-тамплиер отправляется в Иерусалим:

- он бесплатно забирает с планшета «Поход на Иерусалим. Возвращение короля Ричарда Львиное Сердце» 2 из 4 жетонов рыцарей-крестоносцев, сопровождающих короля Ричарда Львиное Сердце;
- если он получает титул князя Таранто или короля Сицилии, то может принять его, отказавшись от статуса тамплиера, или передать его другому члену своей семьи (если он откажется от статуса тамплиера, то рыцари-крестоносцы больше не сопровождают его и их жетоны возвращаются на планшет «Поход на Иерусалим. Возвращение короля Ричарда Львиное Сердце»);
- если вы взяли карту «Ваш лорд попал в плен к сарацинам, которые требуют выкуп в 10 пенни», ничего не происходит, так как считается, что Орден Храма немедленно выплатил выкуп. Положите эту карту под низ колоды похода на Иерусалим;
- если вы взяли карту «Ваш лорд убит в сражении», бросьте 3 белых и 3 чёрных боевых кубика. Если результат броска белых боевых кубиков больше, чем результат чёрных, ничего не происходит. Ваш лорд выиграл это сражение. Положите эту карту под низ колоды похода на Иерусалим.

VIII. Роспуск Ордена Храма

Во время фазы «Действия с картами» игрок может взять карту бедствия «Эдикт о роспуске Ордена Храма». Она находится на седьмом месте с конца в колоде событий.

Эта карта занимает место карты бедствия в ряду для карт бедствий и остаётся там до решения короля или правящей королевы. Её нельзя заменить другой картой бедствия или сбросить во время набора карт; если она выпадает тогда, когда все ячейки в ряду бедствий уже заняты, то заменяет последнюю карту бедствия в этом ряду.

Король или правящая королева решает, стоит ли обнародовать этот указ и применить его против тамплиеров королевства. Решение нужно принять немедленно и его нельзя отменить. После объявления решения карта сбрасывается.

Если решено не применять эдикт о роспуске, ничего не происходит, а карта сбрасывается и убирается в коробку.

Если же эдикт будет обнародован, последствия роспуска Ордена Храма будут следующими:

- уберите жетоны рыцарей-тамплиеров в коробку (эти рыцари считаются убитыми);
- уберите карты-портреты тамплиеров с карт лордов; один из них считается убитым (осуждённый тамплиер сожжён на костре), другой получает маркер кинжала бесчестья, а остальные заключаются в тюрьму в королевском замке, если он построен (поместите фигуры пленных на карту короля или правящей королевы). Кому из лордов суждена какая участь – решает король или правящая королева сразу после того, как будет обнародован эдикт о роспуске ордена;
- доход от командорств поступает королю или правящей королеве, в случае их отсутствия – лорду, который управляет фьефом, в котором находится данное командорство.

Если на момент открытия карты бедствия «Эдикт о роспуске ордена Храма» в игре нет короля или правящей королевы, ничего не происходит, а карта остаётся в ряду для карт бедствий и занимает там ячейку до тех пор, пока не будет принято необходимое решение. При вступлении на трон короля или правящей королевы должно быть принято решение о применении эдикта о роспуске с его последствиями (или об отказе от этого эдикта). Затем карта сбрасывается и убирается в коробку.





Морская удача

Выйдя в море, вы можете начать брать на абордаж и грабить французские корабли, а затем, разбогатев, приплыть в порт назначения. Но вы также рискуете попасть в шторм, который унесёт вас к неизвестным берегам, потерпеть крушение и потерять часть своих пассажиров. А ещё на борту может вспыхнуть мятеж, и тогда вы станете пленником и будете вынуждены заплатить выкуп... Улыбнётся ли вам морская удача?

Планшет «Морская удача»



Во время фазы «Перемещение» лорды и леди, отправляющиеся из одного портового города в другой, должны указать порт назначения и состав своего сопровождения. Затем возьмите первую карту из колоды морской удачи. На исход путешествия могут повлиять слуги **Моргана, Сансон и Нельсон**.

Компоненты:

- 1 планшет «Морская удача»
- 9 карт морской удачи (6 видов)

Подготовка

Перемешайте колоду из 9 карт морской удачи. Разместите колоду лицевой стороной вниз на планшете «Морская удача» на указанном месте.

Правила

I. Приключения в море

- Во время фазы «Перемещение» всякий раз, когда лорд или группа лордов совершают морской переход (не отправляясь при этом в поход на Иерусалим или странствие в Рим), игрок должен объявить порт своего назначения и с каким войском он туда направляется, а затем взять первую карту из колоды морской удачи, по 1 карте на группу («на корабль»).
- Немедленно разыграйте эффект карты.
- После розыгрыша положите карту под низ колоды морской удачи.

II. Слуги – новые возможности

Слуги сопровождают своего хозяина во время путешествия. Некоторые из них могут проявить себя по-новому.

Моргана, волшебница

Моргана, находясь на корабле или даже на расстоянии от него, может предотвратить шторм или мёртвый штиль (с согласия своего хозяина, который может быть из другой семьи). Карта «Мёртвый штиль» или «Шторм» сбрасывается без эффекта, а корабль прибывает в порт назначения.



Сансон, палач

Сансон, находясь на корабле, может остановить мятеж. Карта «Мятеж» сбрасывается без эффекта, а корабль прибывает в порт назначения.



Нельсон, адмирал

Нельсон, находясь на корабле, предотвращает кораблекрушение. Карта «Кораблекрушение» сбрасывается без эффекта, а корабль прибывает в порт назначения.



III. Карты морской удачи

Название карты, её действие и количество	Изображение
<p>Кораблекрушение (1 карта) Осторожнее с рифами! Корабль получает пробоину и терпит крушение.</p> <p>Половина войск уничтожена (округлите в меньшую сторону). За каждого лорда бросьте 1 раз деревянный кубик. При результате 4+ он спасается, при остальных результатах — погибает. Выжившие перемещаются в порт назначения (это считается последним переходом). Если на корабле находится адмирал Нельсон, он позволяет избежать кораблекрушения и благополучно прибыть в порт назначения.</p>	
<p>Мёртвый штиль (1 карта) Ветер слишком слаб, и корабль застыл средь открытого моря.</p> <p>Положите карту в морскую зону напротив порта назначения и разместите на ней жетоны и фигурки пассажиров (лорда/лордов и их войск). Они смогут прибыть в порт назначения во время следующей фазы «Перемещение», если только не помешает карта «Плохая погода». Вмешательство волшебницы Морганы может помочь вам достичь порта назначения.</p>	
<p>Мятеж (1 карта) Мятежники завладели кораблём.</p> <p>Вы благополучно прибудете в порт назначения только в том случае, если заплатите мятежникам 5 пенни и + 2 пенни за каждого лорда. В противном случае лорды будут убиты, а корабль потерян со всеми войсками, находящимися на борту (жетоны возвращаются в резерв). Если на корабле находится палач Сансон, он подавляет мятеж. Затем вы прибываете в порт назначения.</p>	
<p>Корсары (2 карты) На абордаж!</p> <p>Во время вашего путешествия вы берёте на абордаж французский корабль, забираете его груз и получаете количество монет, равное сумме трёх бросков деревянного кубика (от 3 до 18 пенни). Затем вы прибываете в порт назначения.</p>	
<p>Спокойное плаванье (3 карты) Никаких приключений.</p> <p>Вы прибываете в порт назначения.</p>	
<p>Шторм (1 карта) Вы попадаете в сильный шторм, который уносит вас в другой портовый город.</p> <p>Бросьте деревянный кубик, чтобы определить, в портовом городе какого региона вы оказались. Вмешательство волшебницы Морганы может помочь вам достичь порта назначения.</p>	



Поединок с Айвенго

Эта история начинается в 1194 году. Уилфред Айвенго тайно возвращается на родину из крестового похода и принимает участие в турнире в Эшби под именем «Рыцарь, Лишённый Наследства». На турнире он сталкивается с Брианом де Буагильбером, норманном и рыцарем-храмовником, которому ранее отдали титул лорда Айвенго.

В игре «Фьефы Англии» Айвенго бросает вызов лордам в легендарных рыцарских поединках. Сразившись с ним, вы можете получить жетоны $\frac{1}{2}$ ПО в случае победы, но проигравших лордов ждёт смерть! Верные слуги **Кнуд, Гrimхильда** и **Ордерик** могут помочь своим хозяевам.

Турнир: военный праздник, на котором люди сражались с помощью дорогостоящего оружия и верхом на лошадях, один на один или группами.

Рыцарский поединок: парный поединок двух рыцарей с копьями верхом на лошадях, принятый в Средние века.

Компоненты:

- 1 карта персонажа Айвенго
- 1 фигурка Айвенго
- 5 жетонов по $\frac{1}{2}$ ПО
- 6 боевых кубиков из базового набора «Фьефы Англии»



Подготовка

Добавьте карту «Айвенго» в колоду персонажей 10-й по счёту.

Правила

I. Фаза «Действия с картами»

Игрок, взявший карту Айвенго, может раскрыть её во время этапа розыгрыша карт. Он выбирает город, в котором есть хотя бы 1 лорд-мужчина, не являющийся церковнослужителем (кандидат в соперники на турнире), а затем вызывает его на поединок.

Пример: «Слушайте, слушайте, прекрасные леди и отважные лорды, лорд Айвенго сразится с лордом Эдвардом в добром городе Линкольн!»

Этому лорду-сопернику придётся встретиться с Айвенго на турнире в одном или нескольких рыцарских поединках.

- Возьмите из запаса монету в **5 пенни** и положите её на выбранный город.
- Положите карту Айвенго на отметку «5» в правой части игрового поля, чтобы напомнить вам, что турнир состоится в начале фазы «Перемещение».
- Поставьте фигурку Айвенго на карту выбранного кандидата.

II. Фаза «Получение дохода»

Турнир приносит **5 пенни** игроку, контролирующему город, в котором проводится турнир. Этот игрок получает монету в **5 пенни**, если в фазу «Получение дохода» там по-прежнему находится фигурка лорда-соперника. В ином случае монета возвращается в общий резерв.

На такие турниры приходят посмотреть многие – от простого люда до торговцев со всего региона.

III. Фаза «Перемещение»

Именно в начале этой фазы происходят рыцарские поединки.

Турнир

Используйте боевые кубики из базового набора игры «Фьефы Англии». Лорд-соперник бросает белые кубики. Игрок слева от него бросает чёрные кубики за Айвенго. При этом решение о третьем броске также принимает этот игрок.

Чтобы выиграть, вам нужно набрать на двух или трёх боевых кубиках результат больше, чем у вашего соперника, но при этом сумма значений всех брошенных кубиков не должна превышать 5.

Ход турнира

Первый поединок: каждый участник поединка бросает по 2 кубика и подсчитывает сумму.

Второй поединок: каждый участник поединка может бросить третий кубик или отказаться это делать. Если он выбирает сделать бросок, то результат броска добавляется к предыдущей сумме.

Результат 6 и более считается поражением на турнире. В таком случае:

- Айвенго тяжело ранен, он временно покидает королевство (удалите фигурку с игрового поля, а карту положите под колоду персонажей);
- лорд-соперник смертельно ранен (уберите в коробку его карту и фигурку).

Победителем становится выживший или тот, чья сумма очков окажется **наибольшей, но не превышающей 5**.

В случае ничьей немедленно организуйте второй и заключительный турнир.

Если побеждает Айвенго, ничего не происходит. Если побеждает лорд-соперник, он получает **1 жетон $\frac{1}{2}$ ПО**. Если при этом Айвенго покидает королевство (сумма значений его кубиков больше 5) или если разница в сумме больше 1 очка, то лорд-соперник получает **2 жетона $\frac{1}{2}$ ПО**. Эти жетоны принадлежат только лорду-сопернику, если этот лорд умирает, они будут потеряны для семьи. Это победные очки, которые учитываются в конце игры.

Если Айвенго не покинул королевство, он сможет бросить вызов другому лорду во время фазы «Слушайте, слушайте» в следующем раунде. Положите карту и фигурку Айвенго на отметку «1» в правой части игрового поля.

IV. В следующем раунде после проведённого турнира

Фаза «Слушайте, слушайте»

На этот раз город для проведения турнира выбирает первый игрок в этом раунде.

- Выберите город, в котором находится лорд-мужчина, не являющийся церковнослужителем, которому предстоит стать соперником Айвенго. Возьмите из запаса монету в **5 пенни** и положите её на выбранный город.
- Положите карту Айвенго на отметку «5» в правой части игрового поля, чтобы напомнить вам, что турнир состоится в начале фазы «Перемещение».
- Поставьте фигурку Айвенго на карту выбранного кандидата.
- Можно снова выбрать тот же город. Нельзя выбрать город, находящийся в осаде.
- Важные примечания:
 - Айвенго не участвует ни в одном сражении;
 - на Айвенго не оказывают влияния восстания;
 - он может пострадать от эффекта карты «Чёрная смерть».

Плохая погода

Карта «Плохая погода» мешает проведению турнира. Отложите турнир и проведите его в следующем раунде в том же городе, где он должен был произойти. Если в следующем раунде там не будет находиться фигура лорда-соперника, контролирующий город игрок выбирает другой город.

Большой расцвет турниров во времена после феодальных войн

1130 год: на вселенском Соборе в Оверни Папа Иннокентий II решительно запрещает проведение турниров. Французское рыцарство не принимает во внимание этот запрет.

1179 год: на Третьем Латеранском соборе Папа Александр III осуждает проведение турниров. Несмотря на все запреты, турнир остаётся самым популярным занятием для рыцарей, желающих показать свою силу и выносливость. Французское рыцарство, одерживающее победы как на турнирах, так и на полях сражений, не намерено отказываться от этого «искусства жить».

19 августа 1186 года: герцог Бретани Джеффри II Плантагенет погибает на турнире в Париже.

V. Слуги – новые возможности

Гримхильда, ведьма

По желанию лорда-хозяина, где бы он ни находился, она позволяет перебросить 1 белый или черный кубик в конце второго поединка.



Кнуд, оруженосец

Может заменить своего хозяина во время турнира.

Если он побеждает, победные очки достаются его хозяину.



Ордерик, капитан гвардии

Может заменить лорда из семьи своего хозяина во время турнира. Если он побеждает, победные очки достаются тому лорду, которого он заменяет.



