

Blood Royale

Carte Evento



Traduzione a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

studiocasaimpresa@fastwebnet.it

Reggio Emilia – Settembre 2005 – V 1.2



www.goblins.net

Ribellione

Si manifestano agitazioni in alcune parti dell'Europa. Segui le normali regole per le Ribellioni (Rebellion) del Gioco Base.

Tempeste: 1-2

01



Formazione della Lega Anseatica

Città nella provincia di Friesland minacciano di formare un blocco di commercio/difesa. Il giocatore Tedesco deve tirare un dado. Se il risultato è 1 o meno, la lega produce più reddito di imposta indiretta, e il giocatore che la possiede (se è di qualcuno) deve dare 10 Corone alla Tesoreria. Se il risultato è 5 o più, la lega annuncia l'indipendenza. Friesland diventa neutrale. Il giocatore Tedesco aggiunge o sottrae (a sua scelta) 1 al tiro del dado per ogni 5 Corone che pagherà alla Tesoreria, pagando il denaro e scegliendo di aggiungere o sottrarre al dado prima del tiro.

04

Il Papa Esige Supremazia

Il Papa chiede che tutte le Proprietà della Chiesa siano esenti da Tasse. Tutti i giocatori devono rimborsare 1 Corona per ogni provincia che controllano, o fronteggiare la possibilità di una ribellione. Dopo che tutti i giocatori hanno annunciato quante Tasse rimborseranno (tutte, nessuna o qualsiasi altro numero), ogni giocatore che non ha rimborsato 1 Corona per ogni provincia tira due dadi, sottrae il numero delle province dove la tassa non è stata rimborsata, aggiungi o sottrae il Carisma del Monarca in modo appropriato. Con un risultato di 7+ non vi sono ribellioni. Se il risultato è inferiore a 7, tira per la Ribellione in tutte le Province.

02

Compagnie Libere

1-3 (1D6/2) Compagnie libere si sono sciolte in Europa. I giocatori devono investire Corone per noleggiare i loro servizi; il giocatore che offre la somma più alta li posiziona ovunque desideri sulla mappa. Esse possono essere usate come mercenari, e sono mosse dal giocatore che le possiede come qualsiasi pedina di Armata normale. Non costa nulla mantenerle, ma il giocatore che possiede la provincia nella quale finiscono ad ogni Fase del Movimento deve pagare 5 Corone alla Tesoreria o piazzare un segnalino di Carestia (Famine) in quella provincia.

Tempeste: 1

03

Guerra Civile in Italia

Scarsità di cibo in Italia causa la minaccia di rivolta. Nella prossima Fase degli Eventi, il giocatore Italiano deve tirare un dado. Egli può sottrarre 2 al tiro del dado per ogni pedina di Risorsa Cibo (Food) o 10 Corone pagate alla Tesoreria prima di tirare il dado, ma se il risultato è 2 o più avviene una Ribellione. Una Ribellione riduce le dimensioni delle Armate Italiane di 4 (rimuovi le pedine dalla mappa); sottrae 1 dal Carisma del Monarca Italiano, e causa Ribellioni (non è necessario un tiro) in Sicily ed Apulia (anche se queste sono possedute da un altro Monarca).

05

Sommossa di Contadini in Francia

Agitazioni in Francia. Nella prossima Fase degli Eventi, il giocatore Francese deve tirare un dado. Il risultato è il numero delle province in cui i contadini insorgono selezionate in ordine da: Normandy, Brittany, Anjou, Aquitaine, Champagne, Bordeaux. Il giocatore Francese può sottrarre 1 al tiro del dado per ogni 5 Corone pagate alla Tesoreria prima di tirare il dado. Con un punteggio modificato di 0 o meno non si verificano Ribellioni. Conta le Ribellioni di ogni provincia colpita. Se sono possedute dallo stesso giocatore 3 o più province in rivolta, il Monarca di quelle regioni perde 1 al Carisma.

06

Sommossa di Contadini in Inghilterra

Agitazioni in Inghilterra. Nella prossima Fase degli Eventi, il giocatore Inglese deve tirare un dado. Il risultato è il numero delle province in cui i contadini insorgono selezionate in ordine da: Yorkshire, Essex, Kent, Warwicks, Wessex, Lancashire. Il giocatore Inglese può sottrarre 1 al tiro del dado per ogni 5 Corone pagate alla Tesoreria prima di tirare il dado. Con un punteggio modificato di 0 o meno non si verificano Ribellioni. Conta le Ribellioni di ogni provincia colpita. Se sono possedute dallo stesso giocatore 3 o più province in rivolta, il Monarca di quelle regioni perde 1 al Carisma.

07

Dinastia Divisa in Spagna

L'inizio per tenere unita la Spagna è fallita. All'inizio della prossima Fase degli Eventi, il giocatore Spagnolo deve tirare un dado. Se il risultato è 2 o più, Aragon diventa neutrale, e la Spagna deve rimuovere 2 pedine Armate dalla mappa. Il giocatore Spagnolo può sottrarre 1 dal tiro del dado per ogni 5 Corone pagate alla Tesoreria prima di tirare il dado. Se la Spagna ha un Principe o una Principessa della Corona non sposati con +1 in Astuzia o in Carisma, la Spagna può essere riunita con la costituzione di un matrimonio per regolare Aragon (crea un personaggio), la Spagna non può usare la forza per riprendersi Aragon.

08

Guerra con gli Scozzesi

Gli Scozzesi stanno cercando la loro indipendenza. Nella prossima Fase degli Eventi, il giocatore Inglese deve tirare un dado. Il risultato è il numero di pedine Armate che egli deve rimuovere dalla mappa al Percorso dell'Anno (Year Track), come se fossero state eliminate in battaglia. Il giocatore Inglese può sottrarre uno al tiro del dado per ogni 5 Corone pagate alla Tesoreria prima di tirare il dado. Con un punteggio modificato di 0 o meno non vi saranno perdite di Armate.

09

Guerra con i Galles

Il Galles minaccia l'Herefordshire. Nella prossima Fase degli Eventi il giocatore Inglese deve tirare un dado. Se il risultato è 3 o più avviene l'attacco. Il giocatore che controlla l'Herefordshire deve rimuovere 2 pedine Armate dalla mappa, ed il Galles attaccherà la provincia con un Re con Forza +1 e con 3 pedine Armate. Se l'Herefordshire è neutrale, rimarrà così dopo questa conquista (e questa carta non ha effetto). Il giocatore Inglese può sottrarre 1 dal tiro del dado per ogni 5 Corone pagate alla tesoreria prima di tirare il dado. Il Galles non può essere invaso.

10

Guerra con la Swabia

La Swabia minaccia la Franconia. Nella prossima Fase degli Eventi il giocatore Tedesco deve tirare un dado. Se il risultato è 3 o più avviene l'attacco. Il giocatore che controlla la Franconia deve rimuovere 2 pedine Armate dalla mappa, e la Swabia attaccherà la provincia con un Principe con Forza +1 e con 3 pedine Armate. Se la Franconia è neutrale, rimarrà così dopo questa conquista (e questa carta non ha effetto).

Se dalla prossima Fase degli Eventi la Swabia non è neutrale ignora questa carta.

11

Guerra con la Burgundy

La Burgundy minaccia Anjou. Nella prossima Fase degli Eventi il giocatore Francese deve tirare un dado. Se il risultato è 3 o più avviene l'attacco. Il giocatore che controlla Anjou deve rimuovere 2 pedine Armate dalla mappa, e Burgundy attaccherà la provincia con un Principe con Forza +1 e con 3 pedine Armate. Se Anjou è neutrale, rimarrà così dopo questa conquista (e questa carta non ha effetto).

Se dalla prossima Fase degli Eventi Burgundy non è neutrale ignora questa carta.

12

Guerra con Aragon

Aragon minaccia Sicily. Nella prossima Fase degli Eventi il giocatore Italiano deve tirare un dado. Se il risultato è 4 o più, avviene l'attacco. Il giocatore che controlla Sicily deve rimuovere 2 pedine Armate dalla mappa, e Aragon attaccherà la provincia con un Principe con Forza +1 e con 3 pedine Armate. Se Sicily è neutrale, rimarrà così dopo questa conquista (e, questa carta non ha effetto).

Se dalla prossima Fase degli Eventi Aragon non è neutrale, ignora questa carta.

13

Guerra con i Mussulmani

I Mussulmani in Granada minacciano la provincia di Andalusia. Nella prossima Fase degli Eventi il giocatore Spagnolo deve tirare un dado. Se il risultato è 3 o più, avviene l'attacco. Il giocatore che controlla l'Andalusia deve rimuovere 2 pedine Armate dalla mappa, e Granada attaccherà la provincia con un Monarca con Forza 0 e con 5 pedine Armate. Se l'Andalusia è neutrale, rimarrà così dopo questa conquista (e, questa carta non ha effetto).

Se dalla prossima Fase degli Eventi Granada non è neutrale, ignora questa carta.

14

Città Tedesche chiedono Potere di Commercio

Le città Tedesche stanno chiedendo di poter sfruttare il proprio commercio. Nella prossima Fase degli Eventi il giocatore Tedesco deve tirare un dado. Se il risultato è 1-5, nessuna risorsa verrà prodotta in Germania nella successiva Interfase. Il giocatore Tedesco può aggiungere 1 al tiro del dado per ogni 7 Corone pagate alla Tesoreria prima di tirare il dado.

Tempeste: 1-2

15

Ribellione

Si manifestano agitazioni in alcune parti dell'Europa. Segui le normali regole per le Ribellioni (Rebellion) del Gioco Base.

Tempeste: 1-3

16



Ribellione

Si manifestano agitazioni in alcune parti dell'Europa. Segui le normali regole per le Ribellioni (Rebellion) del Gioco Base.

17



Pretendente Italiano!

Il figlio più giovane del monarca Italiano è stato persuaso a chiedere il trono. All'inizio della prossima Sequenza Dinastica, il personaggio deve passare al giocatore alla sinistra del giocatore Italiano. Quel giocatore può controllare il personaggio come se egli fosse un membro della propria Dinastia. Se il personaggio diviene Re o Regina, il giocatore Italiano può contestarne la successione violandone i diritti, oppure accettarne la richiesta e operare come Dinastia Baronale. Il giocatore Italiano può corrompere e riprendersi il Pretendente pagando 50 Corone alla Tesoreria all'inizio della Sequenza Dinastica.

18

Pretendente Spagnolo!

Il figlio più giovane del monarca Spagnolo è stato persuaso a chiedere il trono. All'inizio della prossima Sequenza Dinastica, il personaggio deve passare al giocatore alla sinistra del giocatore Spagnolo. Quel giocatore può controllare il personaggio come se egli fosse un membro della propria Dinastia. Se il personaggio diviene Re o Regina il giocatore Spagnolo può contestarne la successione violandone i diritti, oppure accettarne la richiesta e operare come Dinastia Baronale. Il giocatore Spagnolo può corrompere e riprendersi il Pretendente pagano 50 Corone alla Tesoreria all'inizio della Sequenza Dinastica.

19

Pretendente Tedesco!

Il figlio più giovane del monarca Tedesco è stato persuaso a chiedere il trono. All'inizio della prossima Sequenza Dinastica, il personaggio deve passare al giocatore alla sinistra del giocatore Tedesco. Quel giocatore può controllare il personaggio come se egli fosse un membro della propria Dinastia. Se il personaggio diviene Re o Regina il giocatore Tedesco può contestarne la successione violandone i diritti, oppure accettarne la richiesta e operare come Dinastia Baronale. Il giocatore Tedesco può corrompere e riprendersi il Pretendente pagano 50 Corone alla Tesoreria all'inizio della Sequenza Dinastica.

20

Pretendente Inglese!

Il figlio più giovane del monarca Inglese è stato persuaso a chiedere il trono. All'inizio della prossima Sequenza Dinastica, il personaggio deve passare al giocatore alla sinistra del giocatore Inglese. Quel giocatore può controllare il personaggio come se egli fosse un membro della propria Dinastia. Se il personaggio diviene Re o Regina il giocatore Inglese può contestarne la successione violandone i diritti, oppure accettarne la richiesta e operare come Dinastia Baronale. Il giocatore Inglese può corrompere e riprendersi il Pretendente pagano 50 Corone alla Tesoreria all'inizio della Sequenza Dinastica.

21

Pretendente Francese!

Il figlio più giovane del monarca Francese è stato persuaso a chiedere il trono. All'inizio della prossima Sequenza Dinastica, il personaggio deve passare al giocatore alla sinistra del giocatore Francese. Quel giocatore può controllare il personaggio come se egli fosse un membro della propria Dinastia. Se il personaggio diviene Re o Regina il giocatore Francese può contestarne la successione violandone i diritti, oppure accettarne la richiesta e operare come Dinastia Baronale. Il giocatore Francese può corrompere e riprendersi il Pretendente pagano 50 Corone alla Tesoreria all'inizio della Sequenza Dinastica.

22

Pestilenza!

La Morte Nera si è manifestata. Segui le normali regole per la Pestilenza (Plague) del Gioco Base.

Tempeste: 1-3

23



Pestilenza!

La Morte Nera si è manifestata. Segui le normali regole per la Pestilenza (Plague) del Gioco Base.

Tempeste: 1-3

24



Carestia!

Il raccolto è andato perso in alcune parti dell'Europa. Tira un dado per determinare quante province sono state colpite, dopodiché selezionalo in ordine dalla seguente lista: Bordeaux, Lorraine, Apulia, La Mancha, Lancashire, Anjou. Piazza un segnalino Carestia (Famine) nelle province colpite e segui le istruzioni per la Carestia nel manuale delle regole. Inoltre, se colpita, Anjou diventa neutrale.

Tempeste: 1-4

25

Carestia!

Il raccolto è andato perso in alcune parti dell'Europa. Tira un dado per determinare quante province sono state colpite, dopodiché selezionalo in ordine dalla seguente lista: Moravia, Romagna, Galicia, Kent, Angouleme, Friesland. Piazza un segnalino Carestia (Famine) nelle province colpite e segui le istruzioni per la Carestia nel manuale delle regole. Inoltre, se colpita, Friesland diventa neutrale.

Tempeste: 1-3

26

Carestia!

Il raccolto è andato perso in alcune parti dell'Europa. Tira un dado per determinare quante province sono state colpite, dopodiché selezionalo in ordine dalla seguente lista: Sicily, Aragon, Wessex, Aquitaine, Swabia, Apulia. Piazza un segnalino Carestia (Famine) nelle province colpite e segui le istruzioni per la Carestia nel manuale delle regole. Inoltre, se colpita, Sicily diventa neutrale.

Tempeste: 1-5

27

Carestia!

Il raccolto è andato perso in alcune parti dell'Europa. Tira un dado per determinare quante province sono state colpite, dopodiché selezionalo in ordine dalla seguente lista: Algarve, Lancashire, Dauphine, Bohemia, Parma, Granada. Piazza un segnalino Carestia (Famine) nelle province colpite e segui le istruzioni per la Carestia nel manuale delle regole. Inoltre, se colpita, Lancashire diventa neutrale.

Tempeste: 1-2

28

Carestia!

Il raccolto è andato perso in alcune parti dell'Europa. Tira un dado per determinare quante province sono state colpite, dopodiché selezionalo in ordine dalla seguente lista: Galles, Normandy, Moravia, Piedmont, Andalusia, Calais. Piazza un segnalino Carestia (Famine) nelle province colpite e segui le istruzioni per la Carestia nel manuale delle regole.

29

Il Re del Portogallo Offre la Mano di un Erede

Il Re del Portogallo sta guardando all'assenza di un marito per sua figlia di 15 anni. Lei ha Costituzione +1, Astuzia +2, ed è erede al trono. Il Re pagherà 40 Corone in dote. La prossima Fase degli Eventi, i giocatori devono investire risorse per vincere la sposa; chiunque farà l'offerta più alta vincerà la mano. Nell'eventualità di un pareggio, determinate il vincitore casualmente. Il giocatore deve creare una scheda del personaggio della sposa e del Re di 40 anni (caratteristiche normali). Quando il Re muore, lei diventerà Regina ed il Portogallo passerà al giocatore della Dinastia. Se il Portogallo non è neutrale, questo causerà una Ribellione.

30

La Danimarca Guarda per Sposare il suo Erede

Il Re della Danimarca sta guardando per sposare suo figlio di 15 anni. Egli ha Forza +1, Costituzione -1, Carisma -1, ed è l'erede al trono. Il Re vuole una buona dote, e i giocatori devono investire Corone in segreto per assicurarsi il matrimonio. Chiunque farà l'offerta più alta, è obbligato a sposarsi (se c'è un pareggio), la figlia con il Carisma più alto vince, o la più alta Astuzia se c'è ancora un pareggio), e deve creare una scheda del personaggio per il Principe e per il Re di 60 anni (caratteristiche normali). Quando il Re muore, il figlio diventerà Re della Danimarca, e pagherà 10 Corone ogni Interfase al giocatore della Dinastia.

31

Aragon Offre la Mano di una Figlia

Il Duca di Aragon offre la mano di sua figlia di 15 anni in sposa. Lei ha caratteristiche normali. È la terza in lizza per la successione, e c'è una dote di 35 Corone. I giocatori devono investire risorse per vincere la mano, chiunque farà l'offerta più alta sarà il vincitore (in caso di parità, determinate il vincitore casualmente). Il giocatore deve creare una scheda del personaggio della sposa e del Re di 50 anni (caratteristiche normali). Quando il Re muore, la figlia gli succederà con un tiro di 8+, e Aragon passerà al giocatore della Dinastia. Se Aragon non è neutrale, questo causerà una Ribellione.

32

La Polonia Guarda per Sposare suo Figlio

Il Re della Polonia sta guardando per sposare suo figlio di 15 anni. Egli ha Costituzione +2, Carisma +1, ed è il secondo in lizza per il trono. Il Re vuole una buona dote, e i giocatori devono investire Corone in segreto per assicurarsi il matrimonio. Chiunque farà l'offerta più alta, è obbligato a sposarsi (se c'è un pareggio), la figlia con il Carisma più alto vince, o la più alta Astuzia se c'è ancora un pareggio), e deve creare una scheda del personaggio per il Principe e per il Re di 25 anni (Costituzione -2). Quando il Re muore, il figlio diventerà Re con un tiro di 8+ e la Polonia pagherà 15 Corone ogni Interfase al giocatore della Dinastia.

33

Ribellione

Si manifestano agitazioni in alcune parti dell'Europa. Segui le normali regole per le Ribellioni (Rebellion) del Gioco Base.

34



Ribellione

Si manifestano agitazioni in alcune parti dell'Europa. Segui le normali regole per le Ribellioni (Rebellion) del Gioco Base.

Tempeste: 1-2

35



Ribellione

Si manifestano agitazioni in alcune parti dell'Europa. Segui le normali regole per le Ribellioni (Rebellion) del Gioco Base.

Mischia il mazzo degli Eventi

36



Ribellione

Si manifestano agitazioni in alcune parti dell'Europa. Segui le normali regole per le Ribellioni (Rebellion) del Gioco Base.

Mischia il mazzo degli Eventi

37



Ribellione

Si manifestano agitazioni in alcune parti dell'Europa. Segui le normali regole per le Ribellioni (Rebellion) del Gioco Base.

40



Ribellione

Si manifestano agitazioni in alcune parti dell'Europa. Segui le normali regole per le Ribellioni (Rebellion) del Gioco Base.

41



Barone Chiede di Sposarsi nella Famiglia Reale

Un potente nobile chiede la mano della donna Reale più vecchia di qualsiasi Dinastia (se c'è ne più di una della stessa età, chiede di sposarsi con chi ha la più alta Costituzione, o Astuzia se è ancora uguale). Il giocatore che rifiuta, è obbligato a tirare per la Ribellione in una provincia a caso, o accettare. Il Barone ha 20 anni, Carisma +3, e può essere usato dal giocatore come un pezzo Reale (assegnandogli una pedina), ma nessun bambino del matrimonio sarà registrato.

Tempeste: 1-2

43

Barone Chiede di Sposarsi nella Famiglia Reale

Un potente nobile chiede la mano della donna Reale più vecchia di qualsiasi Dinastia (se c'è ne più di una della stessa età, chiede di sposarsi con chi ha la più alta Costituzione, o Astuzia se è ancora uguale). Il giocatore che rifiuta, è obbligato a tirare per la Ribellione in una provincia a caso, o accettare. Il Barone ha 30 anni, Costituzione +2, Carisma +1, e può essere usato dal giocatore come un pezzo Reale (assegnandogli una pedina), ma nessun bambino del matrimonio sarà registrato.

44

Principe Chiede un Titolo

Un vecchio personaggio Reale maschio che non è Re, e che non ha titoli, chiede una provincia da governare. Se vi è più di un Principe eleggibile, sarà colui con il Carisma più alto a fare la richiesta (se vi è un pareggio, fanno la richiesta tutti i Principi che sono alla pari). Al Principe può essere dato un Titolo qualsiasi con gli auguri del giocatore della Dinastia, ma deve coinvolgere la signoria di una Provincia (come, Duca di Saxony, Conte di Anjou, ecc.). Segui le Regole opzionali per il Controllo delle province.

45

Principe Chiede un Titolo

Un vecchio personaggio Reale maschio che non è Re, e che non ha titoli, chiede una provincia da governare. Se vi è più di un Principe eleggibile, sarà colui con il Carisma più alto a fare la richiesta (se vi è un pareggio, fanno la richiesta tutti i Principi che sono alla pari). Al Principe può essere dato un Titolo qualsiasi con gli auguri del giocatore della Dinastia, ma deve coinvolgere la signoria di una Provincia (come, Duca di Saxony, Conte di Anjou, ecc.). Segui le Regole opzionali per il Controllo delle province.

Tempeste: 1-4

46

Principe Chiede un Titolo

Un vecchio personaggio Reale maschio che non è Re, e che non ha titoli, chiede una provincia da governare. Se vi è più di un Principe eleggibile, sarà colui con il Carisma più alto a fare la richiesta (se vi è un pareggio, fanno la richiesta tutti i Principi che sono alla pari). Al Principe può essere dato un Titolo qualsiasi con gli auguri del giocatore della Dinastia, ma deve coinvolgere la signoria di una Provincia (come, Duca di Saxony, Conte di Anjou, ecc.). Segui le Regole opzionali per il Controllo delle province.

47

Barone Offre la Mano di Sua Figlia

Un Barone offre la mano di sua figlia di 20 anni in sposa a qualsiasi Principe di 15 o 20 anni con un Carisma di +1 o +2. Lei ha Astuzia -1, Costituzione +1, e il Barone offrirà 40 Corone in dote. Se vi sono due o più Principi così, il Principe con la più alta Forza vincerà la mano. Se non vi sono Principi così, la figlia si sposerà altrove - ignora questa carta.

Tempeste: 1-3

48

Barone Offre la Mano di Sua Figlia

Un Barone offre la mano di sua figlia di 20 anni in sposa a qualsiasi Principe di 20, 25 o 30 anni con una Forza di +1 o +2. Lei ha Costituzione -1, Astuzia +1, e il Barone offrirà 50 Corone in dote. Se vi sono due o più Principi così, il Principe con la più bassa Costituzione vincerà la mano. Se non vi sono Principi così, la figlia si sposerà altrove - ignora questa carta.

Tempeste: 1-2

49

Barone Offre la Mano di Sua Figlia

Un Barone offre la mano di sua figlia di 30 anni in sposa al più vecchio personaggio Reale maschio. Lei ha caratteristiche normali, e il Barone offrirà 40 Corone in dote. Se vi sono due o più Principi così, il Principe con meno denaro vincerà la mano. Se non vi sono Principi così, la figlia si sposerà altrove - ignora questa carta.

Tempeste: 1-3

50

Crociate in Albigenian

Il Papa chiede che l'eresia dei Cathar in Dauphine sia debellata. Il Re con la più alta Forza (se vi è un pareggio decidete quale Re casualmente) deve muovere un Armata nel prossimo turno di Movimento. Se le province lungo la strada sono controllate da altri giocatori, egli devono permettere alle armate di passare. Le 4 Armate del Chatar devono essere sconfitte per far terminare la Crociata. Se il giocatore fallisce, egli deve riprovare ad ogni turno finché non avrà successo. Deve essere piazzato un segnalino Carestia (Famine) su tutte le province attraversate dal passaggio delle Crociate. Se il Chatar non viene liberato, Dauphine diventerà neutrale.

51

Famoso Capitano Mercenario Offre Servizi

Un famoso capitano offre le sue spade. Ogni giocatore deve segretamente investire Corone per noleggiarlo. Chiunque offrirà di più piazzerà la pedina del Capitano Mercenario (Mercenary Captain) con un pezzo Reale durante la prossima Interfase. Egli aggiungerà +2 alla Forza dei personaggi, anche se ciò porterebbe oltre il +2. D'ora in poi in ogni Interfase, il giocatore deve tirare 9+ con due dadi (aggiungi 1 al dado per ogni 5 Corone pagate alla tesoreria prima del tiro), o il Capitano deserterà. Se senza alcun modificatore tiri un 4 o meno, il Capitano muore.

52

Famoso Capitano Mercenario Offre Servizi

Un famoso capitano offre le sue spade. Ogni giocatore deve segretamente investire Corone per noleggiarlo. Chiunque offrirà di più piazzerà la pedina del Capitano Mercenario (Mercenary Captain) con un pezzo Reale durante la prossima Interfase. Egli aggiungerà +2 alla Forza dei personaggi, anche se ciò porterebbe oltre il +2. D'ora in poi in ogni Interfase, il giocatore deve tirare 9+ con due dadi (aggiungi 1 al dado per ogni 5 Corone pagate alla tesoreria prima del tiro), o il Capitano deserterà. Se senza alcun modificatore tiri un 4 o meno, il Capitano muore.

53

Ribellione

Si manifestano agitazioni in alcune parti dell'Europa. Segui le normali regole per le Ribellioni (Rebellion) del Gioco Base.

Tempeste: 1-4

54



Bastardo

Tutti i giocatori con il Re scapolo devono effettuare immediatamente un tiro per la nascita. Se ha successo, il Re ha generato un bastardo. Deve essere creata una scheda del personaggio e passarla al giocatore alla destra che d'ora in poi controllerà il personaggio. Se il bastardo entra in una provincia di casa del suo paese di origine, fai un tiro per la Ribellione. Se il Re muore e una donna sale al trono mentre il bastardo è in vita occorre effettuare un tiro per la Ribellione in tutte le province. Il bastardo può diventare Re soltanto se eliminati tutti gli altri eredi con 15 anni o più.

38

Bastardo

Tutti i giocatori con il Re scapolo devono effettuare immediatamente un tiro per la nascita. Se ha successo, il Re ha generato un bastardo. Deve essere creata una scheda del personaggio e passarla al giocatore alla destra che d'ora in poi controllerà il personaggio. Se il bastardo entra in una provincia di casa del suo paese di origine, fai un tiro per la Ribellione. Se il Re muore e una donna sale al trono mentre il bastardo è in vita occorre effettuare un tiro per la Ribellione in tutte le province. Il bastardo può diventare Re soltanto se eliminati tutti gli altri eredi con 15 anni o più.

39

Ribellione

Si manifestano agitazioni in alcune parti dell'Europa. Segui le normali regole per le Ribellioni (Rebellion) del Gioco Base.

Tempeste: 1-3

55



Rapida Espansione del Commercio

Profitti addizionali sono stati portati dall'incremento del commercio. Nella prossima Fase della Conversione delle Risorse, tutti i giocatori possono aggiungere 20 Corone al valore di ogni conversione degli articoli.

58



Rapida Espansione del Commercio

Profitti addizionali sono stati portati dall'incremento del commercio. Nella prossima Fase della Conversione delle Risorse, tutti i giocatori possono aggiungere 10 Corone al valore di ogni conversione degli articoli.

56



Rapida Espansione del Commercio

Profitti addizionali sono stati portati dall'incremento del commercio. Nella prossima Fase della Conversione delle Risorse, tutti i giocatori possono aggiungere 20 Corone al valore di ogni conversione degli articoli.

59



Rapida Espansione del Commercio

Profitti addizionali sono stati portati dall'incremento del commercio. Nella prossima Fase della Conversione delle Risorse, tutti i giocatori possono aggiungere 10 Corone al valore di ogni conversione degli articoli.

57



Rapida Espansione del Commercio

Profitti addizionali sono stati portati dall'incremento del commercio. Nella prossima Fase della Conversione delle Risorse, tutti i giocatori possono aggiungere 30 Corone al valore di ogni conversione degli articoli.

60



Crociate!

Il Papa ha chiamato una Crociata. Il Re con la più alta Forza (se vi è un pareggio, tutti i monarchi alla pari) è chiamato per condurla. Egli può rifiutare, in questo caso sarà scomunicato con un tiro di 7+ (includi il bonus/penalità del Carisma). Se il giocatore accetta la Crociata, il Re e un numero scelto di pedine Armate devono muovere in Terra Santa (Holy Land Box), dove combatteranno contro un Principe Saraceno con Forza +1 e 6 pedine Armate. Se i Saraceni vengono eliminati, il giocatore riceve 100 Corone. Se il Re del giocatore viene catturato, potrà essere riscattato con 100 Corone.

61

Opportunità di Fondare una Nuova Università

Un'opportunità si presenta per fondare una nuova Università a Cologne (Germania). I giocatori devono offrire segretamente una somma in Corone (ad esempio scrivendo la somma su di un foglio), questa somma sarà donata al fondo per l'Università. Il giocatore che ha offerto di più deve pagare la somma alla Tesoreria. In cambio, il Monarca riceve un bonus di +1 al suo Carisma.

Tempeste: 1-4

62

Opportunità di Fondare una Nuova Università

Un'opportunità si presenta per fondare una nuova Università a Ferrara (Italia). I giocatori devono offrire segretamente una somma in Corone (ad esempio scrivendo la somma su di un foglio), questa somma sarà donata al fondo per l'Università. Il giocatore che ha offerto di più deve pagare la somma alla Tesoreria. In cambio, il Monarca riceve un bonus di +1 al suo Carisma.

Tempeste: 1-4

63

Blood Royale

Event

Blood Royale

Event