

Ce personnage ne peut se déplacer que d'un village à chaque tour, sauf si il est accompagné d'un autre seigneur.

LE BOITEUX

Compte comme possédant un Archers (un dé jeté avant le début du combat).

L' ARCHER

Peut calmer les révoltes comme un évêques sur son village et les villages adjacents.

LE LIEUTENANT

L' ANDROGYNE
(homme)

Ce personnage peut choisir son genre au début de chaque tour. Impossible si il/elle est marié-e. Il/elle perd ses titres si incompatible avec son genre.

L' ANDROGYNE
(femme)

Avant un combat, ce personnage peut payer 2 deniers pour recruter un chevalier ou 3 sergents, uniquement pour ce combat.

LE MERCENAIRE

Lors de la phase de revenu, chaque moulin dans l'évêché du paysan, lancez un dé de combat pour chaque moulin : le résultat indique la quantité produite par le moulin. Vous pouvez choisir de relancer un dé une fois.

LE PAYSAN

Le joueur qui contrôle ce personnage ne dépense pas de jeton ambassade pour lancer des ambassades avant la phase Oyé Oyé et avant la phase revenu.

LE DIPLOMATE

Pour un denier, permet de piocher une carte supplémentaire de son choix et d'en défausser une lors de la pioche des cartes.

LE STRATEGUE

Celui qui contrôle ce personnage ne peut participer à une ambassade que si ce personnage est seul dans un village, sans troupes.

LE LEPREUX

Homme : 2 voix de plus si ce seigneur est candidat à l'élection du roi.
Femme : Une voix de plus à l'élection du roi.

L' HERITIER

Gagne un écu supplémentaire par pont adjacent.

LE DOUANIER

Permet de regarder la main de cartes d'un autre joueur une fois, après la pioche des cartes.

L' ESPION

Rapporte une voix pour toutes les élections et coûte un denier lors des revenus.

LE TROUBADOUR

Peut voler un denier à un autre joueur à la fin de la phase de revenu. Il peut alors être rattrapé par la justice (le vol fonctionne).

LE VOLEUR

- Peut relancer le dé lors de l'affectation de la Peste.
- Peut relancer un dé de combat par round.
- Est assassinée si elle se retrouve sur le même village qu'un ecclésiastique qui le souhaite (n'importe quand).

LA SORCIERE

- Ne peut pas se marier.
- Contrôle les villages adjacents inoccupés pour l'élection des évêques (déclenchement de l'élection et voies).

L' EUNUQUE

Acheter un château là où il se trouve ne coûte que 6 deniers (si il est d'accord).

LE BÂTISSEUR

Peut relancer une fois le dé d'affectation des famines et des mauvais temps qui sont affectés à l'évêché où il se trouve.

LE CHANCEUX

Peut réaliser des chevauchées même si il réalise un mouvement maritime.

LE NAVIGATEUR

Lors de la phase de revenu, rapporte deux deniers supplémentaires si il est en mer.

LE VENITIEN

Lors de la phase de pioche des cartes, ce personnage reçoit gratuitement une carte qualité. Il s'arrête lorsqu'il en a 4.

LE VÉTÉRAN

Quand ce personnage meurt, lancez 1D6 : sur un 6 ou un 1, celui-ci revient à la vie dans un château que vous contrôlez (ou à défaut auprès d'un seigneur ou dans un village inoccupé) avec tous ses titres. Piochez une carte qualité pour l'ajouter à ce personnage (max. 3).

LE SAINT

Après la phase d'achats, peut regarder le contenu d'une armée dans un village qui lui est adjacent.

L'ÉCLAIREUR

A la fin de la phase de revenus, peut faire un raid si il est en mer. Il lance autant de dés de combat que sa puissance d'armée :
1 à 3 : gagnez 1 denier et perdez 1 point de troupe.
4 à 7 : gagnez 4 deniers et perdez 2 troupes.
8 ou + : gagnez 6 deniers et perdez 3 troupes.

LE VIKING

Ce personnage ne peut pas se marier et apporte un point de puissance militaire supplémentaire au combat.

LE BÂTARD

Pour se marier, ce seigneur doit donner 2 deniers à l'autre famille.

LE LAID

Ce seigneur n'est jamais affecté par la Peste (mais ses troupes le sont).

LE BENI

Pour chaque Calamité, jeter un dé de combat en plus. Sur un résultat de 2f, la calamité est affectée à l'évêché où se trouve le Maudit.

LE MAUDIT

Recevez une carte grise quand ce personnage apparaît. Votre limite de main est de 4 cartes. Si vous avez 4 cartes quand ce personnage meurt, défaissez en une immédiatement.

L'INVENTEUR

Quand ce personnage réalise un mouvement vers la mer, il peut faire une attaque équivalente à une révolte vers un navire d'un autre joueur. Il gagne autant de deniers que de troupes éliminées - 1.

LE PIRATE

Dans l'évêché où il se trouve, l'achat d'un moulin coûte un denier de moins.

LE MEUNIER

Il est impossible de jouer un beau temps ou une bonne récolte sur l'évêché où se trouve ce personnage.

LE MALCHANCEUX

Ce seigneur ne peut prendre la mer.

LE MALADIF

SI VOUS JOUEZ SANS LES RELIQUES :

Ce seigneur gagne un denier supplémentaire si il occupe un chef-lieu d'évêché à son tour.

SI VOUS JOUEZ AVEC LES RELIQUES :

Ce seigneur peut prendre une relique une fois dans la partie dans le village où il se trouve.

LE PIEUX

Ce seigneur reçoit un denier de moins pour chaque titre rapportant un point de victoire possédé par le joueur qui le contrôle.

L' EXTRAVAGANT

Ce seigneur perçoit 2 deniers supplémentaires lors de la phase de revenus. Le village sur lequel il se trouve est toujours considéré comme ayant une condition de révolte.

LE TYRAN

Si ce seigneur est seul (sans autre seigneur), il ne peut initier un combat. Si il est attaqué par un seigneur ayant une force d'armée supérieure, il doit se rendre, il est capturé et ses troupes sont retirées du plateau.

LE LACHE

Ce seigneur peut effectuer trois mouvements si il n'est accompagné que de chevaliers ou si il est seul.

LE RAPIDE

Peut bouger et déclencher un combat par mauvais temps.

LE TEMPETUEUX

Ce seigneur paye deux deniers de moins pour l'acquisition d'un titre de fief ou de Cardinal (seulement pour ce seigneur).

L' AMBITIEUX

Ce personnage ne fait pas de prisonniers. Les personnages qu'il capture sont immédiatement exécutés.

LE CRUEL

Ce seigneur possède toujours un engin de siège de niveau 1.

L' INGENIEUR

Ce seigneur reçoit un bonus de +1f lors des combats en tant qu'attaquant si il lance au moins un dé.

L' INTREPIDE

Ce seigneur ne peut initier un combat contre une armée alliée (par mariage). Il peut tout de même se défendre.

LE LOYAL

Ce seigneur peut exécuter une fois par tour une action comme si celui-ci possédait une carte souterrain. Cependant, il ne peut être accompagné que par une seule unité.

LE DISCRET

Ce seigneur n'a rien de particulier, il ne peut recevoir qu'une seule carte qualité. Si vous piochez cette carte et que ce n'est pas la première carte du personnage, celui-ci défusse ses autres cartes qualité.

LE BANAL

Avant une bataille à laquelle ce seigneur participe, il peut convertir un sergent adverse en sergent allié.

LE PERSUASIF

Ce seigneur peut briser un mariage si il capture l'un des deux époux.

LE FIELLEUX