

## ASSEMBLEA: Incarichi



## ASSEMBLEA: Incarichi



# ASSEMBLEA: Cariche

## Ban Cowards

I Nobili che, al momento, sono senza truppe di qualunque tipo sono banditi dal regno e rimossi dal gioco. Un Barone che, a causa di questa mozione resterebbe senza Nobili, può scegliere di tenerne uno di sua scelta.

Motion

Yes/No

## Expel Certain Mercenaries

Prima di decidere l'ordine del giorno, il Presidente esprime una nazionalità di Mercenari. Se questa mozione dovesse essere approvata, tutti i Mercenari, della nazionalità espressa dal Presidente e controllati dai Baroni, ritornano al mazzo (quindi mischiare).

Motion

Yes/No

## Hardship Fund

Ogni Barone, con 15 o più corone, deve immediatamente versarne 5 alla banca. Ogni Barone con meno di 5 corone, ne riceve immediatamente 5 dalla banca.

Motion

Yes/No

## Lift Sieges

Immediatamente, tutti gli assedi in corso saranno interrotti. Dopo questa Assemblea, si potrà tornare ad assediare normalmente.

Motion

Yes/No

## Private Motion

*Questa mozione deve essere discussa per prima.* Scegliete casualmente un Barone. Questi potrà proporre una mozione privata di sua scelta, che poi sarà votata.

Motion

Yes/No

## Re-Attribute a Charge or Office

*Non è richiesto il voto.* Prima di decidere l'ordine del giorno, il presidente può prendere un incarico o un ufficio, attualmente posseduto da un qualsiasi Barone/Nobile, e aggiungerlo all'attuale ordine del giorno. Scartate questa mozione e procedete con l'Assemblea come di consueto.

Motion

No Vote

## The Building of the Cathedral

Non è richiesto il voto. Tutti i Baroni possono contribuire per la costruzione della Cattedrale. Ognuno offre, segretamente, una somma di denaro. Il/Barone/i con l'offerta più alta, riceverà/anno subito 1 Influenza. Tutte le offerte verranno versate in banca.

Motion

No Vote

# ASSEMBLEA: Incarichi

<p><b>Admiral</b></p> <p>L'Ammiraglio può muovere, direttamente, da una città di oltremare all'altra come se le due città fossero adiacenti.</p> <p>Office Baron</p> <p>Admiral 100</p>	<p><b>Earl Marshal</b></p> <p>Con 100 Truppe mantenute</p> <p>Office Baron</p> <p>Earl Marshal 100</p>	<p><b>High Constable</b></p> <p>Con 100 Truppe mantenute</p> <p>Office Baron</p> <p>High Constable 100</p>
<p><b>Keeper of the Keys</b></p> <p>Con 50 Truppe mantenute</p> <p>Office Baron</p> <p>Keeper of the Keys 50</p>	<p><b>Lord Commander</b></p> <p>Il Lord Comandante, nel corso di una battaglia, può pescare 1 carta Destino extra.</p> <p>Office Baron</p> <p>Lord Commander 150</p>	<p><b>Lord Great Seneschal</b></p> <p>Con 150 Truppe mantenute</p> <p>Office Baron</p> <p>Lord Great Seneschal 150</p>
<p><b>Lord High Steward</b></p> <p>Con 150 Truppe mantenute</p> <p>Office Baron</p> <p>Lord High Steward 150</p>	<p><b>Lord Provost</b></p> <p>Con 100 Truppe mantenute</p> <p>Office Baron</p> <p>Lord Provost 100</p>	<p><b>Lord Surveyor</b></p> <p>Con 200 Truppe mantenute</p> <p>Office Baron</p> <p>Lord Surveyor 200</p>
<p><b>Marshal of the Realm</b></p> <p>Con 200 Truppe mantenute</p> <p>Office Baron</p> <p>Marshal of the Realm 200</p>	<p><b>Master of the Gates</b></p> <p>Con 50 Truppe mantenute</p> <p>Office Baron</p> <p>Master of the Gates 50</p>	<p><b>Master of the Royal Stables</b></p> <p>Quando non si trova oltremare, il Custode delle Stalle Reali, può muovere fino a 2 aree, o fino a 4 su strada.</p> <p>Office Baron</p> <p>Master of the Royal Stables 200</p>