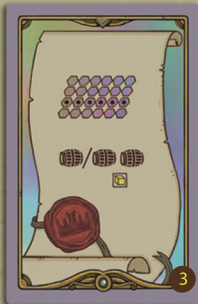


### 1. СКОРОТЕЧНОСТЬ ВРЕМЕНИ

Если вы потратите 1 дерево или 1 железо, карта «Скоротечность времени» позволит немедленно бросить кубик эпох, чтобы взять жетон региона. Это не только ускорит игру, но и принесёт вам ценный жетон. Верните эту карту под колоду королевских указов после использования.



### 3. ПОРОХ

Карта «Порох» позволяет немедленно заполнить маркерами влияния свой ряд текущей пороховой секции в гильдии рыцарей. Если вы при этом сбрасываете серу, то получаете возможность заполнить 2 пороховые секции своего ряда. Верните эту карту под колоду королевских указов после использования.

Карта «Регионы» приносит вам очки почтения за каждый оставшийся в вашем личном резерве жетон региона (не использованный в качестве земель).



### 5. КОШКА НОРРИН

Карта «Кошка Норрин» — это карта действия, которую можно добавить в свою колоду действий. Разыграв эту карту, вы оставляете её перед собой. Во всех следующих раундах она ограничивает ваш выбор действий на 1. (К ней нельзя применить действие карты «Повтор».) В зависимости от номера текущей эпохи возьмите из общего резерва 1, 2 или 3 корабля. Если на игровом поле есть ваш алхимик, каждый корабль обходится вам на 1 шиллинг дешевле при торговле с гильдией алхимиков.

Карта «Река» приносит вам очки почтения за каждое управляемое вами поселение на реке.



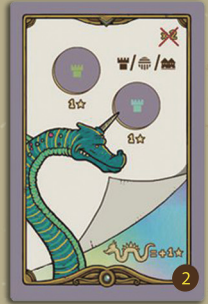
### 7. ЗМЕЙ САМУЭЛЬ

Карта «Змей Самуэль» — это карта действия, которую можно добавить в свою колоду действий. Разыграв эту карту, вы оставляете её перед собой. Во всех следующих раундах она ограничивает ваш выбор действий на 1. (К ней нельзя применить действие карты «Повтор».) В фазе пропитания подданных каждый противник обязан покормить Самуэля — сбросить 1 еду в походный мешок. Если на игровом поле есть ваш дворянин, возьмите себе 1 сброшенную еду.



### 9. МЕЧ ЛЕЙНАДА

Карта «Меч Лейнада» один раз добавляет +3 к действию карты «Нападение». Верните карту под колоду королевских указов после использования.



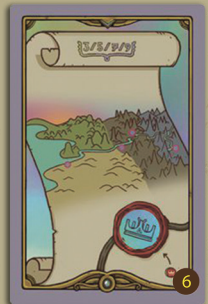
### 2. МОРСКОЙ ЗМЕЙ

Карта «Морской змей» — это карта действия, которую можно добавить в свою колоду действий. Разыграв эту карту, вы оставляете её перед собой. Во всех следующих раундах она ограничивает ваш выбор действий на 1. (К ней нельзя применить действие карты «Повтор».) Выберите 2 диска одинаковых поселений (застав, ферм или городов, но не феодов) и поместите их на эту карту. Они считаются управляемыми вами поселениями, даже с учётом отсутствия маркеров влияния. Если вы приручаете морского змея, то он даёт вам 3-ю звезду за эти поселения (при необходимости обновите своё положение в двух связанных гильдиях).

### 4. РЕГИОНЫ



### 6. РЕКА

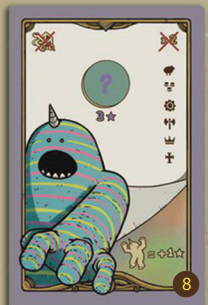


### 8. ВЕЛИКАН

Карта «Великан» — это карта действия, которую можно добавить в свою колоду действий. Разыграв эту карту, вы оставляете её перед собой. Во всех следующих раундах она ограничивает ваш выбор действий на 1. (К ней нельзя применить действие карты «Повтор».)

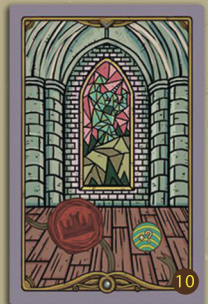
Выберите любой доступный диск феода и поместите его на эту карту.

Он считается управляемым вами феодом, даже с учётом отсутствия маркера влияния. Этот фео не делает вас вассалом! Если вы приручаете великана, то он даёт вам ещё 1 звезду за этот фео (при необходимости обновите своё положение в связанной гильдии).



### 10. ВИТРАЖНОЕ АББАТСТВО

Карта «Витражное аббатство» позволяет немедленно взять 2 случайных жетона чётков из общего резерва и оставить себе один — с большим значением. Верните второй жетон обратно в резерв, а эту карту — под колоду королевских указов.



### 11. КОРОЛЬ ДАНИЭЛЬ

Карта «Король Даниэль» — это карта действия, которую можно добавить в свою колоду действий. Разыграв эту карту, вы оставляете её перед собой. Во всех следующих раундах она ограничивает ваш выбор действий на 1. (К ней нельзя применить действие карты «Повтор».) В зависимости от номера текущей эпохи возьмите из общего резерва 1, 2 или 3 королевские печати. Если вы являетесь первым игроком, каждая королевская печать обходится вам на 1 шиллинг дешевле при торговле с гильдией дворян.

